

GAAMERS

ANO V - Nº 34 - R\$

PROGAMES



TRIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

**CHEGA AO PLAYSTATION
INOVANDO EM TODOS
OS SENTIDOS**



LUNAR 2



F-1 WGP



MISSION: IMPOSSIBLE



FINAL FANTASY 8



RIVAL SCHOOLS



KOF 98 VS

ルナ2 エターナルブルー
LUNAR 2
ETERNAL BLUE

**REMAKE DE UM
CLÁSSICO NO SATURN**

THE KING OF FIGHTERS '98 THE SLUGGEST

**COMBOS, COMBOS
E MAIS COMBOS**

SONIC ADVENTURE

**MASCOTE DA SEGA
MOSTRA DO QUE O
DREAMCAST É CAPAZ**



ISSN 1413-1471



9 771413 147002

34 >

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da



EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Moraes, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinicius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filial à ANER

Em parceria com a Rede:



Diretor Executivo: Ivan Battesini
Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Azaki, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marola Guerreiro
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Tarcísio Motta, Walquíria Panicaoci, Ivani Battesini
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP

C.L. Artes Gráficas-7897-6556

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-070 - São Paulo - SP

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS	05
ESPACO DO LEITOR	12
PRÓ-DICAS	16
FLASH GAME	52
MULTIMÍDIA	54

SATURN

Lunar 2: Eternal Blue	23
Grandia	28

NINTENDO 64

F-1 World Grand Prix	32
Mission Impossible	34
Gex: Enter the Gecko	36
Pocket Monster Stadium	53
Waiale Country Club	53
WWF War Zone	53

PLAYSTATION

Final Fantasy VIII	37
Real Bout Special: Dominated Mind	41
Rival Schools: Legion of Heroes	47
Parasite Eve	48
Batman & Robin	52
Spice World	52
Kagero	52
Art Truck Battle	52
Bomberman Fantasy Race	53

Neo Geo CD

Metal Slug 2	50
--------------------	----

PC

Sim	54
Moto Racer 2	54
Need for Speed 3: Hot Pursuit	55

ARCADE

The King of Fighters '98	56
--------------------------------	----



Gex 64: Enter the Gecko - A lagartixa mais famosa do mundo dos games agora em versão 64-bit.

Lunar 2: Eternal Blue - A saga que conquistou milhares de fãs no Mega / Sega CD agora no Saturn.



Final Fantasy VIII - O demo lançado com BF Musashiden destrinchado e com tradução completa.

Metal Slug 2 - O super tanque da SNK ataca agora em versão caseira para o Neo Geo CD.



Rival Schools: Legion of Heroes - Com dois CDs e muita diversão, a Capcom prova que também é a líder do mercado de games de luta 3D.



The King of Fighters '98 - Todos os golpes e os melhores combos de onze personagens.



Grandia - A última parte das explicações e o "Digital Museum", uma expansão muito especial.



Parasite Eve - O segundo dia do trama que envolve toda a cidade de Nova Iorque.

E continuam os combates!

Temos o orgulho de termos feito uma matéria completíssima de The King of Fighters '98, mas ainda faltavam os golpes. Nesta edição damos os golpes de onze dos cinquenta e um personagens, além de combos para derrotar seu oponente em grande estilo.

Além de King 98, a luta continua em Real Bout Special: Dominated Mind, para Playstation, com os combos e Final Impacts restantes, sem mencionar os golpes secretos.

Mas, como sempre, temos também jogos para todos os estilos e sistemas. Lunar 2: Eternal Blue, de Saturn, revive toda a magia e fantasia da versão de Mega / Sega CD, com gráficos melhorados e cenas de anime deslumbrantes. E, finalmente, a última parte das explicações de Grandia, um dos maiores títulos da Game Arts.

De tanto o pessoal reclamar que não falávamos de títulos do Big-N da Big-N, desta vez as produtoras colaboraram e trouxemos mais velocidade e realismo com F-1 World Grand Prix. Das telonas para as telinhas da sua televisão, chega Mission: Impossible, sem o charmosíssimo Tom Cruise, mas com muita diversão, assim como em Gex 64, a lagartixa de 1 milhão (e 45 cents) de dólares. Trazemos também Pocket Monster Stadium, um jogo super divertido (e que não causa náuseas ou outros sintomas da epilepsia fotoativa...) que, se possível, daremos algumas traduções dos menus nas próximas edições.

E enquanto Final Fantasy VIII não chega definitivamente para o

Playstation, mate sua curiosidade com o demo jogável que acompanha Brave Fencer: Musashiden, acompanhando a tradução de todos os diálogos e menus. Fique também com os dois magníficos CDs de Rival Schools: Legion of Heroes e a volta de Aya Brea na continuação da estratégia de Parasite Eve.

Depois de um bom tempo de "férias" do Neo Geo CD, Metal Slug 2 chega detonando nos quesitos humor e diversão. E o PC também vem com grandes novidades, como Sin, uma mistura de Quake 2 com Duke Nukem 3D, um ótimo candidato a desbancar Quake 2 do trono de melhor tiro em primeira pessoa dos computadores. Moto Racer 2 e Need For Speed III garantem o lema "Born to be Wild".

Sem esquecer, claro, do futuro (entenda-se: o fim do ano), que cada vez está mais próximo. Confira em nossa seção Game News várias novidades sobre a Capcom no Nintendo 64, lançamentos do Sega Saturn, Playstation e Sega Dreamcast além das primeiras imagens, em primeiríssima mão, da resurreição de um dos maiores heróis do mundo dos games: Sonic.

do Sega Saturn, Playstation e Sega Dreamcast além das primeiras imagens, em primeiríssima mão, da resurreição de um dos maiores heróis do mundo dos games: Sonic.

Sem mais, vamos à luta!



ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

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

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

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

ERRAMOS

Na edição anterior cometemos algumas gafes. Nos códigos de game shark para Brave Fencer (pág. 18), mais precisamente no código para permanecer no ar, o correto é D0077F22 0040 (saiu um 7 a mais); na avaliação de Deep Fear, na pág. 26, são dois CDs e não um; em RBSDM, na pág. 38, os nomes corretos dos personagens são Jin Chonshu e Wolfgang Krauser e na pág. 39 os golpes de Yamazaki saíram com os nomes ???, confira a correção nesta edição; no Flash Game, pág. 45 The Grandstream Saga (PS) é americano e não japonês; em TKOF98 na pág. 51 o golpe Flying Kick de Robert alternativo é →↘↓↙← + chute e Athena, na verdade, possui as duas versões do Psycho Reflector (pág. 52), sendo a clássica →↘↓↙← + B e a versão '97 com →↘↓↙← + D; e nos "golpes comuns" de SFZ3, pág. 55, a recuperação rápida (SS no ar) e cair em pé (CC ao tocar o solo) podem ser feitos depois de tomar qualquer golpe que derruba e não só arremessos. Certo?

GAME NEWS

ARCADE

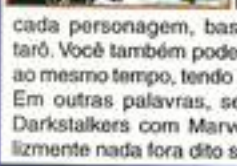
Jojo Bizarre Adventure

Capcom

Luta - N/A

Previsto para dezembro de 98 no Japão

A Capcom e a Shueisha unem forças para trazer ao mundo dos games um dos maiores sucessos nos mangás na atualidade. Publicado na Shonen Jump e estando atualmente em sua quinta fase, Jojo no Kimyō Na Bouken (algu como a "Bizarra Aventura de Jojo"), de Hirohiko Araki, conta a história de Jojo que, juntamente com seus parceiros, deve perseguir o vampiro secular Dio, que escolheu sua mãe (a do Jojo!) como sua parceira eterna. A Capcom promete uma versão bastante fiel à terceira fase, tendo como protagonista o jovem Kujo Jotaro e seu Stand Star Platinum. Além, tocando neste assunto, uma das novidades trazidas diretamente da série é a presença dos Stands, uma espécie de Special Partner Elemental próprio de cada personagem, baseado nas cartas do tarô. Você também poderá controlar a ambos ao mesmo tempo, tendo uma barra para cada. Em outras palavras, seria uma mistura de Darkstalkers com Marvel Vs. Capcom. Infelizmente nada fora dito sobre o uso da CPS3.



NEO GEO POCKET

The King of Fighters R1

SNK

Luta - N/A

Previsto para outubro de 98 no Japão



Mal o portátil de 16-bit da SNK fora anunciado (vide Rapiófnhas) e seu primeiro Preview já aparece. E começando em ótimo estilo! The King of Fighters R1 (Round One) será o primeiro game do Neo-Geo Pocket. Baseando-se principalmente na versão 97, KOF R1 conta até agora com seis personagens (sendo eles Iori Yagami, Kyo Kusanagi, personagens originais do game; Athena Asamiya de Psycho Soldier; Terry Bogard de Fatal Fury; Ryo e Yuri Sakazaki de Art of Fighting), todos em versão SD (aquelas versões cabeçadas e com corpinhos...) e vários estágios da versão citada. Quanto aos modos de jogo, a julgar pelas barras, além de continuar sendo o bom e velho 3 Vs. 3, a versão possuirá o Extra e o Advanced. Nada além disso fora divulgado. No mais, resta-nos saber se a SNK será capaz de finalizar o game até a data do lançamento do console, uma vez que o título caminha a passos lentos para algo a ser lançado daqui a dois meses. É ver para crer...



DREAMCAST

Godzilla Generations

Sega

Adventure - N/A

Previsto para 20 de novembro no Japão



Godzilla, o poderoso rei dos monstros terá somente uma versão para o VMS do Sega Dreamcast, em algo parecido com um bichinho virtual, certo? ERRADO! O monstro destruidor de Tóquio também fará sua aparição no incrível console de 128-bit da Sega. Godzilla Generations é uma espécie de simulador de destruição, onde você encarna o monstro e deve destruir a tudo e a todos que se colocarem em seu caminho, desde Mecha-Godzilla até Kingdoras ou Mothras. Em outras palavras, você deve "redecorar" a cidade como em Rampage (que se iniciou no Master System e terminou no Playstation), mas sem a ridicularidade gráfica de seu parente distante. Tudo em Godzilla é construído com polígonos texturizados (e MUITO bem texturizados, por sinal) em tempo real, com uma resolução gráfica jamais vista em um console. A melhor forma de descrever os gráficos de Godzilla Generations (assim como boa parte dos games para Sega Dreamcast) é a frase "você tem a impressão de estar jogando uma CG". Assim sendo, resta-nos esperar pelo resultado. Tóquio vai tremer no dia 20 de novembro...





SONIC ADVENTURE™



DREAMCAST

Sonic Adventure

Sega

Adventure - N/A

Previsto para dezembro de 98 no Japão

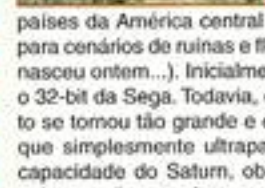


O dia vinte e dois de agosto ficará marcado como The Sonic Day. Quatro anos após o lançamento do último game de plataforma do porco espinho mais rápido do mundo, a Sega anuncia oficialmente, durante um grandioso evento aberto ao público (onde distribuíram várias daquelas coisinhas legais que se pega em feiras e convenções, como camisetas, pôsters, cartões postais, panfletos e folhetos explicativos) ocorrido na data citada, às 17:30 (horário de Tóquio), a produção de Sonic Adventure para o novíssimo Sega Dreamcast. Estavam presentes o presidente da Sega, Seichiro Irimajiri, e o chefe do Sonic Team (responsável por sucessos absolutos como Nights: Into Dreams e, claro, os games do porco-espinho azul), Yuji Naka, além da presença de atores famosos dos comerciais da Sega no Japão. Como já dito na edição passada, o projeto para a criação do game 3D de Sonic para uma plataforma superior ao Mega Drive existe desde 96, com o término de Sonic & Knuckles, quando o Sonic Team iniciou uma viagem com fins de pesquisa (pesquisa, né?) pelos países da América central e do sul, buscando inspiração para cenários de ruínas e florestas (tá... Finge que a gente nasceu ontem...). Inicialmente o game seria lançado para o 32-bit da Sega. Todavia, o projeto se tornou tão grande e extenso que simplesmente ultrapassou a capacidade do Saturn, obrigando o time a adiar o projeto para o possível lançamento de uma plataforma superior, no caso o Sega Dre-

amcast. O enredo básico, apesar de não muito original, é bastante satisfatório. Sob noite estrelada, um ser passa numa velocidade incrível um carro que corre em uma auto-estrada. Tal criatura é Sonic, patrulhando a cidade (um lado nunca explorado das aventuras do porco supersônico) do topo do mastro de uma bandeira, de braços cruzados, apresentando toda a sua imponência. É então que, de repente, as sirenes dos carros de polícia soam e o herói avista uma estranha criatura líquida saltando prédios e construções. Ela revela ser Chaos, uma criatura transmorfa que necessita das Chaos Emeralds para se fortalecer e, com isso, destruir a cidade. Revela ser também a cria definitiva de Eggman / Robotnik, que deseja um local onde ele possa construir sua tão sonhada Eggman Land. Assim, Sonic e seus amigos devem recolher as seis Chaos Emeralds para evitar que caiam em mãos erradas. Você poderá optar entre seis (isso mesmo, SEIS!) personagens para explorar os seis estágios (*Ice Cape, Red Mountain, LostWorld, Lava World, Inca Temple, Speed Highway* e *Flying Fortress*) onde as Chaos Emeralds estão. Além de Sonic (que dispensa quaisquer apresentações), você poderá usar Tails, a raposa de duas caudas; Knuckles, o eqüidna vermelha e, anteriormente, um dos maiores inimigos do porco espinho; Amy Rose, a porco-espinho cor-de-rosa e amiga de Sonic; Big, um gato purpúreo e listrado, um dos novatos a embarcar na família; e E-102, criação de Eggman e dono da frase "Sou E-102, codinome 'Ganma'". Sou um robo criado por meu mestre Dr. Eggman. Sempre sigo as ordens de Dr. Eggman. O porco-espinho azul é meu



amcast. O enredo básico, apesar de não muito original, é bastante satisfatório. Sob noite estrelada, um ser passa numa velocidade incrível um carro que corre em uma auto-estrada. Tal criatura é Sonic, patrulhando a cidade (um lado nunca explorado das aventuras do porco supersônico) do topo do mastro de uma bandeira, de braços cruzados, apresentando toda a sua imponência. É então que, de repente, as sirenes dos carros de polícia soam e o herói avista uma estranha criatura líquida saltando prédios e construções. Ela revela ser Chaos, uma criatura transmorfa que necessita das Chaos Emeralds para se fortalecer e, com isso, destruir a cidade. Revela ser também a cria definitiva de Eggman / Robotnik, que deseja um local onde ele possa construir sua tão sonhada Eggman Land. Assim, Sonic e seus amigos devem recolher as seis Chaos Emeralds para evitar que caiam em mãos erradas. Você poderá optar entre seis (isso mesmo, SEIS!) personagens para explorar os seis estágios (*Ice Cape, Red Mountain, LostWorld, Lava World, Inca Temple, Speed Highway* e *Flying Fortress*) onde as Chaos Emeralds estão. Além de Sonic (que dispensa quaisquer apresentações), você poderá usar Tails, a raposa de duas caudas; Knuckles, o eqüidna vermelha e, anteriormente, um dos maiores inimigos do porco espinho; Amy Rose, a porco-espinho cor-de-rosa e amiga de Sonic; Big, um gato purpúreo e listrado, um dos novatos a embarcar na família; e E-102, criação de Eggman e dono da frase "Sou E-102, codinome 'Ganma'". Sou um robo criado por meu mestre Dr. Eggman. Sempre sigo as ordens de Dr. Eggman. O porco-espinho azul é meu



amcast. O enredo básico, apesar de não muito original, é bastante satisfatório. Sob noite estrelada, um ser passa numa velocidade incrível um carro que corre em uma auto-estrada. Tal criatura é Sonic, patrulhando a cidade (um lado nunca explorado das aventuras do porco supersônico) do topo do mastro de uma bandeira, de braços cruzados, apresentando toda a sua imponência. É então que, de repente, as sirenes dos carros de polícia soam e o herói avista uma estranha criatura líquida saltando prédios e construções. Ela revela ser Chaos, uma criatura transmorfa que necessita das Chaos Emeralds para se fortalecer e, com isso, destruir a cidade. Revela ser também a cria definitiva de Eggman / Robotnik, que deseja um local onde ele possa construir sua tão sonhada Eggman Land. Assim, Sonic e seus amigos devem recolher as seis Chaos Emeralds para evitar que caiam em mãos erradas. Você poderá optar entre seis (isso mesmo, SEIS!) personagens para explorar os seis estágios (*Ice Cape, Red Mountain, LostWorld, Lava World, Inca Temple, Speed Highway* e *Flying Fortress*) onde as Chaos Emeralds estão. Além de Sonic (que dispensa quaisquer apresentações), você poderá usar Tails, a raposa de duas caudas; Knuckles, o eqüidna vermelha e, anteriormente, um dos maiores inimigos do porco espinho; Amy Rose, a porco-espinho cor-de-rosa e amiga de Sonic; Big, um gato purpúreo e listrado, um dos novatos a embarcar na família; e E-102, criação de Eggman e dono da frase "Sou E-102, codinome 'Ganma'". Sou um robo criado por meu mestre Dr. Eggman. Sempre sigo as ordens de Dr. Eggman. O porco-espinho azul é meu





...o pior inimigo... Ou pelo menos eu acho que é". Foi confirmado também que, dependendo do personagem escolhido (que, aliás, possuem suas próprias características), os objetivos a serem cumpridos e até o enredo mudam. Todavia, as ações de um personagem influenciam nas dos demais. Mas, apesar de tudo isso, de todas as novidades, o que mais deixou a todos abismados fora a capacidade gráfica apresentada pelo game. Nos poucos instantes transcorridos na "apresentação", foi possível notar a potência do console de 128-bit. Os efeitos contidos nas luzes dos carros na rua são simplesmente supremos, com um nível de realismo nunca visto em polígonos texturizados. O nível de detalhamento simplesmente extrapola quaisquer expectativas que um jogador poderia ter, com cenários e personagens minuciosamente perfeitos (repare no efeito de luminosidade na face de Sonic ao encarar Chaos). Os efeitos de transparência simplesmente superam, e em muito, a todos os outros títulos já lançados até hoje, com vários níveis de opacidade. E o melhor de tudo é que Sonic Adventure roda a 60 Frames per Second (como em Tobal 2 da Square e Virtua Fighter 2 da Sega)! Com tudo isso, a impressão que se tem é a de estar jogando uma verdadeira CG em movimento! E uma CG em altíssima resolução (640 x



480), uma vez que não existe granulação! Sem contar que todos os personagens, pela primeira vez, poderão se comunicar uns com os outros através de diálogos falados, adicionando ao adventure um toque de RPG. Vale lembrar ainda que o sistema de A-Life de Nights está de volta, mas agora com as Chaos Creatures (e não mais Nightplans), podendo ser jogado como uma espécie de Tamagochi no VMS, o que determina o quão amistosos eles serão. Quanto à data de lançamento, prevista inicialmente para dezembro, a Sega revelou estar fazendo o possível para lançar o game com o console (uma vez que Sonic Adventure é um ótimo título para a estreia do Sega Dreamcast). Tanto que o time de produção foi aumentado de 20 para 80 programadores. Bem, preparem-se para a nova geração de games de ação...



TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e
Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via
SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e
Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência
Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

PLAYSTATION

Dragon Quest VII

Enix

RPG - N/A

Sem previsão de lançamento

Há mais de dez anos, nascia uma disputa. Uma disputa que se iniciara pequena no Famicom, mas que veio crescendo, tornando-se o que fora, na época de ouro do Super Famicom, a maior rivalidade no mundo dos games. Superando as rixas entre Street Fighter e Fatal Fury, ou mesmo o típico Sonic Vs. Mario. Primeiro, em meados de 1987, a Enix lançava seu aclamado "primeiro RPG para Nintendinho". Com artwork do já então aclamado Akira Toriyama (Dragon Ball) e um enredo bastante simples de um único herói, surgia Dragon Quest. Meses depois, em dezembro de 1987, a Square, empresa fundada dois anos antes por Masafumi Miyamoto, deu a luz àquele que fora o maior concorrente do título por mais de oito anos. Desde então, as magníficas sagas de Final Fantasy e Dragon Quest lutam pelo primeiro lugar no ranking de melhor RPG. Cada qual a seu modo, mas sempre equiparados. Ambos iniciaram suas carreiras no Famicom, que cativaram legiões de fãs no Japão. Com o tempo, ambas tiveram suas várias seqüências, sempre lançadas quase que simultaneamente, sempre tentando ser mais cativante e inovador que sua contra-parceira. Todavia, em termos comerciais, era evidente a supremacia da Square, que expandia seu mercado consumidor para além do pacífico, chegando à Europa e América. Mas, no Japão, o público era bem dividido. Isso, até alguns anos após o lançamento da sexta versão de ambas as sagas, quando a Square anunciou e lançou o estrondoso sucesso conhecido como Final Fantasy VII, para Playstation, enquanto a Enix manteve-se quieta, afundando. Seria este o fim de uma rivalidade que tornava a ambas as softhouses as líderes do mercado de RPGs? O término de uma das mais belas batalhas de todos os tempos? Ao menos foi o que pareceu por longos dois anos... Até agora. A Enix começa a divulgar as imagens e primeiras informações sobre o game que carregará consigo o legado de Dragon Quest. Gráficamente, a sétima versão terá cenários poligonais com personagens em Sprites (como em Grandia de Saturn e Breath of Fire III do Playstation). Ao invés de grandiosas cenas de CG, a empresa optou por usar seqüências curtas, mas numerosas, o que dará ao jogador a noção de que ele não é um espectador de CGs (quase como em Enemy Zero do Saturn), mas um jogador com controle total da ação e do enredo. E tocando neste assunto, diferentemente das versões anteriores, DQVII não terá um storyline muito linear. Os produtores afirmam que não estão produzindo um game que o jogador queira terminar logo, mas sim um que ele queira jogar mais e mais para que não termine (como é o caso de Breath of Fire III, por exemplo). E fique atento! Em breve novas informações sobre este magnífico lançamento.

PLAYSTATION

R4 - Ridge Racer Type 4

Namco

Corrida - N/A

Previsto para o final de 98 no Japão

Parece que a Namco não gostou muito de ter sua supremacia de jogos de corrida no Playstation abalada pelo sucesso de Gran Turismo, da Sony. Visando recuperar seu prestígio, a softhouse anuncia seu mais novo lançamento: Ridge Racer Type 4, ou simplesmente R4. Com um visual muito mais realista, com nível de detalhes bastante alto, texturização em tempo real muito bem trabalhada e efeitos de luz e sombra aparentemente muito bons, tem-se a impressão de que R4 fora criado única e exclusivamente para superar seu concorrente. Você terá à sua disposição mais de trezentas máquinas para guiar pelas (até agora) oito pistas disponíveis. Uma opção Vs para tela dividida também fora adicionada, acabando com a necessidade de dois consoles. Quanto à jogabilidade, nada fora revelado ainda, o que põe em dúvida a utilização de uma direção mais precisa ou realista. Através das imagens divulgadas é possível notar a evolução de Ridge Racer. Todavia, Gran Turismo 2 também está em fase de estudo. Preparem-se para o maior pega de todos os tempos...



PLAYSTATION

Final Fantasy VIII

Square
RPG - N/A

Previsto para 99 no Japão



Novas imagens e informações sobre o RPG do século. À esquerda, imagens da batalha entre Seifer e Squall, durante o treinamento na Garden de Balamb, terra natal do protagonista. Com sua Gunblade (sim, Seifer possui uma Gunblade), o diplomata atinge Squall e puxa o gatilho, liberando a energia da arma e deixando em Squall a cicatriz em sua testa. Essa seqüência provavelmente será adicionada à apresentação, juntamente com a contida na versão demo de FFVIII. À direita, um dos "novos" (ok, ele já está na família desde outros FF...) membros da Guardian Force, Ifrit, o demônio do fogo. Após ser transportado através do portal, o guardião transforma-se em um vulcão em erupção, jorrando magma e bolas de fogo sobre os inimigos. Agora fica a dúvida: será que somente Rinoa pode usar a Guardian Force, uma vez que é Zell quem está invocando o demônio?



será que somente Rinoa pode usar a Guardian Force, uma vez que é Zell quem está invocando o demônio?



PLAYSTATION

Genso Suikoden 2

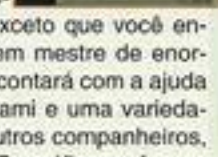
Konami
RPG / Ação - N/A

Sem previsão de lançamento



uma evolução bastante positiva, com o aumento dos sprites dos personagens e, principalmente, dos oponentes. se você gosta de RPGs com um bom enredo e personagens cativantes, este é o seu jogo.

Suikoden, um dos principais representantes da Konami no mundo dos RPGs para Playstation, ganha sua segunda versão. Seguindo os passos de seu predecessor, Genso Suikoden 2 trará todo o talento da Konami em criar personagens diferentes e carismáticos, com a quase uma centena de personagens contidos no game, indo desde humanos e homens-cahorro a lobos e grifos. Muito pouco fora revelado sobre o enredo, exceto que você encarnará um jovem mestre de enormes tonfas que contará com a ajuda de Jouji, Nananami e uma variedade imensa de outros companheiros, em sua missão. Os gráficos sofreram



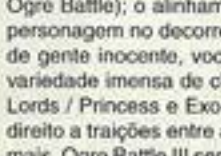
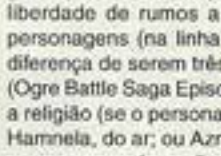
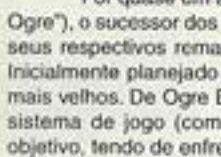
NINTENDO 64

Ogre Battle III

Quest

RPG / Estratégia - N/A

Previsto para o final de 98 no Japão



Por quase um ano batizado de Densetsu no Ogre Battle (algo como o "Segredo da Batalha Ogre"), o sucessor dos dois melhores RPGs / Estratégia do SNES (que, posteriormente, receberam seus respectivos remakes para Playstation) é definitivamente reconhecido como Ogre Battle III. Inicialmente planejado para Super Famicom, OB3 une os melhores aspectos de seus dois irmãos mais velhos. De Ogre Battle: The March of the Black Queen (Ogre Battle Saga Episode V), vem o sistema de jogo (com os grupos de personagens sendo mandados pelo mapa até um certo objetivo, tendo de enfrentar oponentes no caminho e liberar cidades para conseguir fundos para a guerra), sendo os mapas em 2D substituídos por polígonos texturizados em tempo real; a grande liberdade de rumos a serem tomados, com vários finais diferentes; e o posicionamento dos personagens (na linha de frente ele executa certa ação, enquanto na retaguarda outra), com a diferença de serem três, e não mais duas linhas de batalha. De Tactics Ogre: Let us Cling Together (Ogre Battle Saga Episode VII), a capacidade de equipar-se com até quatro equipamentos diferentes; a religião (se o personagem é devoto de Gruza, deusa da água; Zoshnell, do fogo; Bertha, da terra; Hamnela, do ar; ou Azmodeus, o representante da maldade e do caos), que define a afinidade dos personagens (semelhante a Final Fantasy Tactics, que fora originado desta versão da saga de Ogre Battle); o alinhamento (Neutro, Leal ou Caótico), que varia de acordo com as ações de seu personagem no decorrer da trama (se obedecer às ordens de seu superior ao exterminar uma vila de gente inocente, você será L; do contrário, será N e, posteriormente, C); os vários Status e a variedade imensa de classes (entre Knights, Dragooners / Dragon Tamers, Warlocks / Dollimages, Lords / Princess e Exorcists); e o storyline inequívoco de intrigas políticas e sentimentais, com direito a traições entre a nobreza, revelações sobre o verdadeiro passado de personagens e muito mais. Ogre Battle III será o primeiro RPG / Estratégia do N64 e, com sua tradição somada ao talento da Quest, tem tudo para dar certo.



NINTENDO 64

Harvest Moon 64

Pack-in-Soft

RPG - N/A

Previsto para o final de 98 no Japão e em 99 nos EUA



Lançado durante a fase já não tão alta do SNES, Harvest Moon era o primeiro RPG / Simulador de fazenda onde o jogador encarnava um pequeno fazendeiro que devia cuidar de sua propriedade. Sem batalhas, sem mega-oponentes. E foi exatamente este clima de tranqüili-

dade, diferente da maioria dos RPGs, é que cativou uma boa quantidade de fãs. A Sequência que está sendo produzida para o N64 traz algumas novidades. Além de cuidar de sua plantação e ficar de olho em seu gado, você terá de cumprir algumas pequenas missões, como



conseguir uma safra recorde ou então ganhar concursos de animais. Você poderá, inclusive, encontrar uma namorada, casar e fazer sua própria família! Com gráficos simples mas bastante interessantes e divertidos, Harvest Moon 64 é uma ótima pedida para N64.



NINTENDO 64

Mystical Ninja: Goemon 2

Konami

RPG / Ação - N / A

Sem previsão de lançamento



Iniciado no SNES, Goemon (The Legend of Mystical Ninja) chegou ao N64 como um game de ação 3D com toques de RPG. Agora, o ninja está de volta e trazendo seus amigos (Ebisumaru, o ladrão rechonchudo; Yae, a

ninjas; e Sasuke, o ninja mecânico de Goemon 3 para Super Famicom) em uma aventura mais voltada para a ação, com a possibilidade de jogar a dois, como nos



velhos tempos! Nossos heróis deverão cruzar todo Japão, explorando castelos e outras localizações, indo desde as praias tropicais de Okinawa até as montanhas geladas de Hokkaido. Sem contar, claro, o retorno das lutas de

box dentro do poderoso Goemon Impact, o robô gigante dos guerreiros. Como no Super Famicom, um jogador controla a mão direita e o outro a mão esquerda. A Konami planeja revitalizar o grande sucesso que fora Goemon no 16-bit da Nintendo. E parece que ela está conseguindo...



RAPID INHAS

E, finalmente, a Capcom no Nintendo 64

A Capcom do Japão anunciou oficialmente o lançamento para o final deste ano de **Magical Tetris Challenge Featuring Mickey Mouse**, uma versão de Tetris com personagens da Disney, como Donald, Minnie, Pateta e, claro, nosso adorado rato Mickey. Yoshiki Okamoto, chefe da equipe de produção da Capcom e responsável por games como Resident Evil e a saga de Street Fighter, disse que cada personagem terá seu storyline (!!), além de um controle muito bom das peças. Mas, apesar de tudo isso, não é a notícia de um Puzzle da Capcom estar sendo produzido para N64, visando as comemorações dos 70 anos de Mickey Mouse (é, ele tá ficando véio...) e dos 15 do parque da Disney no Japão, mas sim a memória do cartucho: 128 megabits! Se a maioria dos games do console se utiliza de cartuchos de 64 Megabits, imagine a qualidade do título da Capcom! Mas mudando de assunto, fortes rumores dizem que a Capcom já estuda a produção de uma versão do clássico Ghouls 'n Ghosts (Ghosts' n Goblins no Japão) para N64. Mas, como já dito, somente rumores.



The KOF Collection

A SNK está preparando um pacote especial em edição limitada contendo as versões existentes para Saturn (KOF95, 96 e 97), incluindo o cartucho de ROM do 95 e o de 1Mega RAM para as demais versões. O melhor, contudo, é o preço: 6.800 yens, algo em torno de 68 doletas! A ser lançado em 29 de Novembro no Japão.

Brinquedos e Cards de Final Fantasy... VIII?

Isso mesmo! Durante o Tokyo Character Show, a Square apresentava vários produtos com a marca e os personagens de FFXIII, incluindo bonecos articulados de Squall, camisetas, chaveiros e cards, todos já à venda nas lojas japonesas. Ótima pedida para colecionadores.

Mais um game com a placa Model 3

O time da AM3 está trabalhando em um game batizado de Ocean Hunter, com a placa Model 3 Step 2.1. Pouco se sabe a respeito, a não ser que é um game de tiro, o cenário são os sete mares (duh...) e você deverá enfrentar vários perigos, incluindo humanos. Foi divulgada também uma sequência de Gunblade NY (sucesso dos arcades japoneses, com a placa Model 2), chamada Gunblade NY II, utilizando-se da placa Model 3. O sistema de jogo será o mesmo: possibilidade de dois jogadores simultâneos, três áreas para combater os terroristas cibernéticos e metralhadoras para destruir tudo que estiver em seu caminho. Alguém aí falou em pistola para o Dreamcast?

Um pouco mais sobre a Capcom...

Mais novidades sobre a Capcom. O mais recente sucesso da empresa, **Street Fighter Zero 3**, já está confirmado para os consoles de 32-bit da Sega e da Sony. A versão de Saturn utilizará o cartucho de 4MegaRAM, sendo uma conversão bastante fiel à da máquina, enquanto a de Playstation poderá trazer algumas novidades. Outra promessa (aliás, já um tanto antiga) para Saturn, **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter**, tem data de lançamento marcado para meados de outu-



bro deste ano. Como já divulgado em panfletos que acompanhavam a versão de Pocket Fighter, ele também se utilizará do cartucho de RAM de 4 Mega do console. **Darkstalkers III: Jedah Damantion** também fora confirmado para Playstation. A versão perderá em gráficos, mas terá algumas diferenças da versão de Saturn e Arcade.

A Expansão de Turok 2

A Iguana decidiu usar para seu mais novo lançamento, Turok 2: Seeds of Evil (que você conferiu na edição 31), o mesmo cartucho de The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, com capacidade de armazenamento de 256 Megabits. Isso permitirá que o game rode em resolução 640x480 (a mesma de Godzilla Generations).

Square Electronic Arts começa a dar frutos...?

Parece que a escolha da Electronic Arts pela Square como parceira de lançamentos fora bem feita. A Square Electronic Arts (facção americana da união), visando a qualidade da tradução dos diálogos e demais informações, adiou o lançamento da versão americana de Xenogears para novembro deste ano. Pode parecer algo ruim mas, ao menos, garante a qualidade suprema de tradução que a Square of America tinha.

Novas do Dreamcast

Mais um título confirmado para o console de 128-bit da Sega. Produzido pela Eurocom (que desenvolveu Mortal Kombat 4 para a Midway), **Mortal Kombat Legends** (nome provisório) será a primeira

versão da série para o Sega Dreamcast. Nada além disso fora confirmado. E fortes rumores dizem que os rappers alienígenas Toe Jam & Earl (sucesso no Mega Drive) serão os próximos a aparecer no console. Estamos de olho...

Atlus traz para vocês...

Já famosa por trazer vários sucessos de outras produtoras para os States, como Tactics Ogre, a Atlus está trazendo **Guilty Gear**, **Bomberman Fantasy Race** e **Eggs of Steel** (Hello! Charlie, no original). Sendo assim, bem que eles poderiam trazer Grandia, para Saturn...

Tales of Phantasia... No Playstation?



Na época do lançamento de Tales of Phantasia para SNES, pela Namco, a concorrência com Dragon QuestVI era MUITO grande. Assim, houveram baixas vendas, apesar da imensa qualidade do jogo e de seu Storyline. Mas a Namco não desiste e cria, baseado naquele mesmo Storyline, um game completamente novo, com o sistema e os gráficos de seu sucessor, Tales of Destiny (que, aliás, terá versão americana marcada para dia 30 de setembro), para Playstation. Uma iniciativa incrível da Namco. Bem que a Square e tantas outras poderiam fazer o mesmo com antigos sucessos...



Neo Geo Pocket, o novíssimo 16-bit da SNK e segundo VMS do Sega Dreamcast



A aliança entre a SNK e a Sega mantém-se forte, obrigado. Com lançamento marcado para outubro no Japão, o Neo Geo Pocket será o segundo **VMS** (Visual Memory System, uma espécie de Memory Card onde pode-se ver o conteúdo das informações) para o **Sega Dreamcast**. Apesar do tamanho reduzido (praticamente as mesmas dimensões do Pocket Game Boy, mas trocando altura pela largura e vice-versa; 12,2 x 7,4 cm, com 2,4 cm de espessura), o NGP também é um poderoso console portátil de 16-bit, com seus próprios games independentes do VMS da Sega, apesar da tela de cristal líquido monocromática (com oito tonalida-

des entre branco e preto) e 160x152 pixels. O direcional é bastante semelhante ao do **Neo Geo CD**, enquanto somente dois botões foram utilizados. Fora isso, o NGP



exercer as funções de uma **agenda eletrônica**, com calendário, relógio interno, alarme e agenda de compromissos e horóscopo, além de vir em várias cores. Está previsto o lançamento de um periférico para jogar a dois sem o uso de cabos. Até o momento já existem sete títulos programados para o console, entre eles **KOF91** (vide os previews), **Neo Geo Cup 98** (futebol) e **Melanchan no Seichou Nikki**, um game onde você deve cuidar de uma menininha chamada Melon. O preço base é de 6.800 ienes, algo em torno de 68 dólares.



Lançamentos da TEC TOY

SATURN

The House of the Dead

Sega

Ação

Setembro / 98

O grande sucesso dos arcades agora chega ao Saturn. Com gráficos 3D e texturizados em tempo real e som bastante satisfatório, THOTD garante uma ótima diversão, tanto com a Virtua Gun quanto sem ela, a um ou dois jogadores. O Storyline é básico, apesar de interessante. Você faz parte da força policial e deve acabar com os planos diabólicos do Dr. Curiem, personalidade mundial em pesquisa genética, que vem tentando desenvolver o soldado perfeito. Para tanto, você deve atravessar hordas de zumbis e outras criaturas bizarras, com sangue voando para todos os lados. Na versão de Saturn, várias novidades foram adicionadas, como novos modos e personagens. Ótima opção para o 32-bit da Sega.

MULTIMÍDIA

Forsaken

Acclaim

Tiro em primeira pessoa

Setembro / 98

Um dos games de tiro mais alucinantes no mercado atual. Esta é a melhor classificação para Forsaken, da Acclaim, que mistura a violência de Doom e alguns toques de Descent II. A trama é a seguinte: após uma experiência mal sucedida que resultou numa explosão nuclear forte o suficiente para a anulação completa da atmosfera, os seres humanos sobreviventes foram obrigados a abandonar seu planeta. Você é um dos caçadores que se arriscam a retornar a este ambiente hostil em busca de algo que o torne rico entre os escombros da humanidade. Para isso, você conta com sua moto voadora (que lhe dá uma liberdade de ação de 360°) e vinte e cinco tipos de armamentos de última geração, como canhões laser e outras coisinhas do gênero. Contra você, mais de quinze diferentes tipos de oponentes, todos com suas formas únicas de ataque e ação, contando com uma inteligência artificial que o obrigará a criar novas e ousadas formas de destruição. Os gráficos são bastante limpos, com efeitos de luz muito bons, além da ação ininterrupta. Há também a possibilidade de se jogar em rede / internet / cabo serial com até doze amigos (ou inimigos, vai saber...). A configuração mínima é de Pentium 133 (com placa aceleradora 3D), Windows 95, placa de som compatível com Direct X, 4x CD-ROM e 16MB RAM.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORD



O clima em Resident Evil ainda continua em alta. Felipe B. D. Rosa conseguiu bater o tempo feito por Leonardo e Cleiton, na edição nº 31. Terminou em 01:15:41, humm... meio suspeito de uso do Game Shark, mas tá valendo!

CLUBES & TROCAS

- N64 BEST CLUB

Rua Volta Redonda, 707, apto. 152, 15a, Campo Belo
CEP 04608-901 São Paulo - SP E-mail: varroni@mtcnetsp.com.br

- CLUBE LIGHT FORCE

Av. Getúlio Vargas, 1033, Bairro Prata CEP 58101-200 Campina Grande - PB

Trocamos revistas (todas as marcas) de games, dicas, passwords e manhas de: SNES, Mega, Saturn, PSX, N64, Neo Geo CD.

- GAME PLAY CLUB

Rua Projetada S/Nº, Bairro São Vicente Vila Nova Afonso Cláudio
Cep 29600-000 Espírito Santo - ES

- TROCO JOGOS DE PLAYSTATION QUE SÃO:

Alundra (RPG), Nightmare Creatures, Independence Day, Resident Evil 2 (Leon), Rockman X4, Street Fighter EX Plus Alpha, Hercules (Disney) e Tobal 2. Quero que alguém tenha os seguintes jogos: Cyberia, Over Blood, Gex Enter the Gecko, Time Commando, Alone in the Dark, Pandemmonium 2 e Need for Speed 2. Contato: Ricardo Carvalho

Rua: 31 nº 123 Q/125 Amazonino Mendes Cep: 69099-130 Manaus - AM

- MUTILATOR'S GAME CLUB

AV. Cunha Bueno, 191, Bairro: Jardim Primavera CEP 14840-000, Guaraíba-SP. Nosso clube é somente para N64. Detonamos todos os lançamentos. Temos Jornalzinho com dicas, lançamentos e curiosidades. Temos carteirinha e jornal especial com algum lançamento detonado. Se você tem um N64, escreva-nos, não se arrepende.

NOTA: não nos responsabilizamos pelo envio de dinheiro para os Clubes.

NÚMEROS ATRASADOS

As últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque: ao preço da última edição em banca, mais custo de postagem, por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505 - Osasco/ SP - Cep: 06053-990 - Fone (011) 810-4800 - Fax (011) 868-3018, pelo E-mail: dinap_na@email.abril.com.br, via Internet <http://www.dinap.com.br>. Horário de atendimento de Segunda a Sexta, das 8:00 às 21:30, Sábado das 8:00 às 13:00. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelo cartão Visa, Credicard, Diners, American Express ou Solo.

Oi! Sentiram minha falta? Se vocês acharam a outra carta grande (ho, he, he, vocês não me conhecem...) esperem só pra ver essa. Desculpe-me. Tá bom, foi injustiça chamar vocês de machistas, acho que a briga tem que ir pras garotas que quase não jogam video game. De qualquer forma, isso não altera a qualidade da revista. E valeu!!! Vocês publicaram a minha carta! Pensei que não iam publicá-la por causa do tamanho. Valeu mesmo. Brigadão! Obrigada também pelo toque que vocês me deram sobre Xenogears, parte chata mesmo! Mas consegui passar.

1- Me decepcionei com a resposta sobre a foto. Oras, vocês são legais pra caramba, mesmo que eu não os conheça pessoalmente. Vou logo avisando que vou começar a escrever todo mês viu. Em todas as cartas vou exigir que essa foto apareça (já vi que vou ter que comprar muita caneta...). Eu não estou brincando não viu! Vou escrever mesmo! Vou bater o record de números de vezes que uma mesma pessoa escreveu.

2- Parabéns pela Homepage da Progames, qualquer dia eu apareço lá e deixo uma mensagem bem grandona que nem as minhas cartas.

3- Na Gamers Book (pag. 66), a Tifa começa a falar marciano é? (A falta do que falar está começando a aparecer.). Brincadeira, ela estava demais, arrasou com as estratégias feitas pelas outras revistas.

4- Vocês poderiam fazer as próximas Gamers Book com BoF III, Saga-Frontier ou mesmo Xenogears que tem uma historinha massa.

5- A Square tem mania de criar personagens bonitos: Sephiroth, Fei o pai do Bartholomeu, aquele cara que é casado com a Miyan, como é o nome dele mesmo, Ramusasu é? Também tem os soldados do Front Mission Alternative...

6- Ah é! Lembram-se que eu escrevi pra vocês: "Só isso de páginas???" E vocês responderam: "Como assim???" Bem, vejam vocês mesmos Parasite Eve ficou de fora, na edição retrasada, Xenogears ficou mais de fora e por aí vai... Se vocês colocassem muito mais páginas, caberia tudo e muito mais. Digamos no mínimo umas 100...

7- Assim não vale, quando eu falei que a revista era machista, era porque só homens faziam parte da produção. Ai eu li: "Atendimento ao leitor: Camilla e Alessandra." Peguei né! Tá, a maioria são homens mas... O que seria deles sem vocês hein?? Acho que por enquanto é só, aguardem a próxima carta, ela vai ser um pouquinho maior que a outra... quer dizer, ou esta. Abraço pra todo mundo aí!

Karen Maeda
Brasília-DF

Ah não... Você de novo não... Calma, calma. Somente brincadeira! Mas vamos falar sério agora. Olá, Karen, tudo OK? E quanto ao seu tio Kunihiko-san? Todos nós aqui adoramos a Tails (é, aquela raposinha do envelope) que você mandou. E também dos gatinhos, dos leõesinhos, do 1/101 dalmata, do Jerry... Eles vão entrar para a nossa coleção (talvez o seu Knuckles também já esteja aqui... Hehe). E, novamente, desculpe-nos a indelicadeza de reduzir sua carta.



Esta estava maior que a anterior mas, novamente, publicamos sua imponente carta (sacumé, né! Chamar a gente de machistas não foi legal mesmo...). E é bom saber que nossos leitores (e leitoras) apreciam e aproveitam nosso trabalho. Quanto a

Xenogears, isso é mais que uma recompensa ("falamos pouco mas falamos bonito", né?). Mas, vamos às perguntas! 1- Humm... Tudo bem, você venceu. Aqui vai uma foto nossa. Mas nem por isso pare de escrever, OK? 2- Isso foi uma pergunta ou uma ameaça formal? 3-Thanks pelos elogios, mas... Não, não. Ela começa a falar jupiteriano, uma língua, aliás, muito comum também na nebulosa de Andrômeda. Devido ao grande campo gravitacional existente e ao fato dele ser constituído quase que inteiramente por gases, a língua naquele planeta possui centenas de variáveis (causado, claro, pelo alto consumo de gelatina, material grandemente utilizado para pesquisas de novas formas de vida, agricultura em jardins suspensos e na própria alimentação, sendo este composto reciclado várias e várias vezes... Blergh), os chamados

dialetos de Júpiter. Assim temos o jupiteriano da região sul, falado por persianas (uma vez que venezianas habitam a cidade estado de Veneza, na face de Vênus); o da região leste, utilizado pelos carinhos que nasceram para atacar bolinhas de papel uns nos outros; e, finalmente, o dialeto jupiteriano do norte, utilizado por criaturas da espécie *Titans Lockheartus*. Tudo bem, viajamos um pouco. Na dita página, ocorreu um erro durante a montagem, o que impediu definitivamente a compreensão da frase. O correto seria: "— Cloud... Palavras não são a única coisa que diz às pessoas o que você está pensando... — diz Tifa." Anote-se. Cloud e Tifa pensam na possibilidade desta ser a última vez que eles poderão estar deste jeito... Vale lembrar que este erro será novamente citado na Gamers Book nº 2. 4- Sugestões anotadas! 5- Humm... Hein? 6- Atualmente o nosso maior problema vem sendo o tempo. Mas em breve ele estará sanado. Só então poderemos especular sobre esta possibilidade. 7- E, podemos dizer que é mais ou menos isso... Bem, respondidas as perguntas, até mais!

Estou lhes escrevendo por causa de umas dúvidas.

- 1- Em Super Street Fighter II (Mega Drive) é possível escolher Akuma?
- 2- Em Street Fighter Alpha 2 (Saturn) é possível escolher Cammy?
- 3- Em Street Fighter Zero 3 tem algum personagem secreto? Se tiver, como faço para selecioná-lo?
- 4- Em The King of Fighters '98 tem personagens secretos? Qual a sequência para escolhê-los?
- 5- Tem chances de Hexen II e Diablo saírem para Saturn?
- 6- No jogo Nights, como faço para matar o mágico chefe da penúltima fase de Claris? Tem algum código para o jogo?
- 7- Como faço para escolher Sakura no jogo Rival Schools (arcade)?
- 8- Tem alguma senha em Tomb Raider para deixar a Lara Croft nua?
- 9- Como faço para jogar com Dural em Virtua Fighter Remix (Saturn)?

Ederson J. Rodrigues
Campinas - SP

- 1- Infelizmente não é possível escolher Akuma.
- 2- Também não, a loirinha não pinta nesta versão (apenas em SF22, do Street Fighter Collection).
- 3- Boas notícias, há sim! Em Street Fighter Zero 3 você pode jogar com três personagens, o boxeador Balrog (não confunda com o espanhol Vega) e mais duas personagens; confira na seção Pró-Dicas desta mesma edição!
- 4- Personagens secretos nada, mas há os personagens das versões anteriores, que usam golpes antigos e tal. Basta segurar Start sobre um destes personagens: Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Robert, Yuri, Yashiro, Shermie, Chris, Mai ou Billy; e apertar um dos botões. Cada botão determina um cor de roupa do personagem.
- 5- Tanto Hexen II quanto Diablo (infelizmente) não vão sair para Saturn.
- 6- Simples! Você precisa somente desviar em alta velocidade das cartas que ele atira, em zig-zague, sempre com dash, chegar perto, agarrá-lo e arremessá-lo normalmente, umas três vezes.
- 7- Só é possível selecionar Sakura quatro semanas após a instalação da máquina. Certifique-se que Hyo e Raizo estejam disponíveis, coloque o cursor sobre Hyo, mantenha ↑ e aperte qualquer botão para selecionar Sakura.
- 8- Infelizmente não é possível ver a gosta... há, a Lara Croft nua com truque do jogo (apenas na versão PC há um patch para isso).
- 9- Na tela de seleção de personagens com o cursor em Akira, faça ↓, ↑, → apertando em seguida A+←; um som confirmará o truque.

Olá pessoal da Gamers! Estou com algumas dúvida e queria

que vocês me ajudassem. Eu comprei um controle analógico para o meu Playstation e me disseram que ele vibra. Só que eu já tentei de tudo e ele nada de vibrar, então aqui vão as minhas dúvidas:

- 1- Eu gostaria de saber se o controle analógico e o Dual Shock são os mesmos.
- 2- Será que é possível que seja o video game, porque meu Playstation já é o modelo mais novo, mas ele tem quase 1 ano que foi comprado e pelo que eu sei, esse tal controle que vibra foi lançado esse ano. Talvez seja compatível com os Playstations mais novos. Obs.: o CD que eu usei para testar o controle foi o Gran Turismo, e ele tem a opção "vibração" que eu coloquei em ON, mas nada acontece.

E aí Israel, vejamos o que podemos fazer:

- 1- Existe o NegCon, um controle analógico feito pela Namco que não vibra; e o Dual Shock (produzido pela própria Sony), que vibra, isto é, se o game que você joga, tiver compatibilidade ou uma opção dentro do próprio game que permita a utilização do controle. Mas nem todos os games têm esta opção ou compatibilidade.
- 2- O controle é compatível tanto com os modelos mais antigos quanto os atuais, mas ainda fica dependendo do game a ser utilizado. O problema também pode estar no controle ou no game. Mas como você mencionou que tentou no Gran Turismo, é bem provável que seja problema do controle (pode estar com defeito), caso ele seja o Dual Shock.

Olá pessoal da Gamers, esta é a primeira vez que escrevo

e gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho que vocês têm feito, principalmente com os jogos de RPG que eu adoro. Gostei muito da estratégia de Final Fantasy VII, Wild Arms, Front Mission 2... e estou adorando a estratégia de Parasite Eve, do qual eu gostaria de dar duas dicas:

- 1- Na edição nº 32, na estratégia de Parasite Eve, pág. 52, 12º foto, vocês disseram que há uma escada de cada lado, e que se subir por uma, irá descer pela outra; correto, mas fala para não subir. Mas se você subir e na parte da volta pegar inimigo (que são dois ratos), matando-os irá conseguir dois itens importantes que são os Revive Medicines que como explica na edição nº 31, revive Aya quando seu HP chega a zero.
- 2- Na passagem embaixo da escada, há três caixas, pois após pegar as três, verifique o registro no lado direito da tela e verá que a água abaixa, revelando outra caixa contendo um Recover Drug 2 ou outro item.

Vagner J. D. Baião
Santo André - SP

Valeu pelos toques Vagner, mas a coisa anda meio corrida aqui na redação e por isso estes "errinhos" (que brecha!) passaram despercebidos. Falha nossa, OK!

Olá amigos, beleza? Tenho um N64, um Super NES e

algumas dúvidas:

- 1- Na edição nº 23, vocês falaram que a Capcom estava produzindo jogos para o N64. Quando eles serão lançados?
- 2- Vocês farão o detonado do jogo "The Legend of Zelda: The Ocarina of Time"?
- 3- Na edição nº 30, vocês falaram que a Square ia produzir "Secret of Mana 3 (64)". Há possibilidades desta Softhouse produzir outros games para N64?
- 4- No jogo "Final Fantasy 3" do Super NES, como faço para achar Shadow, no mundo destruído?

Julio Cesar Mihalski
Piraquara - PR

Você mandou o N64 e o SNES também, Julio? Humm... Desculpe-nos a piada boba... Mas vamos lá! 1- Confira as Rapidinhas do Game News; 2- Bastante provável; 3- Poucas, devido ao potencial do console requerido pela empresa; 4- Depende muito. Se você, durante a fuga da Floating Island e a quebra do equilíbrio do mundo da balança, esperou pelo ninja pai de Reim ("Gotta wait for Shadow!"), então você poderá encontrá-lo dentro de uma caverna na região de Veldt, seguindo Interceptor. Após vencer Behemoth e Sr. Behemoth, Shadow desaparecerá, deixando a arma Striker. Vá então para o Colosseum e aposte-a. Shadow então virá enfrentá-lo. Vença-o e, finalmente, ele retornará a seu grupo. Agora, se você não esperou por ele na Floating Island... Nossos pêsames.

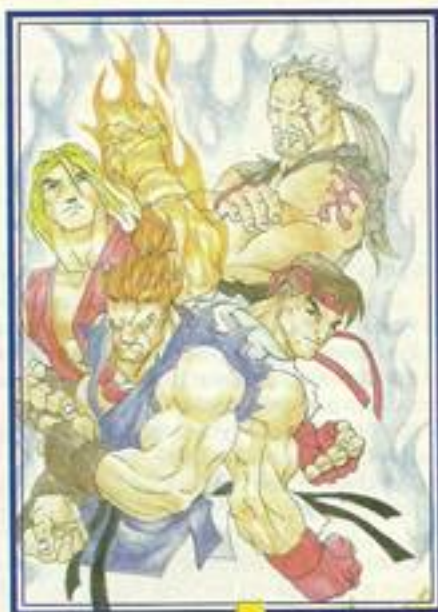
FERAS DO TRAÇO



ANDERSON / MARCIO
SÃO PAULO - SP



DAVI F. DA SILVA
SÃO PAULO - SP



CAIO THIAGO A. OLIVEIRA
TERESINA - PI

JOSÉ R. C. DA SILVA
TERESINA - PI



DANIEL A. RASCH
CANGUÇU - RS



JOSÉ R. M. PEREIRA
CACHOEIRO DO
ITAPEMIRIM - ES

**ANNA C. FERREIRA GUZZO
SANTOS - SP**



**ALEXANDRE D. CALHAU
CAMPINAS - SP**



**TADEU R. DELBIM
MOGI MIRIM - SP**



**YEAN POLETO
BENTO GONÇALVES - RS**

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT
TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM



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

ARCADE



Placas:
TKOF 98
Marvel Vs.
Capcom
Tekken III

SEJA
SEU
PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROFISSIONAIS
- LIBERTE-SE



- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

◦ **PLAYSTATION** ◦ **NINTENDO 64**
◦ **SATURN**

VENDA

**CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX**

TEL.: (011) 875-9287

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

PRÓ DICAS



Jogue Como Balrog (o boxeador)

Certifique-se de que haja 28 records na tela de Rankings, (isso após 2 ou 3 semanas de instalação, a tela de apresentação ficara com um fundo rosado) depois ponha o cursor sobre Karin e espere por volta de 3 segundos. Ponha o cursor sobre qualquer box de Random Select do seu lado, imediatamente segure Start e pressione qualquer botão (se demorar muito desabilitará o código). Pronto, Balrog será o personagem escolhido.



Jogue como Juni (a clone de Cammy)

Certifique-se de que haja 28 records na tela de Rankings, (isso após 2 ou 3 semanas de instalação, a tela de apresentação ficara com um fundo rosado) depois ponha o cursor sobre Karin e espere por volta de 3 segundos. Ponha o cursor sobre qualquer box de Random Select do seu lado, imediatamente segure Start e pressione qualquer botão (se demorar muito desabilitará o código). Se escolher o box de Random Select do lado esquerdo da tela de seleção de personagens, segure ←. Do lado direito, segure → e imediatamente pressione qualquer botão. Juni será a personagem escolhida.



Jogue como Juli

Certifique-se de que haja 28 records na tela de Rankings, (isso após 2 ou 3 semanas de instalação, a tela de apresentação ficara com um fundo rosado) depois ponha o cursor sobre Karin e espere por volta de 3 segundos. Ponha o cursor sobre qualquer box de Random Select do seu lado, imediatamente segure Start e pressione qualquer botão (se demorar muito desabilitará o código). Ponha o cursor sobre qualquer box do Random Select. Se escolher do lado de cima, segure ↑, abaixo segure ↓ e imediatamente pressione qualquer botão. Juli será a personagem escolhida.



Sem ISM (X, Z, Y)

Com este código, você jogará sem nenhum Super Meter, Guard Meter e Juggle Recoverie. Primeiro, confira se a tela de título tem um fundo **ES-VERDEADO** (será aproximadamente 3-4 semanas depois de instalação da máquina). Insira seu crédito na máquina e segure os botões Soco forte + Chute forte. Aperte Start e selecione qualquer personagem, a seleção de ISM não aparecerá, e seu personagem estará no "4º" ISM.

PC

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Cheat Codes

Durante o jogo, digite **GONZO1982** para habilitar o Cheat Mode. Então, entre com um dos códigos seguintes. Nota: Engane as versões mais velhas do jogo digitando **1982GONZO**.

CHEAT CODE	EFEITO
[Ctrl] + I	Invencibilidade
[Ctrl] + [Shift] + N	Pular de missão
[Ctrl] + [Shift] + X	Destruir qualquer coisa
[Shift] + V	Localize o usuário

LEVEL PASSWORDS

LEVEL	PASSWORD	LEVEL	PASSWORD
11	JF0P3	17	VTIM3
12	4MB4D	18	R4QJF
13	BJK4Y	19	TFCWB
14	T18D1	20	DDKW1
15	XQWDC		
16	334MW		
17	DT1WN		
18	IH3W1		
19	52WJ7		
20	924BF		
	HYBM3		

EXCLUSIVO!

JOY CONTROLLER 1
 JOY CONTROLLER 2
 DIFFICULTY MEDIUM
 ROUNDS TO WIN 2
 CONTINUES 3
 VS SCREEN ENABLED
 DUAL SHOCK ENABLED
 BLOOD DISABLED
 EFFECTS VOLUME 90%
 MUSIC VOLUME 90%
 MEMORY CARD
 KOMBAT THEATER
 EXIT

1



Master Cheat Menu

Jogue no modo Versus (dois players) e entre com o seguinte Kombat Kode: 302 213. Ao começar a partida, aperte Start e



2

dê Quit. Entre no Options (Foto1) e coloque o cursor sobre a opção Versus Screen, segure BL (defesa) e Run (corrida) durante 10 segundos. Após os 10 segundos, você vai entrar no Cheat Menu (Foto2), onde pode ativar os fatalities 1 e 2 e o Level Fatalities.

PC DEATHTRAP DUNGEON Cheat Codes

Durante o game, entre com um dos códigos abaixo:

CHEAT CODE	EFEITO	CHEAT CODE	EFEITO
TAXI	Pular de fase	mmmungo	Super força
tools	Todas as armas e spells	billy	Turbo mode
elvis	Energia infinita	p	Pausar o game
caffeine	Refill		

PLAYSTATION WING OVER

Selecionar seu avião

Na tela onde aparece a opção Game Mode, faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ▲. Agora todos os aviões estarão disponíveis.

TENHA O MELHOR !!!

*Despachamos
para todo o
Brasil!*

**Preço Especial
Para Revenda
e Locadoras**



CÂMARA Games

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

PLAYSTATION
BATMAN & ROBIN

Invencibilidade

Basta apertar os botões, L1, R2, R1, L2, Select, X, O na tela de título.

PLAYSTATION
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Cheat mode

Entre com um dos nomes abaixo para ativar o cheat correspondente. Se o código estiver correto, Tiff Needell dirá "Cheat mode enabled".

Todas as pistas

Entre com JHAMMO no lugar de seu nome.

Pista Volcanic

Entre com CMDISCO no lugar de seu nome.

Carro bônus

Entre com CMGARAGE no lugar de seu nome. Novos veículos irão aparecer.

Carro com tração melhor

Entre com FLEXMOBILE no lugar de seu nome. Agora um carro rosa de passeio será selecionável.

PLAYSTATION
BOMBERMAN WORLD

Bonus versus level

Basta entrar com a password: 5656.

Bonus battle level

Basta entrar com a password: 4989.

Battle Royal mode

Basta entrar com a password: 1616.

Maniac mode

Basta entrar com a password: 4622.

Level	Password	Level	Password
1-1	8010		
1-2	1180	3-4	6502
1-3	8086	3-5	6809
1-4	2919	4-1	0627
1-5	1021	4-2	8808
2-1	0127	4-3	3674
2-2	1220	4-4	4891
2-3	1018	4-5	0605
2-4	0804	5-1	0730
2-5	0714	5-2	2151
3-1	1027	5-3	3562
3-2	2413	5-4	3812
3-3	3009	5-5	2203

NINTENDO 64
MISSION: IMPOSSIBLE

Modo fácil

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente **▲**, Z. Você ouvirá Ethan dizendo "Ah, that's better". Se feito corretamente, o jogo começará sem o Turbo Mode, mas com a energia quase em dobro. Golpes também infligirão menos dano.

Modo cabeção

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente **▼**, R, **▲**, L, **◀**. Se tudo der certo, a frase "Ah, that's better" confirmará a dica.

Modo cabeça gigante

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente **▼**, L, **▲**, **▶**, L. Se tudo der certo, a frase "Ah, that's better" confirmará a dica.

Modo pés grandes

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente **▼**, R, Z, **▶**, **◀**. Se tudo der certo, a frase "Ah, that's better" confirmará a dica.

PLAYSTATION
GRAND THEFT AUTO

Cheat Codes

Renomeie seus personagens para obter uns dos efeitos desejados, e começar o game:

Código	Efeito
GROOVY	Todas as armas
WEYHEY	9,999,990 pontos
BLOWME	Coordenadas
EATTHIS	Level no máximo
THESHIT	Todos os itens
TURF	Todas as cidades
MADEMAN	Todas as cidades e armas
BSTARD	Todas as cidades, armas infinitas e 99 vidas
FECK	Liberar City Parte 1 e 2
TVTAN	San Andreas Parte 1 e 2

Invencibilidade

Na tela de menu principal, aperte **□**, **▲**, O, X, X, O, **▲**, **□**.

PLAYSTATION

Z

Seleção de fases

Para selecionar qualquer level, entre com a password:

▲, ▲, X, O, ▲, ▲, X, O.

Passwords

Level 2: □, ▲, X, O, ▲, □, O, X

Level 3: □, X, O, ▲, ▲, □, X, O

Level 4: □, ▲, X, O, O, ▲, X, O

Level 5: X, O, □, X, ▲, □, X, O

Level 6: □, O, ▲, X, O, X, □, O

Level 7: X, O, □, X, ▲, ▲, X, O

Level 8: X, X, O, ▲, X, O, □, X

Level 9: O, X, O, □, X, O, □, O

Level 10: O, ▲, O, O, □, ▲, X, O

Level 11: X, □, O, X, X, □, □, O

Level 12: X, X, O, X, O, X, □, O

Level 13: O, ▲, X, O, ▲, □, X, O

Level 14: □, ▲, X, O, ▲, X, O,

□

Level 15: □, ▲, X, O, □, ▲, X,

O

Level 16: O, X, O, □, □, X, □, X

Level 17: O, □, ▲, X, ▲, X, O,

□

Level 18: □, O, □, X, X, O, O, ▲

Level 19: X, O, X, O, ▲, ▲, X, O

Level 20: ▲, ▲, X, O, ▲, ▲, X,

O.

HYPER GAMES

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

Possuímos Técnicos
Especializados em
Alinhamento e
Recondicionamento de
Canhão de Playstation

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

FONE: (011) 260-1393

FAX: 261-1020

Tilt's

TILT'S 1

Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 841-9021

TILT'S 3

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

TILT'S 5

Praça da Liberdade, 75, 1º A
Loja 28 - Shopping Liberdade
Tel.: (011) 239-0099 Ramais: 127/128

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

- SALÃO DE JOGOS
- VENDAS • LOCAÇÕES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA



PROGAMES



SEJA UM FRANQUIADO
PROGAMES!
É MAIS FÁCIL DO QUE
VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL
INFORMATIVO VIA
INTERNET OU
JUNTO AO NOSSO
DEPARTAMENTO DE
FRANCHISING.



Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (011) 3641-0444 - E-mail: progames@node1.com.br

FLIPPER GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES

- CONsertos
- TRANscODIFICACÃO
- DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
- COMPONENTES E KITS
- CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
- PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
- TUDO VIA SEDEX

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP: 03635-000 Fone: (011) 6941-6475 (loja)
Fone/Fax: (011) 6955-5801 (oficina) - São Paulo

Para anunciar
ligue: (011)
3641 - 0444

PLAYSTATION

BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VER.

Disco 1

HP infinito	800D06BE 00C8
Um ataque mata o inimigo	80041D70 FFFF
.....	80041D72 2402
Números de save = 0	800D5034 0000
Tempo total = 00'00'	800D5014 0000
.....	800D5016 0000
Tempo infinito para escapar do chefe final	8002D35C 0000

Todas as armas parte 1

(Joker command)

(L1+↑ = Combat Knife)	(L1+→ = Hand Gun)	D00CEC6C 1004
(L1+↓ = Custom Hand Gun)	(L2+↑ = Magnum)	800D53AC 0101
(L2+→ = Custom Magnum)	(L2+↓ = Shot Gun)	D00CEC6C 2004
.....	800D53AC 6302
.....	D00CEC6C 4004
.....	800D53AC 6304
.....	D00CEC6C 1001
.....	800D53AC 6305
.....	D00CEC6C 2001
.....	800D53AC 6306
.....	D00CEC6C 4001
.....	800D53AC 6307

Todas as armas parte 2

(Joker command)

(R2+↑ = Custom Shot Gun)	(R2+→ = Colt S.A.A)	D00CEC6C 1002
(R2+↓ = Sub Machine Gun)	(L2+R2+↑ = Flamethrower)	800D53AC 6308
(L2+R2+→ = Rocket Launcher)	(L2+R2+↓ = Gatling Gun)	D00CEC6C 2002
(L2+R2+X = Ink Ribbon)	800D53AC 630D
.....	D00CEC6C 4002
.....	800D53AC 630F
.....	D00CEC6C 1003
.....	800D53AC 6310
.....	D00CEC6C 2003
.....	800D53AC 6311
.....	D00CEC6C 4003
.....	800D53AC 6312
.....	D00CEC6C 0043
.....	800D53AC 631E

Modificador para personagem secreto 800D519C 00YY

Dígitos para YY :

Leon02	Leon II04
Leon com roupa de couro.....06	Leon com capacete.....08
Leon com jaqueta.....0A	Hunk0C
Tofu0D	Ada0E

Obter 10 itens nos slots

.....	300D5230 0001
modificador de itens	800D53AC XXXX
slot 1	800D53B0 XXXX
slot 2	800D53B4 XXXX
slot 3	800D53B8 XXXX
slot 4	800D53BC XXXX
slot 5	800D53C0 XXXX
slot 6	800D53C4 XXXX
slot 7	800D53C8 XXXX
slot 8	800D53E0 XXXX

Modificador de Baú

Baú 1 800D53E0 XXXX

Baú 2	800D53E4 XXXX
Baú 3	800D53E8 XXXX
Baú 4	800D53EC XXXX
Baú 5	800D53F0 XXXX
Baú 6	800D53F4 XXXX
Baú 7	800D53F8 XXXX
Baú 8	800D53FC XXXX
Baú 9	800D5400 XXXX
Baú 10	800D5404 XXXX
Baú 11	800D5408 XXXX
Baú 12	800D540C XXXX
Baú 13	800D5410 XXXX
Baú 14	800D5414 XXXX
Baú 15	800D5418 XXXX
Baú 16	800D541C XXXX
Baú 17	800D5420 XXXX
Baú 18	800D5424 XXXX
Baú 19	800D5428 XXXX
Baú 20	800D542C XXXX
Baú 21	800D5430 XXXX
Baú 22	800D5434 XXXX
Baú 23	800D5438 XXXX
Baú 24	800D543C XXXX
Baú 25	800D5440 XXXX
Baú 26	800D5444 XXXX
Baú 27	800D5448 XXXX
Baú 28	800D544C XXXX
Baú 29	800D5450 XXXX
Baú 30	800D5454 XXXX
Baú 31	800D5458 XXXX
Baú 32	800D545C XXXX

Disco 2

HP infinito	800D0766 00C8
Um ataque mata o inimigo	80041D48 FFFF
.....	80041D4A 2402
Número de save = 0	800D50DC 0000
Tempo total = 00'00'	800D50BC 0000
.....	800D50BE 0000
Tempo infinito para escapar do chefe final	8002D404 0000

Todas as armas parte 1

(Joker command)

(L1+↑ = Combat Knife)	(L1+→ = Hand Gun)	D00CED14 1004
(L1+↓ = Grenade Launcher)	(L2+↑ = Flame G.Launcher)	800D5454 0101
(L2+→ = Acid G.Launcher)	(L2+↓ = Bowgun)	D00CED14 2004
.....	800D5454 6303
.....	D00CED14 4004
.....	800D5454 6309
.....	D00CED14 1001
.....	800D5454 630A
.....	D00CED14 2001
.....	800D5454 630B
.....	D00CED14 4001
.....	800D5454 630C

Todas as armas parte 2

(Joker command)

(R2+↑ = Colt S.A.A)	(R2+→ = Spark Shot)	D00CED14 1002
(R2+↓ = Sub Machine Gun)	(L2+R2+↑ = Rocket Launcher)	800D5454 630D
(L2+R2+→ = GatlingGun)	(L2+R2+X = Ink Ribbon)	D00CED14 2002
.....	800D5454 630D
.....	D00CED14 2002

PLAYSTATION

.....	800D5454	630E
.....	D00CED14	4002
.....	800D5454	630F
.....	D00CED14	1003
.....	800D5454	6311
.....	D00CED14	2003
.....	800D5454	6312
.....	D00CED14	4003
.....	800D5454	6312
.....	D00CED14	0043
.....	800D5454	631E
.....	800D5244	00YY

Modificador para personagem secreto

Digito paraYY :

Claire01	Claire II03
Claire com roupa de couro...05		Claire com capacete.....07	
Claire com jaqueta09	Hunk0C
Tofu0D	Sherry0F

Modificador de item

slot 1	800D5454	XXXX
slot 2	800D5458	XXXX
slot 3	800D545C	XXXX
slot 4	800D5460	XXXX
slot 5	800D5464	XXXX
slot 6	800D5468	XXXX
slot 7	800D546C	XXXX
slot 8	800D5470	XXXX

Modificador de baú

Baú 1	800D5488	XXXX
Baú 2	800D548C	XXXX
Baú 3	800D5490	XXXX
Baú 4	800D5494	XXXX
Baú 5	800D5498	XXXX
Baú 6	800D549C	XXXX
Baú 7	800D54A0	XXXX
Baú 8	800D54A4	XXXX
Baú 9	800D54A8	XXXX
Baú 10	800D54AC	XXXX
Baú 11	800D54B0	XXXX
Baú 12	800D54B4	XXXX
Baú 13	800D54B8	XXXX
Baú 14	800D54BC	XXXX
Baú 15	800D54C0	XXXX
Baú 16	800D54C4	XXXX
Baú 17	800D54C8	XXXX
Baú 18	800D54CC	XXXX
Baú 19	800D54D0	XXXX
Baú 20	800D54D4	XXXX
Baú 21	800D54D8	XXXX
Baú 22	800D54DC	XXXX
Baú 23	800D54E0	XXXX
Baú 24	800D54E4	XXXX
Baú 25	800D54E8	XXXX
Baú 26	800D54EC	XXXX
Baú 27	800D54F0	XXXX
Baú 28	800D54F4	XXXX
Baú 29	800D54F8	XXXX
Baú 30	800D54FC	XXXX
Baú 31	800D5500	XXXX
Baú 32	800D5504	XXXX

Quantidade de dígitos que acompanha os códigos modificadores de itens

Nota importante:

Escrito em preto = Usar os códigos tanto no CD 1 como no CD 2.**Escrito em vermelho** = Usar os códigos somente no CD 1.**Escrito em verde** = Usar os códigos somente no CD 2.

0101 - Knife
6302 - Handgun
6303 - Handgun II
6304 - Custom Handgun
6305 - Magnum
6306 - Custom Magnum (** poderoso**)
6307 - Shotgun
6308 - Custom Shotgun
6309 - Grenade Launcher
630A - Grenade Launcher (Flame Rounds)
630B - Grenade Launcher (Acid Rounds)
630C - Bowgun
630D - Colt S.A.A.
630E - Spark Shot
630F - Sub Machine Gun
6310 - Flamethrower
6311 - Rocket Launcher (** poderoso**)
6312 - Gatling Gun (** poderoso**)
6313 - Machine Gun
6314 - Handgun Bullets
6315 - Shotgun Shells
6316 - Magnum Bullets
6317 - Fuel
6318 - Grenade Rounds
6319 - Flame Rounds
631A - Acid Rounds
631B - Machine Gun Bullets
631C - S. Shot Bullets
631D - Bow Gun Bolts
631E - Ink Ribbon
001F - Small Key
0020 - Hand Gun Parts
0021 - Magnum Parts
0022 - Shotgun Parts
6323 - First Aid Spray
0024 - Chemical FR-W09
0025 - Chemical AC-W24
0026 - Green Herb
0027 - Red Herb
0028 - Blue Herb
0029 - Mixed Herb (Green)
002A - Mixed Herb (Red&Green)
002B - Mixed Herb (Blue&Green)
002C - Mixed Herb (?)
002D - Mixed Herb (?)
002E - Mixed Herb (?)
002F - Lighter
0030 - Lock Pick
0031 - Picture
0032 - Valve Handle
0033 - Red Jewel
0034 - Red Card Key
0035 - Blue Card Key
0036 - Serpent Stone
0037 - Jaguar Stone
0038 - Blue Stone
0039 - Blue Stone (?)
003A - Eagle Stone
003B - Bishop Plug
003C - Rook Plug
003D - Knight Plug
003E - King Plug
003F - W. Box Key
0040 - Detonator

0041 - Plastic Bomb
0042 - Bomb&Detonator
0061 - Lab Card Key
0062 - Master Key
0063 - Platform Key
0064 - sem item
0065 - sem item
0066 - sem item
0067 - sem item
0068 - Chris's Diary
0069 - Mail to Chris
006A - Memo to Leon
006B - Polico Memorandum
006C - Operation Report 1
006D - Mail to the Chief
006E - Mail to the Chief (?)
006F - Secretary's Diary A
0070 - Secretary's Diary B
0071 - Operation Report 2
0072 - User Registration
0073 - Film A
0074 - Film B
0075 - Film C
0076 - Patrol Report
0077 - Washman's Diary
0078 - Chief's Diary
0079 - Sewer Manager Diary
007A - Sewer Manager Fax
007B - Film D
007C - Vaccine Synthesis
007D - Lab Security Manual
007E - P-Epsilon Report
007F - Rookie Files
0080 - Rookie Files (?)
0081 - sem item
0082 - Spade Key
0083 - Diamond Key
0084 - Desk Key
0085 - Heart Key
0086 - Club Key
0087 - Virgin Heart
0088 - Square Crank
0089 - Down Key
008A - Up Key
008B - Locker Key
0043 - Crank
0044 - Film
0045 - Film (?)
0046 - Film (?)
0047 - Unicorn Medal
0048 - Eagle Medal
0049 - Wolf Medal
004A - G. Cogwheel
004B - Manhole Opener
004C - Main Fuse
004D - Fuse Case
004E - Vaccine
004F - Vaccine Cart.
0050 - Film
0051 - Base Vaccine
0052 - G-Virus
0053 - Special Key
0054 - Joint S Plug
0055 - Joint N Plug
0056 - Cord
0057 - Film
0058 - Cabin Key
0059 - Precinct Key (azul)
005A - Precinct Key (vermelho)
005B - Precinct Key (?)
005C - Precinct Key (verde)
005D - C. Panel Key (vermelho)
005E - C. Panel Key (amarelo)
005F - P. Room Key
0060 - MO Disk

GAME SHARK

PLAYSTATION

BATMAN & ROBIN

Batman

Energia infinita	300CF50E	0064
Boost infinito	800CF50A	0909
Todas as bombas infinitas	800CF520	6363
	300CF522	0063
Todos os mísseis infinitos	300CF523	0063
	800CF524	6363
	800CF526	6363
	800CF528	6363
	800CF52A	6363
	800CF52C	6363
	800CF52E	6363

Batman(girl) (Catgirl)

Energia infinita	300CF56E	0064
Boost infinito	800CF56A	0909
Todas as bombas infinitas	800CF580	6363
	300CF582	0063
Todos os mísseis infinitos	300CF583	0063
	800CF584	6363
	800CF586	6363
	800CF588	6363
	800CF58A	6363
	800CF58C	6363
	800CF58E	6363

Robin

Energia infinita	300CF5CE	0064
Boost infinito	800CF5CA	0909
Todas as bombas infinitas	800CF5E0	6363
	800CF5E2	0063

Todos os mísseis infinitos	300CF5E3	0063
	800CF5E4	6363
	800CF5E6	6363
	800CF5E8	6363
	800CF5EA	6363
	800CF5EC	6363
	800CF5EE	6363
	1605C718	8687

BOMBERMAN FANTASY RACE

Dinheiro infinito	80143774	967F
	80143776	0098
Turbo infinito	800100EA	06FF

THE LEGEND OF HEROES 1 & 2

The Legend of Hero 1

Level up instantâneo para todos os personagens	80115774	FFFF
	801157E0	FFFF
	8011584C	FFFF
	801158B8	FFFF
Dinheiro infinito	801086B8	E0FF
	801086BA	05F5

The Legend of Hero 2

Dinheiro infinito	800E4134	E0FF
	800E4136	05F5
Level up instantâneo para todos os personagens	800F1004	FFFF
	800F1070	FFFF
	800F1148	FFFF
	800F10DC	FFFF

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Dinheiro infinito

8009A9D8 C9FF

8009A9DA 3B9A

Inimigo entra na batalha (Pressione select)

8009C442 0000

D0075290 0100

8009C442 0FFF

STATUS	1º Pers.	2º Pers.	3º Pers.	4º Pers.	5º Pers.	6º Pers.	7º Pers.	8º Pers.	??
MAXHP	8009BF4C	8009BFAC	8009C00C	8009C06C	8009C0CC	8009C12C	8009C18C	8009C1EC	270F
HP	8009BF54	8009BF84	8009C014	8009C074	8009C0D4	8009C134	8009C194	8009C1F4	270F
MAXMP	8009BF58	8009BF88	8009C018	8009C078	8009C0D8	8009C138	8009C198	8009C1F8	03E7
MP	8009BF5C	8009BF8C	8009C01C	8009C07C	8009C0DC	8009C13C	8009C19C	8009C1FC	03E7
Lv	3009BF60	3009BFC0	3009C020	3009C080	3009C0E0	3009C140	3009C1A0	3009C200	00FF
STR	8009BF62	8009BFC2	8009C022	8009C082	8009C0E2	8009C142	8009C1A2	8009C202	270F
CON	8009BF68	8009BFC8	8009C028	8009C088	8009C0E8	8009C148	8009C1A8	8009C208	270F
AGL	8009BF6E	8009BFCE	8009C02E	8009C08E	8009C0EE	8009C14E	8009C1AE	8009C20E	270F
DEX	8009BF74	8009BD04	8009C034	8009C094	8009C0F4	8009C154	8009C1B4	8009C214	270F
INT	8009BF7A	8009BFDA	8009C03A	8009C09A	8009C0FA	8009C15A	8009C1BA	8009C21A	270F
STM	8009B8AE	8009B97E	8009BA4E	8009BB1E	8009BBEE	8009BCBE	8009BD8E	8009BE5E	270F
LUC	3009B8A8	3009B978	3009BA48	3009BB18	3009BBE8	3009BCB8	3009BD88	3009BE58	00FF
GUTs	3009BF80	3009BFE0	3009C040	3009C0A0	3009C100	3009C160	3009C1C0	3009C220	00FF
SP	8009B8C2	8009B992	8009BA62	8009BB32	8009BC02	8009BCD2	8009BDA2	8009BE72	03E7
Talent	8009B8C8	8009B998	8009BA68	8009BB38	8009BC08	8009BCD8	8009BDA8	8009BE78	03FF
EXP	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	0001
	8009BF48	8009BFAB	8009C008	8009C068	8009C0C8	8009C128	8009C188	8009C1E8	C9FF
	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	D0075290	0001
	8009BF4A	8009BFAA	8009C00A	8009C06A	8009C0CA	8009C12A	8009C18A	8009C1EA	3B9A

Max SP (apenas para Joker Playback Action Replay)

B00800D0 00000000

8009B8C2 03E7

1 luta por Level Up (apenas para Joker Playback Action Replay)

B0080060 00000000

8009BF48 FFFF

Todos os itens (apenas para Joker Playback Action Replay)

B4000002 00000001

8009AC70 5000

LUNAR 2

ETERNAL BLUE

A LENDA

Num passado distante, houve uma guerra. Uma grande guerra. Travada entre a deusa Althena e um mal antigo.

Após batalhas intermináveis e devastadoras, como um último recurso, Althena usou todos os seus poderes para lacrar o mal, extinguindo-o de uma vez por todas, mas a um grande custo...

Pois a Blue Star, após tantos conflitos titânicos, havia se tornado um deserto. Um vasto deserto de cinzas e ruínas. A destruição remanescente da guerra.

Espantada, Althena usou mais uma vez seus poderes e levou a vida, a vegetação e a prosperidade ao mundo de Lunar. O mundo escolhido por ela para continuar a vida. A terra em que a deusa depositou toda sua esperança.

Althena então invocou seus poderes mágicos e seus quatro dragões para ajudá-la e para proteger este novo mundo em seu nome...



THE RPG FEELING



Imagine pegar algo que já é excelente, procurar seus defeitos, seus pontos fracos, tudo aquilo que não foi realmente aproveitado e então recriar esta coisa com uma tecnologia mais avançada melhorando-a nestes aspectos e adicionando algumas coisas para dar uma "cara" mais nova. Pois é exatamente isto que a Kadokawa Shoten fez com o maior clássico de Sega CD: Lunar Eternal Blue. Este é um bom exemplo de RPG tradicional que possui "feeling", juntamente com Final Fantasy VI (Super Famicom), Tengai Makyō Dai Yon No Mokushiroku (Sega Saturn) e alguns poucos outros. Jogos que fazem você liberar seus sentimentos, que estão no patamar daqueles capazes de lhe tirar uma lágrima ou um sorriso sincero de encanto. Este é o objetivo do verdadeiro RPG, e é exatamente o que Lunar Eternal Blue faz com maestria.

O ENredo

Antes de prosseguirmos com as novidades do remake, vejamos um pouco da história do jogo. Eternal Blue se passa quase 1000 anos após o game original (Silver Star). Hiro (Hiero na versão japonesa), um jovem garoto com sede de aventura, e seu companheiro Ruby, um jovem dragão vermelho (muitas vezes confundido com um gato e de sexo ambíguo), encontram Lucia (Lucier no japonês; isso lá é nome?), uma jovem garota vinda de um outro mundo, no Blue Spire. Esta misteriosa garota é tida pela guarda real de Althena como a lendária Destroyer (destruidora) vinda da Blue Star para devastar o mundo de Lunar, sendo assim caçada pelo White Knight Leo, um dos protetores de Althena. Para piorar as coisas, um ser extremamente mal e poderoso, conhecido como Zophar, lança uma maldição em Lucia e ameaça destruir o mundo. A misteriosa garota pouco explica a Hiro, dizendo apenas que ela precisa ver Althena. Hiro e Ruby decidem acompanhar Lucia em sua jornada para achar a deusa na lendária cidade de Pentagulia. Pelo caminho, eles se deparam com figuras carismáticas, como Ronfar (Rong-Fa) o clérigo de Althena, Jean, a dançarina, e Lemina (Remienā), uma gananciosa aprendiz de maga de Vane. Todos unem-se ao grupo, cada um por suas próprias razões. E continuando a aventura, eles conhecem os outros três guardiões de Althena: a Red Priest Mauri, irmã de Leo e antiga paixão de Ronfar, o Blue Master Lunn (chamado de Linus na versão



FICHA TÉCNICA



LUNAR 2: ETERNAL BLUE

KADOKAWA SHOTEN 2 CDS

RPG 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO 4,2

SOM 4,1

JOGABILIDADE 4,8

ORIGINALIDADE 3,2

DIVERSÃO 4,6

O jogo foi melhorado em todos os aspectos para tirar proveito da capacidade do console

O game é obrigatório mesmo para quem já jogou a versão Sega/Mega-CD

Em alguns momentos de diálogo, o volume de música continua alto e acaba atrapalhando as vozes

CONTRAS

CLAS. FINAL

4.5



japonesa), um mestre das artes marciais que guarda um passado (e quem sabe até um presente) negro, ligado com uma misteriosa organização, e por fim, o Black Magician Borgan, que pretende se casar com a mãe de Lemina, Miria, e proclamar uma nova era na cidade de Vane, criando a novíssima Neo-Vane. Outra figura misteriosa encontrada é Ghaleon, que deveria estar morto há mais de 1000 anos, e está servindo a Althina como seu Dragonmaster. E assim a história prossegue, numa trama muito bem elaborada e que traz reviravoltas impressionantes e revelações intrigantes.

O REMAKE

Não espere uma aventura totalmente nova como ocorreu com Lunar Silver Star Story [Sega Saturn (japonês)/96 e Playstation (japonês)/98, a ser lançado no mercado americano ainda em setembro], o remake baseado em Lunar: The Silver Star [Mega CD (japonês)/92 e Sega CD (americano)/93], que trazia muitos elementos novos e um storyline mais incrementado (o original trazia muitos "buracos" em seu enredo), acrescentando muitas horas de jogo. Como Lunar Eternal Blue [Mega CD (japonês)/94 e Sega CD (americano)/95] já apresentava um enredo quase impecável, não foram muitas as modificações neste ponto, mas Lunar 2: Eternal Blue (lançado dia 23 de julho no Japão para Sega Saturn e sem a menor esperança de sair no mercado americano, a não ser que a Working Designs cala na besteira de lançar uma versão para Playstation, Blergh) traz muito mais que um enredo recriado.

MELHORAR O MELHOR

Finalmente, os personagens desenhados por Toshiyuki Kubooka (também Character Design do Anime Robô Gigante; a semelhança nos traços é notável), ganharam toda a personalidade, expressividade e carisma que mereciam.



O ponto principal no quesito enredo a ser implementado na opinião do pessoal da Kadokawa era Lucia, a confusa heroína do game. Muito de seu potencial foi desperdiçado no game original. Para uma garota misteriosa com poderes quase divinos, Lucia era meramente limitada ao controle do computador. Com o potencial fraco do Sega CD (para os tempos atuais, claro), os movimentos de Lucia eram pré-programados. Já com o Saturn, Lucia tem uma AI (Artificial Intelligence, ou Inteligência Artificial) muito melhor e estratégias mais eficientes. Além disso, muitos dos trechos da história ligados à Lucia que tinham pouca importância ganharam uma ênfase maior. Isso tudo para tornar Lucia mais atraente ao jogador, pois você joga no papel de Hiro, personagem principal que acaba... humm... sentindo uma estranha atração pela garota misteriosa. Isso realça muito o sentimento de amor envolvido no jogo.

Mas para não ofuscar o destaque dos outros personagens, cada um também ganhou um enredo individual mais marcante e relacionado com a história em geral. Só para citar

um exemplo, os eventos entre Ronfar e Mauri têm agora uma ligação maior com o Storyline do game, não são mais tratados como "eventos paralelos", ou algo do tipo "deixando a história um pouco de lado...".

Mais uma boa novidade é o fato de Hiro participar mais ativamente do enredo, ele fala muito mais que no original, deixando de ser aquele cara que fica "assistindo a tudo em cima do muro". Ao escrever as falas de Hiro, os produtores quiseram passar algo ao jogador do tipo "Ei, eu também penso assim". Você acaba se deparando com um enredo centrado no tema "o garoto encontra a garota", altamente ligado com um tema de amor e relacionamento.

Outro defeito presente no original e corrigido é a expressividade dos personagens. No Sega CD, cada personagem tinha apenas um rosto, que não mudava, para os diálogos (aqueles rostos que aparecem nas caixas de texto). Agora são mais de 200 rostos no total (30 deles dedicados só para Lucia!). Assim, cada personagem pode ainda expressar raiva, alegria, tristeza, curiosidade, timidez e o que mais estiver sentindo durante suas falas. Além destes "pequenos retoques" no storyline, foram adicionados mais mini-jogos e side-quests (buscas ou aventuras não relacionadas com a história principal) ao jogo. Mas no final, isso não acrescenta muito ao tempo total de jogo, que fica por volta de 35-45 excelentes horas.



POTÊNCIA PARA VER...

Agora vamos às novidades possíveis graças ao poder do Saturn. Começando pelos gráficos, percebemos que o game continua preso às raízes da série, que traz como uma de suas tradições os minúsculos personagens SD. E agora eles estão ainda melhores, utilizando um maior número de frames de animação, paleta de cores bem maior e alguns efeitos especiais, além da maior resolução do Saturn permitir mais detalhes nos personagens. Assim temos os bonequinhos realizando um número de movimentos e reações bem maior (é possível ver Ronfar jogando seus dados e até Leo balançando suas orelhas de forma hilariante), tanto nos cenários quanto nas batalhas, e também sofrendo influência de outros efeitos, como a iluminação dos cenários que age sobre os personagens.

É perceptível também o cuidado com detalhes na reconstrução dos cenários, muitos deles pegos diretamente da versão Mega-CD e totalmente refeitos. E em matéria de cenários, o destaque fica por conta das cenas de batalha, que a exemplo do Silver Star Story, são totalmente novas e com cores vibrantes.

Deixando o melhor para o final, comentemos então as cenas de Anime/CG. Também como em SSS, todas as cenas foram recriadas do zero e também há algumas inéditas (se bem que com esta reformulação, é como se todas as cenas fossem inéditas). As cenas mesclam gráficos gerados por computador (as famosas CGs) com desenhos feitos a mão (cenas em Anime) criando um efeito (já visto em Grandia) realmente de se tirar o chapéu.

Nas versões de Mega-CD, tanto na Silver Star quanto na Eternal Blue, estas cenas se limitavam a Sprites se movendo (mexendo só a boca muitas vezes), mas agora as cenas de Anime/CG têm o trabalho digno de uma série de animação japonesa (ou ainda melhor). O cuidado com detalhes é tamanho que você pode ver nuvens se movendo lentamente, muitos efeitos de luz, transparência, Blur (embaçado), expressões faciais detalhadas e variadas e uma movimentação impressionante. Algumas vezes você pode até esquecer que está jogando e pensar que na verdade está assistindo a um Anime.





As cenas de Anime/CG nunca foram tão boas. São seqüências de animação extremamente bem feitas rodando com uma boa resolução, em tela inteira e a 24 fps!!!

Novos efeitos visuais foram adicionados, como o Zoom In usado nas batalhas sempre que há uma aproximação de personagens em magias ou técnicas.



Side-Quests foram adicionadas. A principal delas é a busca pelos Bromídeos, que já estavam presentes em SSS e agora estão de volta ainda melhores. Alguns só podem ser encontrados durante o Epilogue, após o "final" do jogo.

A maior diferença entre as cenas deste remake de Eternal Blue e o Silver Star Story, é que neste as cenas são em tela inteira. Na primeira versão de SSS as cenas ocupavam cerca de 1/3 da tela (com uma resolução satisfatória) e mais tarde fora lançada a versão MPEG, com cenas em tela inteira e resolução perfeita, mas era necessário possuir o cartão decompressor de formato MPEG, acessório lançado apenas no Japão. Mesmo a versão de SSS para Playstation não usa animações em tela inteira (apesar de ser em 2 CDs). O formato Cinepak (um método de compressão de vídeo muito usado nos games de Saturn) proporciona uma boa qualidade e resolução, mas quando usado em tela inteira, costuma decrescer drasticamente o frame rate (taxa de quadros de animação) e cenas com muita ação perdem todo o efeito. Mas no caso de Lunar 2: EB, a Kadokawa conseguiu praticamente um milagre: produzir cenas em tela inteira, em Cinepak (sem a necessidade de adaptador para MPEG), com uma resolução satisfatória e mantendo os 24 frames por segundo. Um esplendor! Uma das melhores cenas de Anime/CG que já apareceram no Saturn (juntamente com Tengai Makyo, Sakura Taisen 1/2, Langrisser III/IV, Enemy Zero, Grandia e Shining Force III).

...E OUVIR?



Em se tratando do aspecto "Som", Lunar 2:EB mostra-se igualmente impressionante. Vamos novamente voltar um pouco no tempo para fazer uma comparação. Na versão original de Mega/Sega CD, como o jogo era muito grande e tinha que caber em apenas um CD, a qualidade das músicas foi muito comprometida, tendo elas

sido comprimidas em mono (apenas um canal de som, ao contrário do estéreo, que é dividido em canais esquerdo e direito). Isso no caso das músicas PCM, pois o jogo americano ainda tinha duas faixas externas de áudio com as lindas canções-tema (When I was alone as one, my eyes were as blind... Dá saudade só de lembrar). Mas a excelente composição das músicas compensava esta baixa qualidade. São músicas que ficam na cabeça, daquelas contagiantes que você começa a assobiar empolgado só de ouvir.

Como os tempos são outros, há a necessidade de se otimizar também este ponto. E foi exatamente o que aconteceu. Com dois CDs inteirinhos para usar, as músicas receberam o tratamento que mereciam. Todas foram re-sampled com uma qualidade muito superior, usando o padrão estéreo.

Muitas das músicas são exatamente as mesmas da versão Mega/Sega CD (ponto super positivo para quem já ouviu o game original), enquanto outras são versões remixadas, ficando, algumas vezes, ainda melhores que as originais.

Outra, digamos assim, "atração" de Lunar, fica por conta dos diálogos falados. E desta vez, ao contrário do remake de Silver Star, a Kadokawa procurou trazer a maioria do pessoal que atuou no game original. E olha que é um pessoal de peso. Entre os Seiyuus (ou Voice Actors, ou Dubladores, ou ainda se preferir, "carinhas que emprestam as vozes para os personagens"), estão figuras já



bem conhecidas (no Japão, principalmente, e pra galera que curte Anime), como Chilsa Yokoyama fazendo a voz de Lucia, Seiyuu que emprestou a voz para Maria Renard no famoso e recente Dracula X e também atuou em Sakura Taisen 1/2 como a própria Sakura Shinguuji, e também Megumi Hayabashira como Lemina, mais conhecida por seu aclamado trabalho como Ayanami Rei em Evangelion (além de ter feito Lemina no EB original). Se bem que algumas vezes ficaram melhor na versão americana (do antigo Sega CD), como a de Ghaleon por exemplo, que é suprema, dando o ar imponente que o personagem tem em sua personalidade. Já na versão japonesa ele tem uma voz relativamente fraca. Mas no geral, tanto as vozes quanto a atuação dos Seiyuus estão soberbas (pena não ter as canções do americano... The memories, of true love, stolen from time... Ahhh, isso é que é som).

MAS EM CONHEÇO O SISTEMA, "MERMÃO"...



O sistema de jogo mudou até nos aspectos mais tradicionais, e totalmente para melhor. Em todos os "Lunares" anteriores, os itens carregados eram limitados e cada personagem tinha que carregar certo item em seu inventário se quisesse usá-lo em batalha. Mas isso é coisa do passado. Em Lunar 2:EB, fora adotado um sistema de

itens semelhante ao usado na série Final Fantasy, utilizado na maioria dos RPGs. Todos os personagens compartilham do mesmo inventário de itens, que é bem vasto e tem espaço para todos os itens que você vai adquirindo (dispensando a antiga necessidade de se jogar itens fora). Outra vantagem que facilita bastante é que agora os itens do mesmo tipo não têm ícones separados para cada unidade, eles têm o mesmo ícone e um número representando a quantidade deste item que você possui (mas você tem um limite de 20 unidades para cada, o que mesmo as-





sim é um grande acréscimo se comparado ao game original). Assim, todos os itens, equipamentos e outros apetrechos que você obter ficarão em um vasto inventário que pode ser acessado por qualquer personagem tanto em menus de campo quanto em batalhas.

Os encontros não são mais aleatórios, seguindo novamente o exemplo do remake de Silver Star, onde os inimigos aparecem na tela e o modo de batalha é ativado com o contido de seu personagem com eles. Neste sistema você pode evitar os inimigos desviando-se caso esteja com pouco HP ou apenas não está com cabeça para lutar. E desta vez o design das dungeons é genial. Não como

em SSS, onde você podia desviar dos inimigos, mas apenas em teoria, pois na prática os corredores estreitos e inimigos mal posicionados nas salas impediam a sua fuga. Agora fugir pode até ser difícil em algumas partes, mas é, no mínimo, possível. Mais uma diferença marcante e que se adapta ainda melhor no novo sistema de encontros é o botão de Dash. Este botão faz seu personagem sair em disparada, mas esta corrida dura pouco tempo e não pode ser feita na sequência, há um intervalo entre uma corrida e outra. Para completar, os encontros com inimigos se dão exclusivamente em dungeons, não mais há batalhas no World Map, e não há load times para as batalhas.

Todos os menus foram simplificados na medida do possível, deixando sempre as opções mais utilizadas com um acesso fácil e rápido. Como tradição, todas as opções de cada menu trazem ícones intuitivos para facilitar o entendimento.

No Eternal Blue original, havia um sistema de Magic Points para evolução de magias. Estes Magic Points não eram como os MPs, usados para realizar as magias, mas sim pontos de bônus obtidos em batalhas. Quanto mais Magic Points, mais suas magias evoluem. Este sistema era um tanto chato e até redundante, já que vencer batalhas implicava incondicionalmente na evolução de seus personagens também. Percebendo isso, a Kadokawa extinguiu este sistema de Magic Points e incorporou a evolução de magias na evolução de personagens. Ou seja, evoluindo seus personagens, além de ganhar novas magias, você pode também evoluir aquelas que eles já possuem, sem precisar daqueles malditos Magic Points.

Mais um elemento que dá uma "cara nova" ao jogo é o sistema de Emblems. Além dos equipamentos já conhecidos (arma, escudo/bracelete, proteção de cabeça, armadura e mais dois anéis), há um novo tipo de equipamento: os Emblems. Estes podem ser vistos como uma mescla de Materia (FFVII) e as Dragon Crests do Eternal Blue original (que davam a Hiro novas magias). Há Emblems dos mais variados tipos: há aqueles que dão novas magias (não disponíveis normalmente), alteram os Status dos personagens, dão resistência e etc.. Cada personagem pode equipar até dois Emblems, que estão divididos em cinco elementos: Earth, Water, Wind,



Thunder e Fire (e tem ainda os "não-elementais"). Agora vem o melhor: os Emblems podem ser combinados. Se você equipar um Emblem que dá magias do elemento Earth e, no mesmo personagem, colocar um Emblem que dá magias de Water, você poderá usar a magia Icicle Break com este personagem. Desta mesma maneira, você pode equipar dois Emblems do mesmo elemento para ter magias mais poderosas ou ainda combinar Emblems de efeitos para conseguir uma gama muito maior de vantagens. Isso adiciona muito ao elemento exploração (para a busca de novos Emblems), experimentação (para combinar os mais variados Emblems e descobrir os efeitos de cada combinação) e estratégia (saber os Emblems certos para se usar em cada situação), além de aumentar muito o número de magias (agora são 108 no total, transpondo o limite de 8 magias/técnicas por personagem de Silver Star Story).

Em termos de "Extras", muito fora adicionado. Pra começar, outro elemento oriundo de Silver Star Story são os Bromides, itens especiais que você obtém ao longo do jogo e que não têm ligação alguma com a história, mas trazem ilustrações especiais. No total, são 16 Bromides, alguns bem difíceis de encontrar e com ilustrações bem interessantes (como esta aí de Lucia, do Bromide 5). Tem ainda o Movie Player (que também tinha em SSS) para você assistir novamente a todas as cenas de Anime/CG (mas você só consegue depois de terminar o jogo, durante o Epilogue; pena não ter também o Music Player que tinha no SSS). Além do próprio Epilogue, que é uma extensão do jogo normal, onde você deve... Bom, deixa pra lá, não vamos estragar a surpresa (mas pode ter a certeza de que é algo emocionante).



ENCONTRO E AÇÃO

A Kadokawa realizou um trabalho tão primoroso que, caso você já tenha jogado o original, fará você querer "mais do mesmo", trazendo um misto de nostalgia e surpresa. Mas Lunar 2: Eternal Blue também é uma experiência fantástica para quem não jogou o original ou qualquer outro Lunar. E como o game saiu só no Japão (e se depender do mercado americano vai permanecer lá), nós traremos todas as traduções e noções básicas de jogo na próxima edição (mesmo!) para você não ficar bolando.



GRANDIA



E finalmente chegamos ao final de nossa seqüência de matérias explicativas do melhor RPG de Saturn: Grandia.

Nesta edição, como prometido, você vai conferir o restante do quinto e último capítulo e também a avaliação de Grandia Digital Museum, a expansão de Grandia com muitas coisas interessantes.

Esperamos que depois de tudo isso não reste nenhuma dúvida sobre este game animal, mas se ainda tiver alguma, não hesite em nos perguntar. Confira agora esta última parte de Grandia.

CAPÍTULO 5:

Operações Básicas

...Ainda

2. SHOPS (Continuação)

Prosseguindo com o 2º tópico do 5º capítulo, que começou na edição anterior, veremos como vender seus itens, único detalhe que faltou neste tópico.

Se você quiser vender aqueles itens que estão ocupando espaço nos inventários de seus personagens ou quer fazer uma graninha para comprar novos equipamentos, fale com o vendedor do Shop (que geralmente está atrás de um balcão). Isso o levará a uma tela com menu (imagem 6). Nesta, na parte de cima da tela você terá dois ícones: - 売る (Sell) e - やめる (Exit). Escolhendo a primeira opção, seu cursor será levado para a janela central (a maior, que já será explicada), já a segunda opção faz você sair do menu



de venda (ou, ao invés de escolher esta opção, você pode simplesmente apertar o botão B para sair do menu). A quantia em dinheiro atual de seu grupo é exibida no topo, ao centro da tela.

Uma vez escolhido o ícone Sell, seu cursor é levado para a janela maior, contendo todos os itens que seu grupo carrega no momento. Nela estão listados os itens com seus respectivos nomes em japonês e o preço que será pago por tais itens (abaixo do nome de cada um). Perceba que um cursor ilumina um dos quadros de personagem na parte de baixo da tela, ele indica a quem pertence o item que está selecionado na janela maior (assim, se você estiver com o cursor sobre um item e o rosto de Sue estiver iluminado, isto indica que tal item pertence a Sue, está no inventário dela). Na janela mais fina, logo abaixo da maior, aparece a descrição (em japonês) do item selecionado.

Resumindo: para vender um item, então, basta falar com o vendedor, escolher a opção Sell, selecionar o item a ser vendido e confirmar com o botão C. Preste atenção para não vender itens sem querer, pois uma vez vendido, você não mais vai recuperá-lo.

3. BAÚS

Você já jogou Resident Evil? Lembre-se daqueles baús milagrosos que ajudavam a aliviar o seu inventário? Pois eles também estão presentes em Grandia, e com funções semelhantes.

Você poderá ter acesso ao baú sempre que encontrar seu ícone (ao lado e na imagem 1). Este ícone aparece em alguns Shops e também em Dungeons. Há vários espalhados pelo jogo, mas todos valem como um, ou seja, os itens que você colocar em um baú, aparecerão em todos, como se eles estivessem ligados (assim como os de RE). Ficando em frente ao ícone do baú e apertando o botão C, você terá acesso ao menu de



baú (imagem 2), com as seguintes opções:

預ける..... Deposit
引き出す..... Take Out
やめる..... Exit

Vejam agora a finalidade de cada uma destas opções:

* Deposit: ao escolher esta opção, você será levado à tela de depósito de itens (imagem 3). Aqui temos dois ícones na parte superior da tela: - 預ける (Deposit) e - やめる (Exit). Com a primeira opção você tem acesso à janela central, que contém os itens de seus personagens (aqueles que estão no inventário de cada um atualmente). Então basta escolher o item que você vai deixar no baú (note que aqui, como no menu de venda, o rosto

do personagem a quem pertence o item selecionado fica iluminado). A janela mais fina, novamente, mostra uma descrição do item. A segunda opção no topo da tela é para sair deste menu (também com o botão B). Procure deixar nos baús aqueles itens que você não mais usará (como equipamentos mais fracos e outros que estejam apenas ocupando espaço), principalmente quando estiver com pouco espaço nos inventários (mais tarde você poderá pegar estes itens de volta para vendê-los). É possível colocar um máximo de 99 unidades de cada item. Note que o nome de alguns itens não ficam iluminados, estes são os que você não pode deixar no baú (geralmente aqueles que têm papel importante no enredo).



* Take Out: escolhendo esta opção a partir do menu de baú, você será levado à tela de "saque" de itens (imagem 4).

Também temos dois ícones na parte superior da tela, que são: - 引き出す (Take Out) e - やめる (Exit). Escolhendo a primeira, seu cursor será levado para a janela contendo todos os itens depositados (com as respectivas quantidades depositadas de cada um). Desta maneira, basta selecionar o item que você quer pegar de volta e então o personagem que vai ficar com este item, confirmando tudo com o botão C. Quando terminar seus "saques", basta selecionar a opção Exit com o segundo ícone do topo da tela ou simplesmente apertar o botão B.

* Exit: a única maneira de sair do menu de baú é selecionando esta opção (a terceira e última de cima para baixo). Aqui não dá para cancelar o menu com o botão B, só mesmo escolhendo a opção Exit.

Lembre-se que todos os itens que você depositar em um baú você poderá sacar de qualquer outro. Use-os para aliviar os inventários de seus personagens.

4. OBTENÇÃO DE ITENS E DINHEIRO

Além das batalhas, há uma outra fonte preciosa de itens e dinheiros: são os objetos que você encontra pelas dungeons. Aliás, estes são os que fornecem os principais itens (além daqueles que você compra nos Shops), bem melhores que os obidos na maioria das batalhas.

Falaremos primeiro do dinheiro. Durante sua aventura, você vai encontrar ícones que representam dinheiro, como o pote de ouro (imagem 1) ou o pequeno saco de dinheiro (imagem 2). A quantia em dinheiro ganha ao encontrar um destes ícones vai aumentando proporcionalmente com o progresso do jogo (já



que os itens também vão ficando mais caros). O pote de ouro dá aproximadamente o dobro de dinheiro que o pequeno saco de moedas. Como o dinheiro não conta como item, ao invés de ir para o inventário, ele é automaticamente somado ao total de dinheiro que o grupo carrega atualmente.

Já no caso dos itens as coisas mudam um pouco. Você também vai encontrar vários ícones (exemplos nas imagens 3 e 4), mas eles variam bem mais neste caso. Só para citar alguns, você poderá encontrar ervas, pães, espadas, escudos, sapatos e



vários outros, cada um representando o tipo de item a ser obtido. Além destes ícones, você ainda vai encontrar os baús, que também contém itens (geralmente mais importantes). Ao pegar um destes ícones, você será levado à tela de obtenção de item, contendo um menu (imagem 5), onde haverá algumas opções. Como sempre, há a janela principal (a maior), que desta vez lista o item que você adquiriu. No topo da tela teremos a barra de status, com 5 ícones que indicam as opções disponíveis. Vejamos então cada um destes ícones:

- 自動分配 AUTOMATIC DISTRIBUTION
- 手動分配 MANUAL DISTRIBUTION
- 使う USE
- 諦める GIVE UP
- 捨てる THROW AWAY

Sabendo os ícones e o nome de cada um, agora veremos suas finalidades:

• **Automatic Distribution (自動分配):** escolhendo esta opção, o computador vai automaticamente mandar o item listado para o inventário de um de seus personagens. Esta distribuição não é aleatória, ela ocorre na ordem da esquerda para a direita. Se o seu primeiro personagem tiver espaço disponível em seu inventário, então o item será mandado para ele. Se ele já possuir o máximo de 12 itens, então será mandado para o próximo da direita e assim por diante.

• **Manual Distribution (手動分配):** com esta você distribui os itens manualmente. Você pode escolher o personagem que vai ficar com o item em seu inventário (não se esqueça que aqueles que já têm 12 itens não podem carregar mais).

• **Use (使う):** esta é a opção para usar o item na hora, sem a necessidade de mandá-lo para o inventário de nenhum personagem. Bem útil quando seus personagens já estiverem lotados. Itens que não estão iluminados não podem ser usados (uma espada não pode ser usada como um item comum, por exemplo).

• **Give Up (諦める):** se você não quiser pegar o item, basta escolher esta opção, que é exa-

tamente para dispensá-lo. Mas atenção: tome cuidado para não escolher a opção Give Up sem querer, pois uma vez confirmado este comando, você nunca mais vai recuperar o item dispensado. Nem todos os itens podem ser dispensados, há aqueles importantes para o enredo do jogo que são indispensáveis.

• **Throw Away (捨てる):** esta opção vai acessar o inventário de itens de um de seus personagens (selecionado por você). Estando no inventário a partir da opção Throw Away, você poderá selecionar e jogar itens fora (para sempre). Assim você pode liberar espaço nos inventários para que possa pegar o item obtido listado (caso não tiver espaço em nenhum de seus personagens, use esta opção para jogar algo fora e então volte à lista de itens obtidos para colocar o item desejado no inventário recém-liberado). Itens com o nome não-iluminado não podem ser jogados fora.

5. LOCALIZANDO-SE

Pela natureza 3D de Grandia, muitas vezes você corre o risco de ficar completamente perdido. Mas o próprio jogo tem alguns recursos para ajudar você a se localizar, e como é necessário saber usar estes recursos, fique ligado neste tópico.

5.1. Bússola

Um dos recursos mais úteis e menos utilizados em Grandia. A bússola (imagem 1) ajuda você a se localizar, mas em geral quase não é utilizada, pois muitos não sabem interpretar suas indicações.



Sempre que você está em dungeons ou qualquer tela de campo (vilas, por exemplo), você verá uma bússola no canto superior direito da tela. Esta tem um lado destacado em vermelho que indica o ponto norte (sempre fixo; não muito importante) e um ponteiro que pode estar em três estados diferentes: *Objetivo*, *Origem* e *Inativo*.

A posição de *Objetivo* é ativada normalmente quando você entra em uma área. Nesta posição, a bússola indica o seu objetivo da área, que pode ser a saída para a próxima área, a localização do Boss, um local especial ou qualquer outro objetivo específico da área.

Na posição de *Origem*, por sua vez, a bússola indica o ponto de partida da área, ou seja, o local por onde você entrou nesta. Isto ajuda muito quando você já cumpriu o objetivo da área e deve retornar ao ponto de origem.

Antes de explicarmos a terceira posição, vamos falar de outra coisinha interessante: o ponteiro da bússola. Note que o ponteiro, enquanto está indicando a *Origem* ou o *Objetivo*, fica girando, e que algumas vezes ele gira ainda mais rápido. A velocidade com que ele gira indica a distância do ponto indicado (*Origem* ou *Objetivo*), quanto mais rápido ele estiver rodando, mais você estará perto do ponto indicado. Assim, se ele estiver apontando para o *Objetivo* e estiver girando lentamente, você estará bem longe

deste ponto. Agora note que, quanto mais você se aproxima do *Objetivo*, mais rápido ele vai girar. O mesmo vale para a *Origem*. Outro ponto a se mencionar, é que você pode alternar entre *Origem* e *Objetivo* apertando o botão Z. Note que ao apertar o botão, o ponteiro vai mudar de posição (se ele estava em *Origem*, vai mudar para *Objetivo* e vice-versa).

O terceiro estado da bússola é o *Inativo*. Neste estado, o ponteiro não aponta para nenhum lugar específico, ele apenas fica girando lentamente pela bússola em sentido horário. A bússola fica em posição *Inativa* geralmente em vilas ou em lugares que você não tem nada específico para se fazer.

5.2. Dungeon Radar

Há um recurso para ajudar você a se localizar em dungeons, um recurso que acessa uma espécie de mini-mapa: o **Dungeon Radar**. O **Dungeon Radar** é representado pelo ícone Bird View (imagem 1), um ícone azul. Ficando sobre este ícone e apertando o botão C, você terá uma visão geral da área em que você está (imagem 2), mas não da **Dungeon** inteira, apenas do pedaço em que você está. Nesta visão, é possível visualizar a posição de obstáculos e itens (inimigos não são visíveis). Este recurso é parecido com os Village Maps (explicados mais adiante, no tópico 5.4), a diferença é que você não pode mover a visão para ter uma noção mais ampla da área, o campo visualizado é limitado mesmo, você só pode ver o pedaço em que está localizado o **Dungeon Radar**. Para sair da visão aérea e voltar para a ação do jogo, basta apertar o botão X ou A ou B ou C.



que você está (imagem 2), mas não da **Dungeon** inteira, apenas do pedaço em que você está. Nesta visão, é possível visualizar a posição de obstáculos e itens (inimigos não são visíveis). Este recurso é parecido com os Village Maps (explicados mais adiante, no tópico 5.4), a diferença é que você não pode mover a visão para ter uma noção mais ampla da área, o campo visualizado é limitado mesmo, você só pode ver o pedaço em que está localizado o **Dungeon Radar**. Para sair da visão aérea e voltar para a ação do jogo, basta apertar o botão X ou A ou B ou C.

que você está (imagem 2), mas não da **Dungeon** inteira, apenas do pedaço em que você está. Nesta visão, é possível visualizar a posição de obstáculos e itens (inimigos não são visíveis). Este recurso é parecido com os Village Maps (explicados mais adiante, no tópico 5.4), a diferença é que você não pode mover a visão para ter uma noção mais ampla da área, o campo visualizado é limitado mesmo, você só pode ver o pedaço em que está localizado o **Dungeon Radar**. Para sair da visão aérea e voltar para a ação do jogo, basta apertar o botão X ou A ou B ou C.

5.3. Action Points

Estes são elementos essenciais em alguns pontos do jogo e muito úteis em outros. Os **Action Points** são representados por um ícone amarelo (imagem).



Eles aparecem em locais específicos e apenas são revelados quando você se aproxima de um deles (fazendo, inclusive, uma indicação sonora). Se você ficar sobre o ícone de **Action Point** e apertar o botão C, uma ação vai ocorrer. Esta ação varia de acordo com o local em que você está, pode ser a ativação de um elevador, a queda de uma coluna, empurrar uma pedra e outras ações, geralmente para acessar uma outra área. Às vezes o seu progresso depende de um **Action Point**, mas em geral eles são opcionais.



5.4. Village Map

Quando você está em vilas ou cidades, há um recurso parecido com os Dungeon Radars: é o Village Map. Você pode acessá-lo em qualquer parte da vila ou cidade (menos dentro de casas, é claro) apertando o botão X. Com isso você vai ter uma visão aérea da cidade (imagem 1). Nesta visão você pode ver o seu grupo (indicado pelo ponto vermelho) e os cidadãos que caminham pelos arredores (pontos verdes), além das casas e do relevo do local. A principal diferença entre este e o Dungeon Radar, é que no Village Map você pode mover a visão para ter uma noção geral da cidade, basta mover com o



direcional para qualquer lado. Para voltar à visão normal, basta apertar X, A, B ou C.



Ao sair de cidades, você terá acesso a um outro mapa: o Area Map (imagem 2). Neste você define o local que o seu grupo vai visitar. Diferentes localidades ficam disponíveis com o progresso do jogo.

Assim acabamos nossa série de matérias explicativas de Grandia. Começando pela Gamers 28 (já que a 27 trouxe apenas a avaliação, em 2 páginas), que veio com o 1º capítulo (As Tabelas) em 6 páginas com tabelas completinhas (com as já conhecidas traduções) de todos os itens, armas, armaduras e outros apetrechos. Na edição 29,

você joga apenas com Justin, Fiema e Sue) comecem em um nível bom e com excelentes técnicas, nas dungeons mais avançadas os inimigos são fortíssimos e podem acabar com seu grupo em instantes. Além das 4 dungeons, há uma espécie de central em DM, como se você uma cidade, o Alento, a terra de Li-ete (que aliás, ajuda também). O Alento é como se fosse uma cidade (a única e principal de DM), onde você faz compras e curte as atrações do game, além de encontrar figuras conhecidas como Gid (no shop), Rap, Milda e outros.

O aspecto "edição de colecionador" se encontra nas atrações especiais do jogo, que por sua vez levam à definição "estação de diversões". Sim, pois você não vai

batalhar à toa. Com o seu progresso, você vai ganhando itens especiais que dão acesso às atrações (em salas especiais no Alento). Pra começar, temos a coleção de rostos de personagens, com todas as expressões faciais existentes no jogo (os rostos que aparecem nas caixas de diálogo), acessíveis com os vários filmes (フィルム) que você vai obter no jogo. Há também um banco de dados com todos os inimigos do jogo e seus respectivos Status, acessados com os Monster Books (モンスターの本).

Uma das partes mais divertidas fica por conta dos 8 mini jogos existentes, acessados com Game Coins (ゲームのコイン) ou o disquete (フロッピー), tem desde jogo de

trouxemos o capítulo 2 (Os Menus), 3 (As Skills) e 4 (Dicas), em 7 páginas. Como a 30ª edição foi de aniversário, só voltamos a falar de Grandia na Gamers 31, onde trouxemos a primeira parte do capítulo 4 (O Sistema de Batalha), com seus vários tópicos em mais 5 páginas. Na edição 32 foram mais 5 páginas para terminar o 4º capítulo. Já na edição passada, começamos o 5º e último capítulo (Opções Básicas), com apenas 2 páginas, para terminar nesta, em pouco mais de 2 páginas.

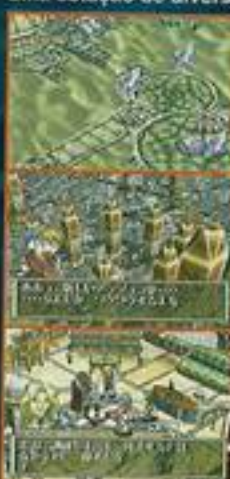
No total, foram 6 edições, 30 páginas falando tudo sobre Grandia, que infelizmente só saiu no Japão. Esperamos que não reste dúvida alguma depois de tudo isso, mas se for o caso, escreva-nos. Antes de fecharmos o assunto "Grandia", veremos ainda a expansão Digital Museum. Confira aí,

GRANDIA

~デジタル ミュージアム~

DIGITAL MUSEUM

O sucesso de Grandia foi tão grande que a Game Arts resolveu apresentar seus fãs com algo especial. Então surgiu Grandia Digital Museum, que é ao mesmo tempo um novo jogo, uma edição de colecionador e uma estação de diversões.



NOVAS DUNGEONS

Primeiramente, DM é um novo jogo usando o mesmo sistema de Grandia (que agora você conhece de cabo a rabo). O jogo se baseia totalmente em Grandia, desde o sistema gráfico (com novas telas, mas usando o mesmo padrão de polígonos e sprites), muitas músicas já conhecidas (algumas inéditas), e sistema de batalhas e menus exatamente iguais aos do game já conhecido. Isso

porque DM traz 4 dungeons inéditas e muito bem projetadas: as Escavações de Nouza (ノーザ遺跡), a Base Militar (軍基地), o Campo de Oleo de Azu (アズ油田) e a Torre de Ghieos (ギーオスの塔). São 4 dungeons enormes e com direito a puzzles, itens e chefes de fase (tendo até batalhas vorazes com figuras conhecidas como o próprio general do império de Garlyte, Bari, e seu filho Mullen). Você tem



TODOS OS ROSTOS

acesso às 4 fases desde o início, mas é bom começar pelas Escavações de Nouza e seguir a ordem supracitada, pois apesar de seus personagens (aliás,



ILUSTRAÇÕES

baseball até tiro-ao-alvo. Uma atração bem chamativa também é a coleção de ilustrações, acessadas pelas placas de pedra (石版), trazendo desde esboços



RADIO DRAMAS

dos personagens até ilustrações de cenários e inimigos. Tem também os exóticos Rádio Dramas, muito aclamados no Japão e parecidos com nossas antigas radionovelas. Estes são acessados no teatro do Alento com diferentes Tickets (チケット). Pra finalizar, o jogo traz uma coleção de jogos salvos para



MINI-JOGOS

you use com o game normal (tem até save do final do jogo e das dungeons secretas), acessados com a obtenção de cartuchos (カートリッジ). Todos estes itens são obtidos com o seu progresso no jogo e há vários de cada tipo (quanto mais avançado, melhores são os itens obtidos; você não vai obter um cartucho que dá acesso ao final do jogo logo na primeira dungeon, por exemplo).

Com tudo isso, DM traz cerca de 15-20 horas de diversão até obter todos os itens e atrações do jogo, com muitas informações e novidades para quem curte Grandia. Mas não é necessário ter o primeiro game para jogar DM (a não ser que você queira aproveitar os saves existentes), a diversão é garantida para todos.



Novas batalhas o esperam, você enfrentará até o próprio Bari.



Neste Save Point do Alento você confere os itens que já pegou.



F-1 WORLD GRAND PRIX



Onze times, dezessete países, vinte e dois pilotos e... apenas um campeão! Parece que agora as coisas estão dando certo, mais uma vez o console da Nintendo provou que é capaz, esbanjando realismo e velocidade. Os simuladores de corrida de F-1 (Formula1) sempre fazem uma estreia de arrebatador nos arcades e até mesmo em alguns consoles caseiros. Mas os gráficos nem sempre se mostravam muito atrativos, a ponto de dar um toque de realismo (com exceção de Gran Turismo para Playstation que virou a cabeça de muitos e ainda é um dos mais jogados e procurados), mas a Nintendo está dando a volta por cima, mostrando uma boa parte do que ela tem a oferecer.

Você vai correr por dezessete pistas, com uma qualidade gráfica exuberante, cheia de detalhes e outras coisas mais que poucas vezes foram vistas para consoles caseiros. Pode-se dizer que este sem dúvida é o melhor simulador de corrida que foi lançado para o console da Nintendo. Só o que deixa a desejar um pouco apesar da parte gráfica, são as pequenas (quase imperceptíveis) falhas durante a construção de cenário, pois ficam aparecendo pequenos pontos brancos e até mesmo alguns buracos no cenário, além da própria construção de cenário. Mesmo com o efeito de neblina ou embaçado, ainda pode ser notada a montagem do cenário. Outro ponto que deixa o game um pouco sem graça são o público e os mecânicos do Pitstop, que são apenas desenhos 2D sem movimento algum. Tente ganhar o grande prêmio no modo Grand Prix, ou demonstrar sua destreza ao guiar sua máquina no Exhibition, fazer recordes no Time Trial e até mesmo ir no modo 2 Players.

Mas tubo bem, as corridas não deixam por menos e vão debruçar com muito ânimo, as corridas despertam bastante interesse e emoção, pois você vai batalhar para chegar em primeiro lugar. A dificuldade ainda aumenta de acordo com o clima (nublado, chuva, calor etc.), que vão influenciar bastante na escolha certa dos pneus, ajustar sua máquina, reparar os flaps (traseiro e dianteiro), entre outro monte de detalhes. Caso não entenda (absolutamente) nada deste tipo de corrida, fique calmo, o computador deixa tudo certo para que sua corrida seja boa, pois vai depender da sua habilidade ao volante. As visões de câmera são muito boas, jamais vistas em outro game do gênero para console caseiro, mostrando desde o ângulo de trás do carro até a parte de dentro do cockpit do veículo (simplesmente destrói); quanto aos efeitos sonoros, pode-se dizer que eles são razoáveis!

A jogabilidade é muito boa, mas de começo você vai se atrapalhar bastante, pois durante a corrida, seu carro vai frear na medida certa para que a curva seja feita, mas também vai depender muito do seu bom senso em fazer as tais curvas. Tem muita gente que joga games de corrida e não abre nas curvas (fazendo-as de forma errada e indo parar no paredão), não seja um destes ou não terá chance em fazer uma boa corrida, e sim, apenas rodar nela.

Entre os vinte e dois carros simultâneos na pista (já, não

chega aos pés de F-Zero X com os seus trinta carros, mas leve em conta que o game tinha poucos detalhes gráficos), mas em compensação há de vez em quando uma travadinha que raramente surge. O mesmo ocorre nas voltas de classificação, que não são tão fáceis de se conseguir uma boa posição, o tempo e as voltas devem ser tecnicamente perfeitas. Caso você seja um daqueles grosseiros, murrinhas da estrada que tem dois braços esquerdos e não é canhoto para saber usá-los, não há muita chance de se sair bem, isto é, se você habilitar o "damage" dentro do options, deixando-o ON (ativado). Durante a corrida seu sofrimento vai se elevar o mais alto possível, com as mais incríveis batidas já vistas na sua telinha durante um treino. Pedacos voando, grandes colisões e um engavetamento de quase todos os carros juntos! Isso pode acontecer caso você bata feio noutro carro e o mesmo perder o controle.

Os replays também são de tirar o fôlego, você pode alternar as câmeras de visão, frontal, lateral, aproximada etc., para não deixar escapar nada que tire a emoção de se correr. Jogar com um Rumblepack é melhor ainda, treme até mesmo nas arrancadas ferradonas (cantando pneu na largada), bater ou derrapar. Caso queira apenas assistir uma simulação de corrida, basta habilitar a opção "Television Cameraman", para transmitir AO VIVO uma corrida. A coisa é tão realista e divertida que você pode estudar as curvas e a pista. Para garantir isso, basta apertar os botões de câmera para focalizar o carro de vários ângulos e até mesmo dentro do cockpit. Para provar que o Nintendo pode esbanjar capacidade, durante esta transmissão ao vivo, aperte ↓ ou ↑ (do control Pad) para mudar de um carro para outro; também é possível mexer na câmera e mostrar imagens inéditas. Melhor que isso, é só você jogando mesmo, pois o game realmente compensa e muito gastar algumas horinhas na frente da telinha!



Você pode optar por cinco câmeras de visão diferentes, a do cockpit (foto) e uma das mais incríveis e alucinantes de todo o game. Há também a segunda visão do cockpit (vista por cima).



LEGENDA

- A.....acelerar (nos menus, confirma a escolha)
 B.....frear (nos menus, cancela as escolhas)
 R.....aumentar marcha
 L ou Z.....diminuir marcha
 C▲.....mudar câmera de visão
 C◀.....visão pelo lado esquerdo do carro (e ver quem está atrás)
 C▶.....visão pelo lado direito do carro (e ver quem está atrás)
 C▼.....ver seu carro de frente (e ver quem está atrás)

Obs.: durante a corrida você pode controlar seu carro usando o controle analógico (que é o certo) ou o control Pad (o direcional), tendo eles diferentes desvantagens. Um é sensível demais e outro é preso (difícil de virar) demais.



Uma batida por mais leve que seja, pode fazê-lo abandonar a corrida (só se tiver habilitado o damage) e correr normalmente. Após várias batidas, seu carro fica uma bagaceira só, perdendo rodas, flaps... enfim, tudo!

NINTENDO 64

FICHA TÉCNICA

F-1 WORLD GRAND PRIX

VIDEO SYSTEM 36 MEGA

CORRIDA 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.1
DIVERSÃO	4.5

P
R
O
S

As vezes aparecem pequenas falhas no cenário. O público e as pessoas não passam de uma mancha sem animação, deixando o game meio sem graça.

C
O
N
T
R
A
S

CLAS. FIN

4.6

-Os menus-

A foto 1 (esquerda), mostra o menu principal. A foto 2 (direita), mostra as



opções dentro do Exhibition Mode (japonesas). Obs.: a última opção no menu principal é para começar o evento que você selecionou.



1ª Exhibition Mode

1ª Drivers Colocando para os lados, você seleciona um dos vinte e dois pilotos disponíveis (até a figura escura). Apertando botão **Z** e o mantendo pressionado, você confere informações sobre a equipe a qual seu piloto pertence. Ainda dentro da opção Drivers, você pode optar pela opção Broadcast Mode, para assistir uma corrida comandada pelo computador. Usando esta opção você pode escolher visões dos vinte e dois carros da corrida, com uma variação de câmeras de visões diferentes. Apertando o botão **C**, você vai poder movimentar a câmera, usando os demais botões da legenda (página anterior). Para ter a visão dos outros carros, coloque **↑** ou **↓** no controle pad. Apertando o botão **A** (depois de selecionar o piloto com o qual pretende correr), vai surgir um pequeno sub-menu;

Skill Level: onde você escolhe entre as dificuldades Rookie, Professional e Champion.

Controller Type: onde você define o tipo de controle entre Normal e Wheel (os comandos da legenda se encontram no modo Normal), escolhendo a opção Wheel, só muda o aceleração (**↑**) e o freio (**↓**).

Transmission: define a mudança de marcha entre automática (auto) e manual.

Accel Assist: a aceleração do seu carro fica automática (apenas depois de uma curva), deixando em OFF, a coisa é na raça.

Brake Assist: Se deixar esta opção ligada (ON), seu carro vai frear sozinho perto de uma curva. Idem à opção supracitada.

Edit Name: como já indica, é onde você vai poder mudar o nome do piloto para outro qualquer. Obs.: esta opção só aparece em cima da figura sem nome e sem foto na equipe da Williams.

2ª Courses Colocando para os lados, fica à seu critério escolher uma das dezessete pistas selecionáveis. Apertando o botão **Z** e mantendo-o pressionado, você vai obter informações da pista, sabendo quem se saiu bem na temporada de 97, o mais rápido etc. O botão **A** confirma a escolha.

3ª Options Dentro dele você confere:

97 Events: deixando a opção em ON, você vai poder participar dos eventos de 1997.

Grid Position: você escolhe em que posição quer largar (do primeiro ao último).

Damage: deixando em ON, seu carro pode virar sucata conforme a força das batidas, sujeitando-se a abandonar a corrida.

Pit In: deixando em ON, pode haver necessidade de ir ao pit fazer uma checagem geral.

Flags: deixando em ON, vão aparecer as bandeiradas, bandeira preta significa que você está fora da corrida!

Weather: onde escolhe com que tipo de clima quer correr, variando de calor à chuvas densas. Deixando em Random, o computador escolhe aleatoriamente. Obs.: para poder selecionar o clima, você não pode ativar os eventos de 97 (97 Events).

Laps: onde você escolhe a definição de voltas, deixando em Full, o computador define quantas voltas serão usadas por pista. Como a última opção é o Exit, dispensa comentários, mas vale lembrar que para deixar alguma destas escolhas ativas, você tem que usar o Exit para sair (caso aperte B, tudo que fora mudado voltará ao normal).

4ª Systems Dentro desta opção, você vai encontrar mais duas: Displays e Sound.

Display: 1- Alterar marcador de velocidade: **Mph** (milhas por hora) por **Kmh** (quilômetros por hora); 2- Alisar linha trajetória (na pista vai surgir uma linha mais escura que mostra como se faz curvas etc.; durante a corrida se você ficar em cima desta faixa, todos os carros vão parar atrás de você.); 3- Tirar (na corrida) a faixa de indicação abaixo da tela; 4- Ajuste de câmera durante a corrida, funciona por pouco tempo, no modo 2-Players, podendo ser ajustada.

Sound: Dentro desta opção, você pode escolher as músicas, tipos diferentes de efeitos nas músicas, ajustar volume etc., sem muita importância.

2ª Grand Prix Mode

Entrando nesta opção, você vai disputar o grande prêmio (nossa, que difícil saber disto), escolhendo seu piloto e em seguida escolher entre:

FRI Practice: sexta-feira de treino/corrída;

SAT Practice: sábado de treino/corrída;

Qualifying: voltas para qualificar sua posição de largada (não vai ser fácil fazer um bom tempo);

Warm.up: ajustar seu carro, escolhendo tipo de pneu, marchas, aerofólio etc., antes da corrida;

Grand Prix: disputar o grande prêmio em dezessete corridas!



3ª Challenge Mode



Na escolha desta opção, você vai passar por uma espécie de teste, onde o objetivo é se dar bem (claro). Você escolhe entre quatro Files para salvar seu progresso (ou pode apagá-los usando o Erase na parte de baixo), em seguida fica à sua escolha. Obs.: cada desafio se passa por cinco pistas sendo que, ao conseguir obter sucesso em uma, você vai avançar para a próxima etapa do desafio (a pista a seguir), onde a dificuldade vai sempre variando.

1- Offense: o objetivo é quebrar os records registrados na(s) pista(s) o mais rápido possível;

2- Defense: o objetivo deste desafio é apenas manter sua posição (de primeiro), impedindo que os demais carros o ultrapassem, ou seja, apenas ficar bloqueando o caminho dos outros.

3- Trouble: os problemas que vão predominar neste desafio são as diferentes condições climáticas. Você deve concluir a prova em primeiro lugar (de preferência) e com o carro inteiro; caso fique batendo muitas vezes, seu carro vai virar uma sucata e você será obrigado a abandonar a corrida.

4ª Time Trial Mode

Nesta opção, você vai conferir todas as opções existentes no Exhibition Mode, mas com uma pequena alteração: dentro do Option (no Time Trial), no lugar de "97 Events", vai estar escrito "Ghost Car". Se você escolher "Best Lap", o carro fantasma vai dar uma volta muito boa e, sua obrigação é ser melhor! Deixando em "Instructor", o carro fantasma serve como um professor, seguindo ele, você vai saber como e quando deve fazer a curva, basta imitá-lo. A última opção é "OFF", para desativar o carro fantasma.

4ª 2-Player mode

Esta opção realmente dispensa comentários, pois como o próprio nome indica, você corre contra um amigo ou rival em desafios. Tente fazer a melhor volta. Vão aparecer todas as opções que aparecem no Exhibition Mode, mas com uma exceção: entre na opção System (dentro do 2-Player Mode) e então entre dentro da opção Display; na penúltima opção (dentro do Display) vai estar escrito "Split Screen Type". Nela você pode mudar a divisão de tela entre vertical e horizontal. A opção Drivers (no primeiro menu, depois de entrar no modo 2-Player), você apenas escolhe o seu piloto.



Paddock Screen

No Paddock Screen, você faz os ajustes necessários para uma melhor adaptação (e desempenho) nas pistas. Sempre antes de cada corrida, menos se você jogar no modo Challenge, vai pintar esta tela. Se você manja de carros de corrida (F-1), não terá problemas em ajustar o seu. Nesta mesma tela (na parte de baixo para ser mais exato), você confere as opções de SAVE, LOADING (funções que não necessitam de explicação), RESULTS, onde observa o resultado das corridas, o por último o TELEMETRY, onde mostra por meio de alguns traços, o seu melhor ou pior desempenho.



MISSION: IMPOSSIBLE

A onda de sucessos de filmes virando jogos de aventura ou tiro está virando uma mania para N64, que já teve Goldeneye (ainda muito jogado e desafiador). Em Mission: Impossible, você vai perceber algumas coisas que não pegam legal, decepcionado um pouco a expectativa e a fezinha que muitos botavam no game. Os gráficos completamente poligonais, já dão um clima de jogo muito bom, pois já sabe que na pele de Ethan, vai passar pelos maiores sufocos.

Mas a parte gráfica deixa muito a desejar, quando a câmera dá um Zoom nos personagens, fica tudo um pouco misturado e quadrado (com exceção dos rostos dos personagens). Ainda, os personagens não articulam a boca, apesar de às vezes os mesmos falarem, mesmo não sendo muita coisa. Os movimentos estão muito bons, sendo as vezes muito exagerados ou bem detalhados, como andar sempre à espreita (lembre-se, você é um agente secreto...) e na maior cautela possível.

Em alguns momentos vai ser possível notar um errinho besta, quem sempre gosta de detalhes vai perceber que o seu agente secreto ao atirar, não mira, ou seja, se você avistar um inimigo e simplesmente atirar nele (sem usar a mira) vai ver o tiro saindo, mas às vezes ele vai para outras direções. Caso você use a mira, que além disso será muito precisa em certos momentos, as coisas mudam. Com ela você vai ter um alvo mais exato, podendo até aproximar um pouquinho mais. A propósito, uma outra coisa que não convence muito são as mortes, principalmente a sua, um exagerado salto mortal (mas nem sempre vai acontecer isso), sem contar que os inimigos, às vezes, morrem com efeito retardado. Como é isso? Simples, às vezes você dá um tiro em algum inimigo e ele leva de dois a três segundos para dar um grito e depois dar um pulinho (simulando o impacto da bala com o corpo) e... cai, ou seja, leva um tiro e leva de um a dois segundos para o inimigo perceber. Mas agora vamos ao lado positivo das coisas, tipo, a simulação

de espionagem é muito interessante e chega até a cativar bastante, prendendo toda sua atenção em vários detalhes que ocorreram no filme e que se passam no game. As coisas vão ficar complicadas, principalmente para quem não entende (nem mesmo um pouquinho) o inglês, na hora de executar as missões tarefas, ou melhor dizendo, missões.

Você pode optar por dois tipos de dificuldade, POSSIBLE e IMPOSSIBLE. Apesar dos nomes darem um ar de dificuldade muito extrema, exagerada, não é para tanto. Na dificuldade POSSIBLE, as



coisas são bem simples e não muito difíceis; já na IMPOSSIBLE, pintam mais tarefas extras dentro da missão a ser concluída. Mas a dificuldade vai ficar (em termos) por conta da jogabilidade, um pouco difícil de se entender. As vezes seu personagem fica muito rápido e ágil e em outras ele fica meio devagar e dando algumas travadinhas e pequenas falhas nos comandos (nada demais).

As coisas não empacam por isso, basta você assistir o filme, se empenhar mais um pouquinho na escola, para não ficar para trás nas tarefas e missões, pois você está jogando Missão Impossível. Bem, esta página não se auto destrói, porque não faz parte da missão (putz!)... tá, deixa pra lá.

As coisas não empacam por isso, basta você assistir o filme, se empenhar mais um pouquinho na escola, para não ficar para trás nas tarefas e missões, pois você está jogando Missão Impossível. Bem, esta página não se auto destrói, porque não faz parte da missão (putz!)... tá, deixa pra lá.

FIGUEIRA TÉCNICA

NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE

OCEAN 64 MEGA

ESPIONAGEM 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	3.5
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.1

Esponagem bem elaborada, que exige muita paciência e atenção para realizar todas as tarefas de agente secreto.

CONTROLES

Tirando os rostos dos personagens e vilões, de resto é tudo muito quadrado. As músicas são muito repetitivas e deixam um pouco a desejar.

CLAS. FINAL

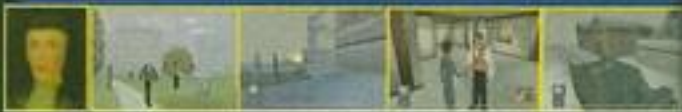
3.8



Os movimentos dos personagens (ou mesmo das pessoas que simulam um clima bem normal), deixam um pouco a desejar. Apesar de não ser um dos melhores games para o console da Nintendo, o game compensa!

LEGENDA

- A** ação, pular/confirmar seleção de itens
 - B** abre inventário, seleciona arma dentro do inventário
 - C** dentro do inventário, fecha o mesmo
 - C** abaixar, dentro do inventário seleciona itens do lado esquerdo das armas
 - L** define a visão de câmera (personagem por trás ou visão independente)
 - R** visão em primeira pessoa (caso esteja com a arma, mantenha **C** pressionado para aproximar mais a mira da arma; apertando **C** ou **C** seu personagem se desloca para os lados respectivos de cada botão)
 - Z** atirar / dar soco
 - ↓↔←↑ mantendo pressionado um destes comandos no controle Pad, você verá ângulos diferentes do seu personagem
- Obs:** se você tiver acelerado para Left Hand (caso seja canhoto), dentro do controller (dentro do Options), os comandos do botão **R** e **L** vão ser invertidos, o mesmo acontece com as funções dos botões que constituem o botão **C** em relação ao controle Pad.



GEX 64

ENTER

THE GECKO



Gex é um agente secreto designado para acabar com a tirania de Gecko, que reina no mundo da televisão ou algo parecido. Daí então Gex passa a ser um agente secreto, com uma pinta de James Bond. Na pele da lagartixa, você vai ingressar em diversos programas de televisão (seguindo o mesmo estilo Gex do 3DO, com a pequena diferença do ambiente 2D para o 3D). Gex vai se aventurar pelos mais diversos filmes e programas (satirizando-os de uma forma bem divertida), tais como: Gexzila, StarGex entre outros.

Nem mesmo os desenhos da Warner Brothers ficaram de fora. Gex vai entrar na pele de Pernalonga, passar pelos desertos de Papa-léguas e Willie Coyote e mais uma porrada de piadinhas presentes em desenhos animados como a queda de bigornas, pesos de 10 toneladas, pias da cozinha e até mesmo gordas em queda livre (nada contra os gordinhos...). E depois de muito repertório, o réptil lacertílio, pertencente à família dos geconídeos. (com dedos providos de lâminas transversais adesivas, que lhe permitem subir em superfícies lisas, etc.), dá as caras no console da Nintendo. Depois de uma jornada com várias mudanças e passagens; 3DO, Playstation e agora Nintendo 64.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

GEX 64 ENTER THE GECKO

CRYSTAL DYNAMICS 77777

AVENTURA 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO 3.5

SOM 3.8

JOGABILIDADE 4.5

ORIGINALIDADE 3.9

DIVERSÃO 4.1

A jogabilidade ficou muito boa e mais rápida com o controle analógico.

PROS

CONTRAS

- Não trouxe nada de inovador, perdendo um pouco em termos gráficos.
- Os efeitos de luz são fracos, alguns inimigos são apenas figuras 2D e com a cara embaçada.

CLAS. FINAL

3.9

Quem curte uma aventura a la Mario (64), não pode deixar escapar esta chance de se aventurar com Gex. Pode-se dizer que é apenas uma conversão de Playstation para Nintendo 64, tendo perdas lastimáveis, porém, mantendo o auto grau de diversão. As perdas que Gex 64 teve, são muito visíveis, dando a impressão de que a Nintendo (ou talvez, a GT Interactive, que se apressou em lançar o game rapidamente...) não aproveitou todos os recursos que o console tem a oferecer (um dos melhores exemplos de competência é Banjo-Kazooie, proclamado o melhor game de aventura do Nintendo 64, superando até o próprio Mario 64).

Desta forma, os games para o já citado console vão perder muita qualidade, deixando muito dos seus proprietários em maus lençóis. Talvez chegue a se emparelhar ao console da Sony, "muitos jogos em pouco tempo, sendo apenas metade destes divertidos e bem elaborados". Realmente Gex 64 deixa muito a desejar na parte grá-

fica, se levar em conta o pequeno detalhe de que o Nintendo 64 tem melhores vantagens em games com ambientação 3D. Agora que já criticamos bastante a pressa do lançamento deste game, vamos ver maiores detalhes. Primeiro vem a parte gráfica, onde praticamente todos os inimigos saíram quase sem face, com a cara embaçada e sem expressão (se bem que no Playstation também não tinha expressão, mas aparecia o rosto dos inimigos sem estar embaçado...), deixando a entender que os inimigos, ou boa parte deles, tomaram-se apenas bonecos com faces manchadas. Ainda com os inimigos, outro detalhe que deve ser levado em conta é que alguns deles foram transformados em 2D.

Os efeitos de luz também deixaram muito a desejar, principalmente os brilhos que aparecem nos controles remotos controlados pelas fases, deixaram de ser pontos luminosos para se tornarem apenas bolinhas de espinho 2D sem graça alguma.



Gex também sofreu algumas pequenas perdas... bem, algumas de suas falas não estão presentes (mas isso é só um detalhe que poucos vão reparar). Apesar de não ter nada de inovador, não deixe de conferir esta aventura,

pois ela vai prender muito a sua atenção, além do mais, o que vale é a diversão que o game tem a oferecer e isso, tem muito mesmo!



Alguém já viu uma lagartixa patinar no gelo? Caso não queira ver, passe batido pela primeira fase, sem vasculhar nada!



Os brilhos que saiam dos controles remotos, não passam de pequenas bolinhas coloridas cheias de pontas. Uma mancha bem feia e decepcionante.



Alguns inimigos, como este ninja, ficam completamente desfigurados apresentando apenas uma mancha na cara. Sem contar também que ficaram estranhos alguns movimentos, mas nada que atrapalhe a diversão e a ótima dificuldade.

LEGENDA

- A.....pular (aperte e mantenha pressionado para quicar no chão), caso pule esteja na beira de um buraco ou pulando de uma plataforma para outra, apertando pulo novamente, você vai se pondurar e subir.
- B.....atacar
- R.....linguada (somente quando for recarregar o life comendo os insetos)
- Z.....abaxar
- C◀ ou ▶.....rotacionar a câmera de visão para os lados
- C▲.....define aproximação da câmera (mantenha pressionado para ter a visão em primeira pessoa)

FINAL FANTASY VIII

PLAYSTATION



"Não tínhamos mais que dois minutos para chegar à praia. Do contrário, eles nos deixariam para trás. Por que diabos bater em retirada? Já tínhamos ganhado boa parte de Galvadia. Nem mesmo Seifer sabia dessa decisão, a julgar pelo modo como recebeu a notícia. Bem, ordens são ordens. E, além disso, eu não pretendo morrer aqui. Muito menos pisado por um caraquejo

metálico maluco. Meu corpo fraqueja, cada vez mais per... OOPS! Droga, passo em falso. Para a minha sorte, a areia é fofa... Mas não tenho tempo para ficar pensando em bobagens. Levanto-me rapidamente, evitando ser esmagado pela máquina que despenca, percebendo sua impotência diante de escadas. Rinoa ainda olha para trás, enquanto Zell grita para que sejamos rápidos. Minhas pernas começam a dar tudo de si. Não olho para trás, com medo do que vou ver. Contudo, não posso falhar. Não agora, não tão perto. Pensando nisso, salto para o barco. O tempo que permaneço no ar, cruzando o espaço entre a areia e o barco, parece uma eternidade. Ouço tiros, disparos. Não sei se são contra mim. Apenas sei que, finalmente... Meu corpo despenca duro na água. Meus braços lutam, procuram por algo que possa me salvar, quando por fim alcançam-no. A porta começa a se fechar. Subo rapidamente a tempo de ver a máquina tombar diante dos tiros do barco."

O Renascimento de um clássico

talvez esta seja a melhor descrição para Final Fantasy VIII. Não que a saga tenha morrido na sétima versão, longe disso. Mas o game passara por tantas e tão profundas modificações, que, quem visse, diria que não é Final Fantasy. Assim, pode-se dizer que este clássico ganhara cara nova, mas mantivera seu espírito que cativara a tantos por todo o mundo.

Aqueles que acompanham nossos previews devem estar, em parte, a par do storyline básico. Você encarna Squall Leonhart, um jovem no auge dos seus dezessete anos e membro da Garden, uma associação sem ligações governamentais que fun-

ciona como uma escola militar. Brilhante aluno, mestre na arte da Gunblade (uma exótica arma que mescla uma arma de energia e uma espada) próximo de completar seu curso e forte candidato à in-

gressar na SeeD, a elite da escola, ocupada somente pelos alunos com maior potencial da Garden. Os membros da SeeD são obrigados a fazer acordos com outros governos e instituições, algo que define a posição do diplomata na complexa hierarquia da tação. Mas Squall parece não ligar muito para isso. Para ele, de pouco interessa se o mundo explodirá hoje ou amanhã. Ele apenas quer levar sua própria vida.

Ao seu lado, Zell Dincht, jovem aspirante da Garden. Com um tribal no rosto e uma personalidade forte, o rapaz é especialista em luta de mãos livres.

A única mulher de seu grupo é chamada de Rinoa Heartilly. Pelo pouco que se sabe sobre ela, apenas pode-se dizer que ela terá um papel crucial no desenrolar do enredo. Sua arma é uma lâmina em forma de disco inteligente, que sempre retorna a seu pulso depois de disparado, algo como o usado pelo predador.

Além deles, está Seifer Almay, um sádico membro da SeeD. Seu gosto pela destruição e sua Gunblade o tornam um personagem em potencial para a criação de um poderoso e interessante vilão.

Tudo isso em um mundo completamente poligonal, com personagens e oponentes poligonais e texturizados (não mais usando a técnica Gourad Shaded da versão anterior, lembrando bastante Parasite Eve). Com um artwork mais realista (inclusive para elementos-chave de Final Fantasy, como chocobos e moogles)

e personagens que não "entram em nos outros" (como nas versões anteriores), menus simplificados e enredo mais internacionalizado (em outras palavras, não será tão difícil, aqueles que não dominam o japonês, entender o que acontece), focado no amor, Final Fantasy VIII recebeu, como FFVII, um demo jogável, acompanhando Brave Fencer Musashiden. Mas então, sem mais enrolação, vamos ao que interessa!

Mas antes...

Antes de tudo, você terá acesso a dois outros demos (note ao fundo o símbolo da SeeD): Ehrgeiz, demo jogável do game de luta poligonal da Square, onde você terá a oportunidade de escolher entre três personagens, sendo um deles Cloud Strife, e Another Mind, com um movie do título a la Fox Hunt (Capcom). Por último, mas definitivamente não menos importante, Final Fantasy VIII. Acessando este último, três opções surgirão. A primeira delas, **Controls**, trata dos comandos do game. Apesar de serem três configurações de



controle (dois para o digital e um para o Dual Shock), eles são apenas informações, ou seja, você não poderá alterar tais configurações. Dessa forma temos:

Configuração 1: Básico
Start..... Vibração Ligada / Desligada
O..... Falar / Verificar / Confirmar
X..... Cancelar / Caminhar

Configuração 2: Batalha
Start..... Pause / Help
O..... Confirmar Opção
X..... Cancelar
▲..... Passar para outro personagem
L1..... Mudar sistema de alvos

Configuração 3: Dual Shock
Start..... Vibração Ligada / Desligada
Analog. Direcional Analógico / Digital

Repare que em nenhuma das três configurações possui um botão para se acessar o menu de Status. Isso acontece simplesmente por NÃO existir um menu de Status. Nesta versão, assim como no demo jogável de FFVII, a Square optou por não colocar o menu. Talvez para manter o mistério, talvez pelas opções não estiverem prontas. Mas o fato é que você não ficará conhecendo o menu de Status neste demo.

A segunda das opções são os **Tutorials**. Como o próprio nome diz, este é um tutorial que ensina ao jogador manusear corretamente os comandos presentes no demo. Ele está separado em nove lições básicas.

Por fim, o demo em si. Antes de entrar na sequência de apresentação em CG,

uma primeira mensagem surgirá, informando que o game é compatível com todos os sistemas do Dual Shock, como a vibração e o direcional analógico. Vale lembrar que, como em Parasite Eve, o direcional analógico torna desnecessário o uso do botão X, para caminhar, bastando uma pressão menor. A segunda delas o colocará a par do panorama geral do enredo...



O Menu de Batalha

Para aqueles que já acompanham nossos previews, não haverá muito problema. Todavia, para os fãs que não o fizeram, terão um infarto

ao observar o menu de batalha. Por quê? Porque a janela onde ficavam os nomes, HPs, MPs e Time Gauges, além dos comandos, que acompanha a saga desde seus primórdios, desapareceu! Dela, somente o Nome, seguido do HP (pontos de vida do personagem) e a Time Gauge (que, quando carregada, permite ao personagem realizar suas ações). A Janela de comando surge somente quando a Time Gauge se enche. Uma vez cheia, você terá as seguintes opções:

たたかう (Attack): Permite que seu personagem execute um ataque normal em um alvo pré-selecionado. Para Squall, você pode pressionar R1 no momento exato que atingir seu oponente, aumentando a quantidade de dano causado. Jogando com o Dual Shock, haverá uma vibração em caso de sucesso.

まほう (Magic): Faz com que seu personagem sofra uma magia baseado-se no seu Magic Power. Mostra também as magias que você possui, nas respectivas quantidades.

ドロウ (Draw): Possuido somente por Zell e Squall. Permite a eles roubar ou usar magias (baseando-se no poder original da mesma) de seus oponentes. Veja mais adiante para outras informações.

G.F. (Guardian Force): Faz com que o personagem convoque um membro da Guardian Force para auxiliá-lo na batalha. Algo mais semelhante às Summon Magics de FFVII. Possuido somente por Rinoa. Vide mais adiante para novas informações.

アイテム (Item): Como o próprio nome diz, permite ao personagem usar algum item possuído em um alvo pré-determinado.

Simples? Sim. Todavia, apesar de toda essa simplicidade (afinal de contas é um demo, não?) existem pontos que merecem algumas explicações. Assim sendo, vamos a eles!

Alvos

Como em todas as versões de Final Fantasy, na maioria das vezes você seleciona um alvo para certa ação. Tal alvo pode ser um aliado ou um oponente qualquer, enquanto o leque de ações se estende por magias (sejam de cura, sejam de ataque ou efeito), ataques, comandos ou itens. Em FFVII, fora adicionada a barra de Help, que surgia ao se pressionar Select, mostrando os efeitos da magia / item / comando, além do nome do oponente e, se usado em conjunto com a Command Materia Sense, as fraquezas e imunidades da criatura. Mas agora o sistema foi um tanto alterado. Você pode optar por escolher seus oponentes através da boa e velha mãozinha com lava branca (um pouco incômodo, uma vez que, com a frequente mudança de câmeras, a possibilidade de se escolher um alvo erroneamente é grande), ou através de um menu listando todos os oponentes (lado esquerdo) e aliados (lado direito), pressionando-se o botão L1. A vantagem desta segunda é que, mesmo que o ângulo de visão se altere, a ação não será quebrada (voltando ao ponto de vista original). Além disso, você fica conhecendo os nomes de seus inimigos, logo que a luvinha também aparece nesta forma de escolha de alvos.

Por fim, vale lembrar que, com R1 você adiciona ou retira a classificação TARGET (alvo) de seus oponentes / aliados.

Comando: Draw

Toda versão de Final Fantasy traz inovações quanto ao sistema de Magias. Em FFIV eram os personagens Summoners; em FFVI vieram as Magicites e seu sistema de aprendizado baseado no MagPoint; e em FFVII, as Materias. A semelhança entre todos estes? O uso dos Magic Points. Mas isso muda na citada versão deste clássico. Ao menos por enquanto, não há sequer sinal deste valor. Ou seja, você não gasta MP para realizar magias! "Então eu posso soltar magias a meu bel prazer? Yeah!", você vibra. Infelizmente, aquele velho dizer de que tudo tem seu custo também vale aqui. "Mas o que diabos é gasto então?". Muito simples: as próprias magias.

Todo personagem pode armazenar uma infinita quantidade de orbes de magia que são gastos quando estes são usados. Tais orbes são conseguidos somente através da coleta de outros seres. Em bom e inteligível português, você tem de roubar estas orbes de outras criaturas. E como fazer isso? Através do Command Draw.

Com este comando, você seleciona um alvo qualquer entre os oponentes. Feito isso, um outro menu listando os magic orbs possuídos pelo alvo. No geral, todo inimigo possui dois ou mais tipos de magia diferentes. Após selecionar um orbe, duas opções surgirão:

はなつ (USE): Faz com que o personagem use um dos orbes do oponente alvo para realizar uma magia. É quase como

obrigar o oponente a usar certa magia contra / a favor dele mesmo ou de outro alvo qualquer. Todavia, o poder de ataque / recuperação não é baseado no Magic Power do personagem usuário, mas sim do alvo ao qual o orbe pertence. Se você usar um Command Draw: Fire em um oponente, o dano será muito menor se você usasse o comando Magic: Fire.

ストック (Stock): Rouba, literalmente, o magic orbe do alvo, adicionando-o ao seu estoque de magias, para que você futuramente possa usá-la com



um Galvadian Soldier como alvo, mas no meio tempo entre a escolha e a execução da ação Zell mata o soldado em questão, então Squall não executará o comando, mesmo que hajam outros soldados / alvos no campo de batalha. Então, a mensagem ドロウ 失敗! surgirá, indicando a falha do comando.

"Magias = Itens"?

Com todas as alterações sofridas, esta seria a primeira comparação a ser feita. Bem, tal hipótese não está de toda errada. As magias tornaram-se algo como itens, que são usados e então dispensados. Na verdade a, talvez, única diferença entre os itens e os Magic Orbs é que as magias variam de poder de personagem para personagem. Os itens, em contrapartida, sempre permanecerão da mesma forma. Um Cure pode tanto recuperar 150 quanto 250 de HP, dependendo do personagem que o utilizar, enquanto um Potion sempre recarregará somente 100 HP.

De qualquer forma, somente uma pequena parte das magias e itens está presente no demo. Mesmo assim, algumas são inéditas, merecendo explicações. Assim sendo, aqui vai uma pequena listagem das magias:

ケアル (Cure): Magia básica de cura. É essencial para sua existência, portanto mantenha uma boa quantidade destas em seu estoque. Squall começa com uma dessa e Rinoa com doze.

ファイア & ファイラ (Fire & Fira): Magias que se utilizam do elemento do fogo. Redundante dizer que é recomendável o uso em oponentes pouco resistentes a este elemento. Fira causa duas vezes o dano causado pela Fire. Zell começa com uma dessa última, enquanto Rinoa possui doze Fires e três Firas.

サンダー & サンダラ (Thunder & Thundera): Magias que se utilizam do elemento eletricidade. Ótima contra criaturas mecânicas. Thundera causa duas vezes o dano de Thunder.

Existem, inicialmente, doze Thunders e três Thunders com Rinoa.

ブリザド & ブリザラ (Blizzard & Blizzara): Magia do elemento gelo. Blizzara causa o dobro do dano da Blizzard. Rinoa começa com doze da primeira e três da segunda.

ダブル (Double): Quando usada, adiciona o status Double ao seu personagem. Tal alteração permite ao personagem usar dois orbes de magia em um único turno, sejam eles iguais, sejam eles diferentes. Todavia, ao contrário do que se pode pensar, tal magia de efeito não duplica um tipo de orbe mágico. É necessário que se tenha pelo menos dois orbes após se soltar a Double para que estes sejam usados. Vale lembrar que o alvo não precisa ser o mesmo. Exemplificando, pode-se dizer que Squall possui duas Cures, uma Thundera e uma Double. Squall então usa a última citada e ganha tal status. No turno seguinte, ele poderá tanto usar uma Cure em um aliado e uma Thundera em um alvo qualquer quanto duas Cures em alvos diferentes. Após realizada qualquer magia (seja ela dupla ou única, para o caso de falta de orbes), o Status desaparece.

Quando dito que uma certa magia causa o dobro do dano de uma outra, estamos nos baseando no estrago original por elas causadas, após um Command Draw. Uma vez usadas (com o comando Magic) pelos personagens, dependendo do mesmo, o dano de uma mais fraca pode exceder o dano causada pela considerada mais forte. Uma Blizzard feita por Rinoa provoca quase o mesmo dano de uma Blizzara preparada por Zell, por exemplo.

Em exata contrapartida, estão os itens. Sempre estáticos, sempre exatos. Como já dito, os itens não dependem de qualquer status do personagem, ou seja, uma Potion usada por Zell recuperará a mesma quantidade de HP que uma usada por Rinoa. E sendo este um demo, somente alguns destes itens estão presentes. São eles:

ポーション (Potion): Cura. 100 pontos de energia. Encontrados principalmente ao derrotar Galvadian Soldiers. Você começa com seis em seu inventário.

フェニックスの尾 (Phoenix Tail / Down): Traz de volta um personagem cujo HP tenha chegado a zero / menos que zero. A quantidade de energia recebida é algo entre 50 e 60 HP. Você começa com quatro destes, conseguindo mais também com Galvadian Soldiers.

Após uma batalha, uma tela mostrando os itens recebidos, seguidos de suas respectivas quantidades, surgirá. Quando a batalha não lhe render nenhum tipo de item, então nenhum nome surgirá nesta tela.

Guardian Force

Rinoa possui um peculiar comando, que toma o lugar do Command Draw. Seu nome,

Guardian Force, à Força Guardiã, ou simplesmente G.F. Este comando é semelhante às Summon Magics de FFVII ou às Magicites de FFVI, com uma diferença: ele não é instantâneo. Se um personagem optar por usar o comando G.F., sua Time Gauge ficará azul, decrescendo em velocidade equivalente à do carregamento da barra. Quando esta se esvaziar, a invocação está completa e o Guardiã aparece. Em outras palavras, a invocação da magia só se dá no turno seguinte.

Outra novidade (boa ou má), é a adição do atributo Hit Points para os Guardiões. Dessa forma, sua barra de HP será trocada pela do Guardiã, ou



seja, se o personagem possui, no momento da invocação, 120 de HP, após selecionar o membro da força a ser invocada este valor mudará (juntamente com a *Time Gauge* que se tornará azul) para o respectivo HP (200, no caso de Leviathan de Rinoa). Da mesma forma, todo dano recebido pelo personagem será removido do Guardião. E, como tal energia não se recarrega até que a batalha esteja terminada, uma vez este valor chegou a zero, a invocação falha e o membro não pode ser convocado pelo resto da batalha, apesar da possibilidade de se acessar o menu G.F. (o que abre a possibilidade de um mesmo personagem possuir mais de um Guardião). Terminado o combate, o Guardião "revive" com energia máxima e pode ser usado normalmente nas próximas batalhas.

Um último toque a ser lembrado é que, apesar de no demo somente Rinoa possuir o comando G.F., é possível que os demais personagens possuam, na versão final, seus respectivos Guardiões (como visto na seção Game News desta edição).



personagem. Quanto mais HP, menor o índice. É muito mais fácil se conseguir um Combo Blade com Squall a 65 HP (entrando no Status Critical, com a energia amarela e o personagem caído) que com 274 (HP quase cheio), por exemplo. Além disso, você nunca conseguirá um LIMIT estando com a energia no máximo.

"Conseguir um LIMIT? Posso conseguir um LIMIT?". Para sua (e nossa?) felicidade, a resposta é sim! Com sua energia abaixo do valor máximo, vá passando a ação de personagem em personagem, com o botão **△**. Dessa forma, chegará o momento em que a pequena seta surgirá ao lado do comando Attack.

Por último, vale dizer que Rinoa não possui LIMITs (ao menos não nesta versão).

Cadê a Experiência?

Hmm... O gato comeu? Desculpe-nos pelo sarcasmo, mas foi uma forma light de dizer que, assim como muitos outros pontos, a EXP não está presente neste demo. Portanto, desista da ideia de ficar entrando em batalhas para subir de nível...

E começa a aventura...

Antes da CG de apresentação, uma pequena mensagem em azul surgirá. Nela, é possível se ler:



"Est. meio a uma guerra contra as forças de Galvadian, a ilha de Dole Dukedom, recorreu ao auxílio de alguns membros da Garden."

SeeD é uma força

especial formada por todo o mundo.

Uma frota de embarcações de alta velocidade logo chegou à Dole Dukedom...

Squall Leonhart verifica pela última vez os planos de invasão à ilha de Dole. Um ataque surpresa frontal pegaria os exércitos de Galvadia desprevenidos. Saltando as barreiras da ilha, os barcos da SeeD logo atingem a praia. Seifer, Squall, Zell e Rinoa saem logo em seguida. Squall começa:

"— Seifer, nossas ordens.

— Não, grupo B, devemos proteger a praça central da invasão — informa o membro da SeeD.

Preocupado, Zell questiona:

— Qual a quantidade de inimigos?

Meio que com desprezo, Seifer responde:

— Hmm? Muitos, claro! Eu momenta do tédio se não houvessem muitos!

— ... Proteger a praça pública central. É isso? — novamente Squall.

— Os reforços inimigos estão a caminho. Poderemos lutar o quanto quisermos. Será desastroso para aqueles idiotas.

— Do que você está falando? — estranha Zell.

— Advinha. Bem, a praça é... Vamos! Siga Seifer escada acima. Lá, ele gritará:

"— Os inimigos devem estar por perto... Squall parece confuso.

— ... Então, eles fazem parte de que força? Zell estranha.

— Hey, você fala sério? São soldados de Galvadian!

— Não se preocupe, Squall. Qualquer um que se aproximar é nosso inimigo — diz Seifer.

Ao tentar atravessar a ponte, dois soldados surgirão e a primeira batalha ocorrerá. Antes do ataque começar, Zell dirá:

— Squall, pressione R1 no momento em que atingir seu oponente! Se fizer direito, o dano será maior."

Não será nada difícil vencer os dois

Galvadian Soldiers (ガンバディア兵). Você ainda pode aproveitar para acumular alguns Cures ou Fires com o Command Draw. Vencidos, avance, seguindo Seifer.

Quando este parar, converse com ele.



"— Divertindo-se, Squall? — é o que ouvira.

Em seguida, dois soldados saltarão ponte abaixo para emboscar os heróis. Desta vez os soldados drão:

"— Então estes são os membros da força especial chamada SeeD? Aquela ali me parece uma menina.

— Mas será que ela é tão forte quanto alguém da Garden?"

Vença-os e volte a seguir o homem de sobretudo branco.

"— Adiante fica a praça pública central — diz ele. — Hey, Covardes de Galvadian! Parem de se esconder! Mostrem suas caras! Não me deixem entediado!"

Squall vira-se para os demais, questionando:

— ... Ele fala sério? Continue em frente.

— Eu sinto os inimigos. Agora lhe é dado duas opções. A primeira delas

é algo como "Eu também, enquanto a segunda: "... Eu não". Dependendo da sua

resposta, Seifer dirá algo diferente. Para a primeira, ele

exclamará "Está acordado, Squall. Então, você verificaria se não há nenhum

inimigo ao redor?". Para a segunda, "Não me desespere. Deixe de ser tão preguiçoso e vá verificar se não há

nenhum inimigo ao redor". Se você tentar sair pela passagem à esquerda, ele gritará um sonoro "Eu não

lhe dei permissão para ir a lugar algum!". Assim sendo, acabe com o soldado de Galvadia na passagem direita, que está procurando por algo nos destroços dos carros.

Feito isso, volte à Seifer.

— Não acho que haja mais nenhum inimigo aqui — informa Squall.

— Parece... Que é isto. Então, vamos apenas esperar pela vinda do inimigo. Esperar... Que palavra mais chata."

Instantes depois, o som de armas de fogo é ouvido ao longe. Squall comenta:

— Parece que começou. Parece um verdadeiro começo — termina Zell.

— Vamos recebê-los — clama o diplomata da SeeD.

— Squall, dê uma olhada em Seifer. Enquanto Zell diz isso, um cachorro que

vadiava por ali começa a se esfregar em Seifer. Perdendo a paciência, o líder do grupo começa a gritar:

"— Não interfere em meu trabalho! Saia daqui — esparrancando o animal, Rinoa fecha os olhos diante do ato cruel. — Hey! Soldados de Galvadia! O que há com vocês? Venham até aqui agora!"

Cinco horas, Seifer e Zell parecem bastante impacientes. Squall, apenas para pionar um pouco as coisas, fala:

"... Eles não estão vindo."

Se falar com Zell, este desferirá um soco no chão, dizendo:

"— O que diabos está acontecendo! ... Isso é MUITO chato! Não está certo ficarmos sentados aqui!"

Rinoa mantém a calma, calada em seu canto. Já Seifer...

— !!!!!!!!!!!!! Pelos que eles estão esperando...? — e, golpeando o ar com sua Gunblade, ele

começa — É o máximo que posso aguentar! Não posso ficar mais

aqui um instante sequer! Eles acham que estão treinando cachorros?"

Dito isso, o cão começa a uivar para algo que se aproxima. Os três se escondem atrás da estátua da fonte, enquanto seis soldados de Galvadia avançam montanha acima.

— Hey... É o inimigo — comenta brilhantemente Squall.

— Onde será que eles estão indo? — Zell.

Olhando para o alto, avistam uma torre no topo

da montanha.

— Hey... É o inimigo — comenta brilhantemente Squall.

— Onde será que eles estão indo? — Zell.

Exceda os Limites

Durante as batalhas, aleatoriamente, pode ocorrer de uma pequena seta surgir, piscando, ao lado do comando Attack. Quando segurado na direção indicada, um sexto comando se revela, variando de personagem para personagem. Este é o chamado "Limit" (a falta de nomes tá começando a aparecer...).

Para Zell, o comando é chamado de **メテオバレット (Meteo Bullet)**, onde o tapaz salta, carregando toda a energia em seus punhos, desperdiçando em um rasante, atravessando e causando dano elevado (200 ou mais) a um alvo único.

Já para Squall o comando é o **(Combo Blade)**, funcionando de uma forma um pouco diferente. Uma pequena barra batizada de **Trigger Gauge** (com a inscrição LIMIT sobre ela) surge e começa a se encher em uma velocidade bastante razoável. Ela se inicia azul, mas vai mudando de cor à medida que se aproxima dos pequenos triângulos ali existentes. Quando ela toca o início do polígono, ela se torna vermelha, ficando mais e mais amarela à medida que se aproxima do ápice, do ponto mais alto do mesmo. Passado o triângulo, a barra volta a ficar azul e caminha para o próximo, repetindo os passos acima. "Que bonitô! Uma barinha que indica quando o personagem vai atacar! Mas... É só para ficarmos observando?" você se pergunta. A resposta, obviamente, é não. Seu objetivo é posicionar o botão **R1** no exato momento em que a barra estiver completamente amarela. Feito isso, um estrondo será ouvido (e, caso usado o controle Dual Shock, uma vibração mais forte ocorrerá) e o golpe dado sairá em Critical, causando o dobro ou mais dano. Do contrário, a intensidade do golpe será maior ou menor. Ainda aleatoriamente, é possível que o personagem, ao fim do Combo Blade, execute o **フェイテッドサークル (Fated Circle)**, um movimento devastador que, diferentemente dos golpes que o precedem, atinge a todos os alvos, causando dano elevado. Vale lembrar que o tamanho da barra e a quantidade de triângulos nela existente varia de acordo com o HP total do oponente (o Combo Blade executado em Elviele é diferente do feito em X-ATM092 ou em um Galvadian Soldier).

"Mas este comando é realmente aleatório? Depende somente da minha sorte?". A resposta, novamente, é não. A frequência com que o LIMIT surge varia de acordo com a quantidade de HP de seu



personagem. Quanto mais HP, menor o índice. É muito mais fácil se conseguir um Combo Blade com Squall a 65 HP (entrando no Status Critical, com a energia amarela e o personagem caído) que com 274 (HP quase cheio), por exemplo. Além disso, você nunca conseguirá um LIMIT estando com a energia no máximo.

"Conseguir um LIMIT? Posso conseguir um LIMIT?". Para sua (e nossa?) felicidade, a resposta é sim! Com sua energia abaixo do valor máximo, vá passando a ação de personagem em personagem, com o botão **△**. Dessa forma, chegará o momento em que a pequena seta surgirá ao lado do comando Attack.

da montanha. Seifer, apontando para lá, ordena:

— Vamos segui-los.

Zell contesta:

— Isso é contra nossas ordens!

— Há um minuto você estava reclamando do quão entediado você estava, não? — diz Seifer.

— Squall!

Decidido, o membro da Garden responde:

— Seguirei as ordens do comandante.*

Seifer se zanga. Se você respondera anteriormente que se irrita na presença dos oponentes na praça, ele pousará sua mão sobre o ombro de Squall, dizendo "Comandante? Você está jogando fora esta oportunidade?". Do contrário, ele dirá a mesma coisa, mas de um modo... Menos agradável, agarrando-o pelo colarinho. De qualquer forma, Squall empurra Seifer, dizendo:

— Apenas vou segui-lo por esta ser uma ótima oportunidade de testar minhas habilidades após o seu treino. Graças a você eu acho que não vou morrer diante de algum covarde.

— Quando isso acontecer, você pode agradecer a mim — diz Seifer, orgulhoso.*

Zell se aproxima.

— ... O quê? Vocês dois vão. São o mesmo tipo de pessoa. Veja, esta não é uma batalha qualquer. É um teste muito importante. Ações pessoais não são nada boas.*

— Você pode ficar se quiser. Não precisamos de ninguém fazendo coisas que não goste.

Interrompendo Seifer, o cachorro começa a latir. Então o homem de sobretudo prossegue:

— Hmm? Você quer vir também? — e, voltando-se para Zell, diz — Parece que este cachorro é mais útil que uma pessoa que conhecemos.

— O QUÊ?*

Tentando acalmar o parceiro, Squall começa:

— Não tome isso como pessoal, Zell. De qualquer forma, Seifer, se nós vamos, é melhor sermos rápidos.

— Está claro que o alvo do inimigo é a estrutura localizada no topo da montanha. Nós, o grupo B, nos mobilizaremos para proteger a estrutura. Vamos imediatamente!

— Entendido — Squall.

— Hmph... Entendido — Zell.*

Siga pela passagem à esquerda, chegando a uma ponte. Atravessa-a, tendo em mente que, a partir deste ponto, as batalhas serão aleatórias, como nos demais FFs. Mas não se esqueça que não existe o atributo experiência e, portanto, é inútil, exceto pela coleta de Magic Orbs, ficar entrando em batalhas indefinidamente. Na área seguinte, você se deparará com vários soldados de Dole lentos.

Soldado de Dole 1: — ... Não consigo entender o porquê disso tudo... O que eles querem com a torre do satélite agora...?*

Soldado de Dole 2: — Eu... Quando eu era criança... Eu brincava naquela... torre de satélite. Desde aquela época... Ela já estava fechada... Uuhh... Como foi discutido...*

Soldado de Dole 3: — Wah! O-Quem são vocês?*

Squall: — Fomos mandados pela Garden. Cuidemos da Seed.

Seifer: — Hey, qual é a situação no alto da montanha?*

Soldado de Dole 3: — Os soldados de Galvadia ocuparam a torre do satélite. Mas... Aquela lugar é somente um ninho de monstros. Tenham cuidado se estiverem indo para lá... Wahhhhh!*

Você entrará em uma batalha contra um monstro serpente (350 HP; Thunder e Blizzard; ゲークマイスト/Dark Mat, まぎつき/Hugh, Slash). É um inimigo bem forte, se comparado com os Soldados de Galvadia. Use o Guardian Force ou algum UMIT para ajudar. Vencido, Squall dirá:

— Há monstros lá também.

— Hah, MUITO legal! — Zell, com desdém.

— Isso só aumenta a diversão. Bem, vamos — Seifer.*

Zell, indignado com a resposta do líder, exclama:

— ... Diversão,

é o que o homem fala.*

Se optar por falar com o terceiro Soldado de Dole, ele apenas gemerá de dor. Assim, volte a seguir Seifer.

Numa montanha diante da torre, três soldados de Galvadia trocam informações:

— Gerador de energia completamente funcional!

— Cabos danificados confirmados! Iniciando reparos!

— Boosters OK!

— O que diabos esses caras estão fazendo... — Seifer, com toda a sua impaciência.

— Reparo...? — Tenta Squall.*

Os soldados entram novamente na torre. Seifer continua, dirigindo-se à Squall:

— Bem, quem se importa? Então, esta é sua primeira batalha real? Assustado?*

— Não há tempo para ficar com assustado.

— Eu amo batalhas. Não as acho amedrontadoras. Quando a batalha termina, nós estamos mais perto de nosso objetivo, não estamos?*

— Objetivo?*

— O momento em que nossos sonhos se tornam reais.

— Hmm? Sonhos? — Squall, cada vez mais confuso.

— Isso não é bom. Se você vai falar sobre isso, prefiro deixar para lá.

Zell então entra na conversa.

— Passar o quê? Se é de estratégia que vocês estão falando, eu quero saber!

— ... Você estava aí — diz Seifer — Um dia eu deixarei que você cupe meus sonhos floooooocanticos! — saindo correndo em seguida.

— Hein? Do que ele estava falando?*

— ... O tipo de conversa que odeio. Bem, vamos.*

Agora, um toque: você está prestes a enfrentar as batalhas que precedem o final do demo. Em outras palavras, cheios. Portanto, trate de acumular uma boa quantidade de Cures (com ガルバディア兵 / Galvadian Soldiers ou com os

メブマライブ, bichos muito semelhantes aos Comucrios de FFVIII), Thunderas / Firas / Blizzaras (opcional, todas conseguidas com a criatura alada chamada ブエル / Bueru) e Doubles (com os mesmos

メブマライブ), assegurando sua sobrevivência. Prosiga até chegar diante da Torre do satélite. Uma vez lá, tente entrar pela porta da frente. Antes que isso aconteça, dois soldados serão correndo e gritando como loucos. Atrás deles, Seifer que grita enquanto golpeia com a Gunblade:

— Esses covardes.

Entre. Após uma longa observação no local, Squall se indaga se Seifer não subira pelo elevador. Se estiver preparado, com os estoques de magia cheios e suficiente e outros preparativos do gênero, suba, verificando o elevador e escolhendo a primeira opção. A ação então é passada para dois soldados, sendo um deles vermelho, fazendo reparos na torre. Seus nomes, Biggs e Wedge (sim, aqueles...).

— Major Biggs! — diz o soldado de azul. — Existem relatórios do vulto de uma criatura desconhecida rondando esta área da torre.

Uma breve pausa se segue.

— Major Biggs!

— Cale-se! Eu estou ocupado agora! ... Ox, isso vai aqui... Ahhh... alguma coisa parecida com isso... Isso... Por que eu fui encarregado destes reparos? Hmph.

— Como parece que isso vai demorar um pouco, vou patrulhar a área.

— Hmm... Ox... Aquela ali... Este outro... Este aqui... Então esse...*

Nesse momento surgem os personagens.

— Bem, então, isto é... Completado.*

Agora, tem início uma seqüência de CG, mostrando o acionamento da torre do satélite. Após os reparos realizados, a antena finalmente entra em



funcionamento. Squall, então, indaga a Biggs:

— O que você está fazendo? Hein? Quem são vocês para me perguntar isso? H-hey! O que aconteceu com todos os soldados lá embaixo? Wedge! Guide destes garotos agora! — Só então Biggs percebe que está só no andar. — W... Wedge? Wa... Bom, eu já fiz meu trabalho aqui, então acho que já vou indo... Então... Então... Eu já vou indo. Licencinha!

Mas antes que Biggs termine sua "saída estratégica", Seifer aparece, golpeando o computador do major, dizendo um sonoro "nem pensar".

— A... Aa... Aaaa! Como você ousa fazer uma coisa dessas! — grita Biggs indignado.

— Cale-se! — ordena Seifer.

Você entrará em uma batalha contra Biggs (e o cotado do Major bradando: "Estejam preparados para isso, crianças!"). Nada muito difícil, uma vez que você pode roubar Cures dele com seu Command Draw. Após alguns turnos, Wedge surgirá, dizendo:

— Major! Terminou os reparos na antena, senhor? Oh! Inimigos num lugar como este? — Onde você

estava! Isso será descontado do seu salário!

— Droga! Eu não devia ter vindo.

Apesar de serem dois inimigos, não existe nenhuma nova complicação. Apenas continue usando ataques fortes, Thunders e o que mais tiver em mãos (Guardian Force? Por que não?). Quando os dois perderem mais de 400 de HP, uma rajada de vento os jogará para fora da batalha. Uma criatura voadora surgirá, bufando pelas narinas.

— Que diabos é isso? — Zell.

Agora, contra Elvior, as coisas complicam um pouco. Faça o possível para manter seu HP acima de 150 (o que não será muito difícil, logo que você está livre para roubar Cures), enquanto usa os ataques mais fortes que tiver (G.F., Magias, LIMITs; aliás, note que o Combo Blade mudará contra este chefe). A criatura também tem um ataque que atinge a todos na batalha, o Air Breath / エアブレス, que causa cerca de 50 / 70 de dano. Em pouco tempo, Elvior estará morto, se esvaindo no ar (como Sephiroth, Kefka e outros... ÚLTIMOS CHEFES! Como o chefe de um demo pode se desfazer como um vilão?). Vencida a batalha, um soldado de Dole surgirá, perguntando se eles são do grupo B da Seed. Squall responde que sim. O soldado então pergunta quem é o líder do time. Leonhart aponta para Seifer. Então a informação é dada; todas as tropas da Seed devem evacuar a ilha às 1900 horas. O motivo do toque de recuar, desconhecido. Ponto de encontro: a praia. Em outras palavras, você tem menos de quinze minutos para chegar até a costa. Fácil? Talvez. Seifer desce com o soldado, deixando os demais para trás. Zell pragueja o egoísmo do líder, acompanhando Rinoa e Squall em seguida.

Com o contador no topo da tela você deve ser o mais rápido possível. Não se preocupe em verificar Biggs, pois ele nada dirá. Desça pelo elevador. É então que o major se arrasta até seu computador de mão e digita alguns comandos, ativando o captador arctópode

X-ATM092, para morrer em seguida. Ao sair da torre, você será obrigado a enfrentá-lo, com o cronômetro correndo. Evite o uso de G.F.s, logo que estes são muito lentos (tendo também em vista que os ataques da criatura mecânica demoram uma barbaridade). Quando cerca de 200HP forem causados, X-ATM092 cairá. Mantenha então R2 & L2 pressionados, para fugir da batalha (chutar cachorro morto não dará em nada, a não ser tempo perdido). Seu objetivo agora é fugir da criatura e ainda chegar a tempo na encosta. Você será obrigado a lutar pelo menos três vezes com ele (uma após a torre, outra na estrada, quando tudo começar a tremor, e uma terceira na ponte, quando ele virá em direção contrária à sua). Já próximo à praia, uma seqüência em CG se iniciará, indicando o final da versão demo, The End...?



alguns turnos, Wedge surgirá, dizendo:

— Major! Terminou os reparos na antena, senhor? Oh! Inimigos num lugar como este? — Onde você

estava! Isso será descontado do seu salário!

— Droga! Eu não devia ter vindo.

Apesar de serem dois inimigos, não existe nenhuma nova complicação. Apenas continue usando ataques fortes, Thunders e o que mais tiver em mãos (Guardian Force? Por que não?). Quando os dois perderem mais de 400 de HP, uma rajada de vento os jogará para fora da batalha. Uma criatura voadora surgirá, bufando pelas narinas.

— Que diabos é isso? — Zell.

Agora, contra Elvior, as coisas complicam um pouco. Faça o possível para manter seu HP acima de 150 (o que não será muito difícil, logo que você está livre para roubar Cures), enquanto usa os ataques mais fortes que tiver (G.F., Magias, LIMITs; aliás, note que o Combo Blade mudará contra este chefe). A criatura também tem um ataque que atinge a todos na batalha, o Air Breath / エアブレス, que causa cerca de 50 / 70 de dano. Em pouco tempo, Elvior estará morto, se esvaindo no ar (como Sephiroth, Kefka e outros... ÚLTIMOS CHEFES! Como o chefe de um demo pode se desfazer como um vilão?). Vencida a batalha, um soldado de Dole surgirá, perguntando se eles são do grupo B da Seed. Squall responde que sim. O soldado então pergunta quem é o líder do time. Leonhart aponta para Seifer. Então a informação é dada; todas as tropas da Seed devem evacuar a ilha às 1900 horas. O motivo do toque de recuar, desconhecido. Ponto de encontro: a praia. Em outras palavras, você tem menos de quinze minutos para chegar até a costa. Fácil? Talvez. Seifer desce com o soldado, deixando os demais para trás. Zell pragueja o egoísmo do líder, acompanhando Rinoa e Squall em seguida.

Com o contador no topo da tela você deve ser o mais rápido possível. Não se preocupe em verificar Biggs, pois ele nada dirá. Desça pelo elevador. É então que o major se arrasta até seu computador de mão e digita alguns comandos, ativando o captador arctópode

X-ATM092, para morrer em seguida. Ao sair da torre, você será obrigado a enfrentá-lo, com o cronômetro correndo. Evite o uso de G.F.s, logo que estes são muito lentos (tendo também em vista que os ataques da criatura mecânica demoram uma barbaridade). Quando cerca de 200HP forem causados, X-ATM092 cairá. Mantenha então R2 & L2 pressionados, para fugir da batalha (chutar cachorro morto não dará em nada, a não ser tempo perdido). Seu objetivo agora é fugir da criatura e ainda chegar a tempo na encosta. Você será obrigado a lutar pelo menos três vezes com ele (uma após a torre, outra na estrada, quando tudo começar a tremor, e uma terceira na ponte, quando ele virá em direção contrária à sua). Já próximo à praia, uma seqüência em CG se iniciará, indicando o final da versão demo, The End...?



as batalhas que precedem o final do demo. Em outras palavras, cheios. Portanto, trate de acumular uma boa quantidade de Cures (com ガルバディア兵 / Galvadian Soldiers ou com os

メブマライブ, bichos muito semelhantes aos Comucrios de FFVIII), Thunderas / Firas / Blizzaras (opcional, todas conseguidas com a criatura alada chamada ブエル / Bueru) e Doubles (com os mesmos

メブマライブ), assegurando sua sobrevivência. Prosiga até chegar diante da Torre do satélite. Uma vez lá, tente entrar pela porta da frente. Antes que isso aconteça, dois soldados serão correndo e gritando como loucos. Atrás deles, Seifer que grita enquanto golpeia com a Gunblade:

— Esses covardes.

Entre. Após uma longa observação no local, Squall se indaga se Seifer não subira pelo elevador. Se estiver preparado, com os estoques de magia cheios e suficiente e outros preparativos do gênero, suba, verificando o elevador e escolhendo a primeira opção. A ação então é passada para dois soldados, sendo um deles vermelho, fazendo reparos na torre. Seus nomes, Biggs e Wedge (sim, aqueles...).

— Major Biggs! — diz o soldado de azul. — Existem relatórios do vulto de uma criatura desconhecida rondando esta área da torre.

Uma breve pausa se segue.

— Major Biggs!

— Cale-se! Eu estou ocupado agora! ... Ox, isso vai aqui... Ahhh... alguma coisa parecida com isso... Isso... Por que eu fui encarregado destes reparos? Hmph.

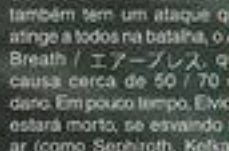
— Como parece que isso vai demorar um pouco, vou patrulhar a área.

— Hmm... Ox... Aquela ali... Este outro... Este aqui... Então esse...*

Nesse momento surgem os personagens.

— Bem, então, isto é... Completado.*

Agora, tem início uma seqüência de CG, mostrando o acionamento da torre do satélite. Após os reparos realizados, a antena finalmente entra em



alguns turnos, Wedge surgirá, dizendo:

— Major! Terminou os reparos na antena, senhor? Oh! Inimigos num lugar como este? — Onde você

estava! Isso será descontado do seu salário!

— Droga! Eu não devia ter vindo.

Apesar de serem dois inimigos, não existe nenhuma nova complicação. Apenas continue usando ataques fortes, Thunders e o que mais tiver em mãos (Guardian Force? Por que não?). Quando os dois perderem mais de 400 de HP, uma rajada de vento os jogará para fora da batalha. Uma criatura voadora surgirá, bufando pelas narinas.

— Que diabos é isso? — Zell.

Agora, contra Elvior, as coisas complicam um pouco. Faça o possível para manter seu HP acima de 150 (o que não será muito difícil, logo que você está livre para roubar Cures), enquanto usa os ataques mais fortes que tiver (G.F., Magias, LIMITs; aliás, note que o Combo Blade mudará contra este chefe). A criatura também tem um ataque que atinge a todos na batalha, o Air Breath / エアブレス, que causa cerca de 50 / 70 de dano. Em pouco tempo, Elvior estará morto, se esvaindo no ar (como Sephiroth, Kefka e outros... ÚLTIMOS CHEFES! Como o chefe de um demo pode se desfazer como um vilão?). Vencida a batalha, um soldado de Dole surgirá, perguntando se eles são do grupo B da Seed. Squall responde que sim. O soldado então pergunta quem é o líder do time. Leonhart aponta para Seifer. Então a informação é dada; todas as tropas da Seed devem evacuar a ilha às 1900 horas. O motivo do toque de recuar, desconhecido. Ponto de encontro: a praia. Em outras palavras, você tem menos de quinze minutos para chegar até a costa. Fácil? Talvez. Seifer desce com o soldado, deixando os demais para trás. Zell pragueja o egoísmo do líder, acompanhando Rinoa e Squall em seguida.

Com o contador no topo da tela você deve ser o mais rápido possível. Não se preocupe em verificar Biggs, pois ele nada dirá. Desça pelo elevador. É então que o major se arrasta até seu computador de mão e digita alguns comandos, ativando o captador arctópode

X-ATM092, para morrer em seguida. Ao sair da torre, você será obrigado a enfrentá-lo, com o cronômetro correndo. Evite o uso de G.F.s, logo que estes são muito lentos (tendo também em vista que os ataques da criatura mecânica demoram uma barbaridade). Quando cerca de 200HP forem causados, X-ATM092 cairá. Mantenha então R2 & L2 pressionados, para fugir da batalha (chutar cachorro morto não dará em nada, a não ser tempo perdido). Seu objetivo agora é fugir da criatura e ainda chegar a tempo na encosta. Você será obrigado a lutar pelo menos três vezes com ele (uma após a torre, outra na estrada, quando tudo começar a tremor, e uma terceira na ponte, quando ele virá em direção contrária à sua). Já próximo à praia, uma seqüência em CG se iniciará, indicando o final da versão demo, The End...?

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

E dando continuidade... Onde estará Alfredo?



Se você se interessou pelos super combos (os combos feitos com os Final Impacts...) da edição passada, então prepare o dedo para fazer mais estes a seguir. Como foram poucas as páginas, ficaram faltando algumas explicações e manhas sobre os Final Impacts. Tem gente que deve ter se matado para tentar fazer um super como usando o Final Impact e não ter conseguido nada.

Bem, há certos golpes que fazem o mesmo movimento de alguns especiais, exemplo: com Terry se você usar um Power Wave: ↓↘→+X e em seguida fazer o Triple Geyser acrescentando apenas mais uma sequência (↓↘→) e apertar □ (mas bem rápido), o Final Impact vai funcionar, utilizando-se a última parte do movimento final do golpe anterior mais o do especial, se este for parecido nos comandos. Nos super combos a seguir, você confere alguns golpes **simplificados**, mostrando os dois últimos movimentos para os Final Impacts.

Aproveitando o embalo, saíram algumas mancinhas bestas (mas bem chamativas para quem curte o game), como o nome de Wolfgang Krauser, que saiu "Crauser", a outra mancada foi na própria lista de golpes dele, os combos que acompanham o golpe secreto **Unlimited Desire**, não foi completada. Recapitulando, depois de realizar o Unlimited Desire: X, X, X, ○, ○, ○, □, □, □, ↓↘←↓↘←+□. No começo da explicação passo a passo do super combo de Yamazaki, saiu com "???" no lugar dos nomes.

Como dito na edição passada, confira mais super combos, pois existem alguns que são muito difíceis e devem ser feitos muito rápidos, como por exemplo usar o Reppo Ken de Geese e cancelar o mesmo com um Raising Storm (parece impossível, mas não é; tente ↘↘↓↘←+X, →+□○. Não tente fazer isso, caso seja iniciante, seu dedo vai agradecer mais tarde pelos calos que não vão aparecer).

Mas antes vamos a um breve lembrete: os combos a seguir foram feitos com o personagem no lado esquerdo da tela e sem alterações nos botões. Para realizar os segundos especiais, seu personagem deve estar com a barra de life piscando (vermelho) e a barra de power cheia. Tudo lembrado, agora é só você destruir e fazer a festa!

ALFRED

Final Impact: perto do adversário faça um **Critical Wing:** ↓↘←+X e cancele com o **Web Rider:** ↓↘←↓↘←+□. **Simplificando:** ↓↘←+X, ↓↘←+□

1º Super Combo 13 hits
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



Perto do adversário, comece com um **Diver Jeans:**



↓↘→+□, acertando dois hits...



... pouco depois de desferir a magia, aperte X,X, para mais dois acertos extra e depois □ para dar mais dois acertos; totalizando seis acertos. A seguir emende o...



... **CriticalWing:** ↓↘←+X, para fazer o sétimo acerto e, após este último movimento,...



... imediatamente faça o **Web Rider:** ↓↘←↓↘←+□, e...



... quando o infeliz cair com um total de onze hits, faça o **Aukmentor Wing:** ↓↘→+X, para ampliar para doze.



MAI SHIRANUI

Final Impact: perto do adversário, faça o **Ka Cho Sen:** ↓↘→+X e cancele com **Leotard Bachi:** →↘→+□.

1º Super Combo 4 hits
Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** seja rápido ao realizar este combo.



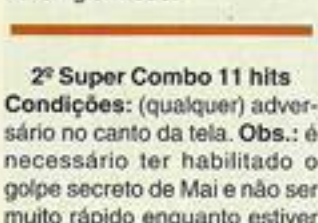
Pule para cima do adversário com □, e ao tocar o chão, aperte □ mais uma vez para fazer três hits.



Após o terceiro hit, faça o **Cho Hissatsu Bachi:** →↘→+□○,...



... cancelando-o com o **Leotard Bachi:** →↘→+□ em seguida. Parece difícil, mas não é. **Nota:** este combo é eficaz tanto no VS Mode quanto no Single Mode.



2º Super Combo 11 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Mai e não ser muito rápido enquanto estiver fazendo a sequência com ele.



Comece com uma voadora com □, e ao tocar o chão aperte □ novamente para fazer três hits.



Em seguida, vá completando



com o **Fan Rage**: ↓↘←+□, ↓↘←+□, ↓↘←+□ e ↓↘←+□...



... assim que aparecer onze hits, cancele imediatamente com o **Leotard Bachi**: →↘→+□. **Nota**: este super combo não é eficaz contra o computador. Use-o quando estiver lutando no VS Mode (se seu amigo vacilar, já era).

TERRY BOGARD

Final Impact: de qualquer lugar, **Power Wave**: ↓↘→+X e cancele com o **Triple Geyser**: ↓↘→↓↘→+□

Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

1º Super Combo 7 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.**: para o combo funcionar, a magia precisa ser desferida.



Fique grudado no adversário, então aperte X, □, □, rapidamente para fazer três hits...



... e após apertar o último botão, faça um **Power Wave**: ↓↘→+X. Assim que a magia tocar o chão...



... cancele-a com o **Triple**

Geyser: ↓↘→↓↘→+□ para massacrar o coitado. Seja rápido ao emendar os comandos, caso o adversário fique um pouco distante, ele vai defender.

2º Super Combo 7

hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar, menos canto de tela. **Obs.**: é necessário ter habilitado o golpe secreto de Terry e ser muito rápido.



Comece com uma voadora usando □, mas você deve cair grudado ao adversário.



Ao tocar o chão, imediatamente faça um **Power Wave**: ↓↘→+X e...



... imediatamente cancele com o **High Angle Geyser**: ↓↘←↓↘←+□, mas o comando tem que ser...



... praticamente seguido um do outro, para fazer um combo destruidor.

BOBWILSON

Final Impact: perto do adversário, faça o **Headhog**:

↓↘←+X e seguidamente cancele com o **Mad Spin Wolf**: ↓↘←↓↘←+□.

Simplificando: ↓↘←+X, ↓↘←+□

Super Combo 15 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.**: este super combo requer velocidade e precisão.



Aproxime-se do adversário e aperte ○,...



... para em seguida fazer um **Rolling Turtle**: ↓↘←+○...



... e cancelar com o **Mad Spin Wolf**: ↓↘←↓↘←+□.



Fique apertando □ para Bob finalizar o especial com um salto para trás (acompanhado de um chute, totalizando catorze acertos).



Quando o indivíduo quicar uma vez no chão, faça o **Snake**: ↑+□ para dar mais um acerto de brinde.

JOE HIGASHI

Final Impact: perto do adversário, faça **Hurricane Upper**: ←↘↓↘→+X cancelando-o em seguida com **Slight Screw**: ↓↘→↓↘→+□.

Simplificando: ←↘↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 10 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



Pule para cima do adversário e aperte □.



Ao cair, aperte □ novamente para mais um acerto...



... seguido de um **Hurricane Upper**: ←↘↓↘→+X...



... cancelando-o com o **Slight Screw**: ↓↘→↓↘→+□.



Assim que o cara quicar uma vez no chão, faça o **Fake**: ↓↓+□ para humilhar geral.

ANDY BOGARD

Final Impact: perto do adver-



sário, faça **Zan Ei Ken**: $\downarrow \rightarrow + X$ ou \square , cancelando-o com **Zan Ei Reppa**: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$
Simplificando: $\downarrow \rightarrow + X$ ou $\square, \downarrow \rightarrow + \square$

1º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



Fique perto do adversário e aperte **X**, \square , \square , \dots



... em seguida faça **Zan Ei Ken**: $\downarrow \rightarrow + X$ e...



... cancele com **Zan Ei Reppa**: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$.



Quando o adversário cair e quicar uma vez, faça **Shuriken**: $\downarrow \downarrow + \square$ e pronto!

2º Super Combo 14 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Andy.

Simplificando: $\downarrow \leftarrow + X$, $\downarrow \leftarrow + \square$



Como o demais combos, pule

em cima do adversário com \square ...



... quando tocar o chão, aperte \square novamente e deixe o chute acertar mais duas vezes...



... para então fazer um **Hi Sho Ken**: $\downarrow \leftarrow + X$. Cancele este último golpe com o **Shin Sho Ryu Dan**: $\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + \square$.



Quando o indivíduo cair, espere ele quicar uma vez no chão para fazer o **Shuriken**: $\downarrow \downarrow + \square$ para ampliar de doze para catorze hits. Apesar de ser um combo muito simples, é bem destruidor.



HON FU

Final Impact: perto do adversário, faça **Seikuu Rekkon**: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$ e cancele no **Gandenza no Arashi**: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$.

Simplificando: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$, $\downarrow \rightarrow + \square$

Super Combo 30 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** o combo tem de ser exato apesar de ser exagerado, não tira tanta energia.



Perto do adversário, aperte \square e deixe pegar os dois hits.



Após os dois hits, imediatamente faça o **Seikuu Rekkon**: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$ e deixe pegar mais duas vezes.



Quando aparecer quatro hits,...



... imediatamente faça o **Gandenza no Arashi**: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$, para chegar aos trinta hits.

TUNG FU RUE

Final Impact: qualquer lugar, faça **Spit Fireball**: $\downarrow \rightarrow + X$ e imediatamente cancele com o **Outrageous Man**: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$.

Simplificando: $\downarrow \rightarrow + X$, $\downarrow \rightarrow + \square$

Super Combo 15 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** contra adversário muito grandes, você pode totalizar dezesseis hits.



Pule para cima do adversário apertando com \square , e...



... ao cair, aperte \square novamen-

te deixando mais dois acertos para totalizar três.



Logo em seguida, faça o **Spin Fireball**: $\downarrow \rightarrow + X$ (se o personagem for alto, espere a bola de fogo atingi-lo)...



... para poder cancelar com o **Outrageous Man**: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$.



Se você fizer tudo certinho, vai totalizar quinze hits (ou dezesseis se o adversário for alto como mostra a foto).

BLUE MARY

Final Impact: perto do adversário, faça um **Vertical Arrow**: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$, quase em seguida faça um **M Snatcher**: $\rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$ (para agarrar o infeliz no ar), ao tocar o chão faça um **Extra Snatcher**: $\downarrow \rightarrow + \square$ (para dar uma chave de braço no adversário no chão) e emende o **M Drive Smasher**: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$.

1º Super Combo 10 hits

Condições: adversários baixos no canto da tela. **Obs.:** este super combo é difícil, requer muita velocidade e precisão.



Perto do adversário (baixo)



aperte X, X, X, (para os altos, X, X, X, X)...



... em seguida faça o Vertical Arrow: $\rightarrow\downarrow\downarrow+\circ$...



... logo em seguida faça o M Snatcher: $\rightarrow\downarrow\downarrow+\circ$, para poder emendar o Extra Snatcher: $\leftarrow\rightarrow+\square$ e pegar o adversário com uma chave de braço quando tocar o chão totalizando sete hits (oito se o adversário for alto).



Enquanto Mary está dando uma chave de braço, imediatamente faça o M Driver Smasher: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow+\square$, para...



... cancelar o agarrão e emendar o especial, assim totalizando dez hits (onze se o adversário for alto).

JIN CHONSHU

Final Impact: qualquer lugar, faça Teio Tengan Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$ ou \square e cancele com Teio Syukukyo Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow+\square$

Simplificando: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$, $\downarrow\downarrow\rightarrow+\square$

Super Combo 19 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



Pule em cima do adversário com \square , e em seguida...



... aperte \square novamente para mais dois acertos...



... seguido de um Teio Tengan Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$.



Após o acerto da magia, faça o Teio Syukukyo Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow+\square$ para cancelá-lo.



Fazendo tudo certo, você vai fazer dezenove hits (talvez seja possível arredondar para vinte!).

JIN CHONREI

Final Impact: qualquer lugar, faça Tengan Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$ ou \square cancelando-o com Syuk Myo Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow+\square$

Simplificando: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$ ou \square , $\downarrow\downarrow\rightarrow+\square$

Super Combo 7 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



Pule em cima do adversário e aperte \square ...



... ao cair, aperte X, X e aperte...



... \square mais uma vez para ter mais dois acertos.



Quando o marcador mostrar cinco acertos, imediatamente faça o Tengan Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$ ou \square e...



... cancele com o Syuk Myo Ken: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow+\square+\circ$. Nota: lembre-se que este especial é indefensável, portanto use e abuse da paciência dos seus amigos quando estiver tirando um versus com os camaradas.

DUCK KING

Final Impact: faça o Duck Dance: $\downarrow\downarrow+\square X\circ$ e perto do personagem faça:

A= $\downarrow\downarrow\rightarrow+X, \downarrow\downarrow\rightarrow+\square+\circ$

B= $\rightarrow\downarrow\downarrow+\circ, \rightarrow\downarrow\downarrow+\square+\circ$

C= $\downarrow\downarrow\leftarrow+\circ, \downarrow\downarrow\leftarrow+\square+\circ$

D= $\leftarrow(c)\rightarrow\leftarrow\rightarrow+\square$, e aperte $\square+\circ$

1º Super Combo 20 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. Obs.: toda vez que você realizar um Duck Dance, será possível fazer apenas uma vez cada comando, ou seja, nada de fazer a sequência A mais de duas ou três vezes, pois não dará certo. É possível apenas fazer seqüências não repetidas, tipo fazer a A, depois a B, depois a C...etc., não precisando ser na ordem em que as seqüências aparecem.



Pule em cima do adversário com \square ...



... ao tocar o chão aperte \square novamente para dar mais dois acertos.



Então encaixe um Dancing Drive: $\downarrow\downarrow\leftarrow+\circ$...



... para então encaixar um $\downarrow\downarrow\leftarrow+\square+\circ$, e fazer dezenove hits.



Para arredondar para vinte,



espere o adversário cair e quicar uma vez no chão para então fazer um **Roll Attack**: $\downarrow\downarrow+\square$.

2º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** requer muita velocidade para conseguir emendar os golpes.



Começando do mesmo jeito que as muitas seqüências, pule em cima do adversário com \square , ao cair aperte \square mais uma vez para acertar mais duas vezes...



... então faça um **Break Storm**: $\rightarrow\downarrow\downarrow+\circ$, para totalizar quatro e em seguida...



... dê um $\rightarrow\downarrow\downarrow+\square\circ$ para cancelar e realizar o Final Impact com (fazendo tudo certo) doze acertos, assim que o indivíduo cair e quicar uma vez, não esqueça de fazer o **Roll Attack**: $\downarrow\downarrow+\square$ para arredondar para treze (número de sorte).



3º Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** requer muita velocidade para conseguir emendar os golpes.



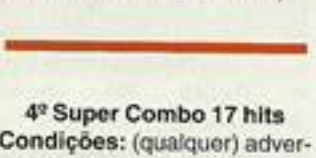
Super simples, pule (mais uma vez) em cima do adversário e aperte \square



... então faça um **Head Spin Attack**: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$, e...



... cancele com o $\downarrow\downarrow\rightarrow+\square\circ$. Fazendo tudo certo, você vai fazer dois hits seguido de mais treze (na hora de cancelar).



4º Super Combo 17 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar.



Depois de pular em cima do adversário com o \square (depois que pular, mantenha \leftarrow pressionado)....



... ao tocar o chão, aperte \square

mais uma vez e em seguida coloque para $\rightarrow\leftarrow+\square$ (se você manteve \leftarrow pressionado como recomendado).



Assim que realizar o último comando, imediatamente aperte $\square\circ$ para cancelar e realizar mais um Final Impact.



Fazendo tudo certo, o adversário será mandado para trás e aproveitando esta oportunidade, não deixe de tirar uma da cara do infeliz apertando o \blacktriangle , coisa de Duck King.

BILLY KANE

Final Impact: perto do adversário, faça **SanSetsuKon Mid Hit**: $\leftarrow(c)\rightarrow+X$ e cancele no **Fire Whirlwind Pole**:

$\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+\square\circ$.
Simplificando: $\leftarrow(c)\rightarrow+X$, $\downarrow\downarrow\rightarrow+\square\circ$

Super Combo 3 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela.



Parta para cima do adversário com \square (mantenha \leftarrow pressionado depois que pular), e...



... ao cair, coloque para $\rightarrow+X$. Em seguida,...



Faça o **Fire Whirlwind Pole**: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+\square\circ$ para completar os três hits destruidores.

FRANCO BASH

Final Impact: perto do adversário, faça **Meteo Shot**: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$ e cancele com o **Guts Dunk**: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+\square$.
Simplificando: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$, $\downarrow\downarrow\rightarrow+\square$

Super Combo 8 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Franco.



Este combo não tem nada de complexidades, coisa e tal. Basta chegar perto do adversário e usar um **Meteo Shot**: $\downarrow\downarrow\rightarrow+X$...



... pouco antes de Franco completar o movimento da magia (mais ou menos quando ele estiver baixando o braço), cancele com o **Guts Dunk**: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+\square$, de forma que a magia seja desferida.



Fazendo tudo certinho, a magia vai atingir o adversário e em seguida, o **Guts Dunk** de Franco faz o resto do estrago dando um total de oito hits.



CHENG SIN ZAN

Final Impact: qualquer lugar, faça **Anti-Air** ou **Green Fireball**: ↓↘→+X e cancele com o **Creation Collapse**: ↓↘→↓↘→+□.

Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 13 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela (preferencialmente no canto da tela). **Obs.:** lembre-se de que você pode controlar a queda de Cheng depois de realizar o especial **Creation Collapse**.



Não é nada de muito complexo (também), o esquema é usar uma **Anti-Air Green Fireball**: →↓↘+X, e...



... cancela-la com o **Creation Collapse**: ↓↘→↓↘→+□. Lembrando mais uma vez que você pode controlar Cheng na hora da queda, é possível fazer este pequeno combo especial em qualquer lugar,...



... o ruim é controlar o gordinho para cair em cima do adversário e fazer treze hits.

LAURENCE BLOOD

Final Impact: qualquer lugar, faça **Bloody Saber**: ↓↘→+X e cancele com o **Certain Death**: ↓↘→↓↘→+□.

Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 12 hits

Condições: (qualquer) adver-

sário em qualquer lugar da tela. **Obs.:** requer um pouco de velocidade e precisão na hora de emendar os golpes.



pule para cima do adversário e quando estiver caindo, aperte □...



... para quando tocar o chão, apertar □ mais uma vez e encaixar mais dois acertos.



Após o quarto e último acerto, faça o **Bloody Saber**: ↓↘→+X...



... para então cancelar o mesmo com **Certain Death**: ↓↘→↓↘→+□.



Laurence faz um verdadeiro picadinho do pobre infeliz que for seu adversário, totalizando doze hits com um dano considerável.

SOKAKU MOCHIZUKI

Final Impact: qualquer lugar

faça, **Makibishi**: ↓↘→+X e cancele com o **Raijin No Ibuki**: ↓↘→↓↘→+□.

Simplificando: ↓↘→+X, ↓↘→+□

Super Combo 6 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar da tela.



Pule em cima do adversário com □, ao tocar o chão, aperte □ para mais dois acertos.



Em seguida, use o **Makibishi**: ↓↘→+X, assim que a magia sair da mão de Sokaku...



... cancele imediatamente com o **Raijin No Ibuki**: ↓↘→↓↘→+□.



Depois que o infeliz cair e quicar uma vez no chão, faça o **Hyo!**: ↓↘+□, acrescentando mais um acerto.

WOLFGANG KRAUSER

Final Impact: qualquer lugar, faça **Blitz Ball**: ↓↘←+X ou □ e cancele com **Kaiser Wave**: ←(c)↗+□○.

Simplificando: ↓↘←+X ou □, segure o último comando (←) e meio segundo depois complete →+□○

Super Combo 5 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** o tempo do **Blitz Ball** e do **Kaiser Wave** deve ser calculado.



Perto do adversário, aperte o botão □ e aperte-o mais uma vez para fazer três hits;...



... emende um **Blitz Ball**: ↓↘← (mantenha o movimento final pressionado por menos de meio segundo) +X ou □...



... então quando você apertar X ou □ e a magia for desferida, imediatamente coloque para ↗+□○. Como você estava segurando o último comando (←) e fez o **Blitz Ball**, colocando apenas para ↗ você também carregou o **Kaiser Wave**.



Nota: se você deixar a barra de life ficar vermelha, o **Final Impact** poderá ser feito direto, lembrando bastante a apelação de Omega Rugal (KOF'95); **Kaiser Wave**, **Reppo Ken**, **Kaiser Wave**..., destruidor! Agora que está tudo explicado, convide os amigos para uma briguinha amistosa e tente encaixar um destes combos.



RIVAL SCHOOLS

LEGION OF HEROES



Doze de maio. Dia Esportivo do Colégio Gorin. E o Taiyou também foi chamado para participar. Até aí tudo bem. Agora... O professor Hayato pedir (é, pedir com aquele maldito kendo...) para eu jogar vôlei foi em-ba-ça-do. O Batsu e o Kyosuke apoiaram, mas não fossem os insistentes pedidos da Hinata... Sabe, algumas vezes penso se realmente vale a pena fazer tudo isso para conquistar a amizade de alguém...

Lançado há não muito tempo nos arcades, Rival Schools: Legion of Heroes foi uma das mais bem sucedidas aventuras (juntamente com Star Gladiator, lembrando que Street Fighter EX foi produzido pela Anika) da Capcom, já famosa por seus games de luta em 2D, nas praias dos títulos poligonais para arcades. Além de todos os efeitos, sistemas simplificados (um atrativo a mais aos iniciantes) e inovações (o esquema de times não havia sido usado antes em games 3D), Rival Schools possuía algo que se tornou símbolo mor da Capcom (assim como da SNK e da Square, o que não vem ao caso): o carisma dos personagens.

Todos em RS são professores ou alunos comuns, como todos nós, indo desde os boyzinhos e patty's até "aqueles maluco". Há apenas uma diferença: eles nasceram em um mundo onde street fighters existem. Nasceram rodeados de pessoas excepcionais que manifestam sua energia interior em poderosas rajadas ou potentes socos. E, como tais, aprenderam desde cedo a serem como as "maravilhas".

E, com tudo isso, o título fez um sucesso bastante satisfatório no Japão, seguindo sua carreira nos States, sob o nome de Rival Schools: United by Fate.

Mas, assim como Star Gladiator, estava claro que o game não pararia por aí. E logo se cogitou uma possível conversão para Playstation, console com melhor capacidade para abraçar o sucesso. E, conhecendo a sothouse, poderíamos esperar por algo mais que uma mera conversão. Foi o que aconteceu...

Um novo jogo?

Aposar de ter perdido em termos gráficos (o efeito de transparência contido no fogo, por exemplo, está bastante precário, e as texturas ficaram um tanto fracas para o padrão da empresa), Rival Schools: Legion of Heroes faz sua aparição no Playstation em dois CDs: o Arcade Disc e o Evolution Disc. O primeiro deles é basicamente a conversão da versão de arcade para o console, contando com duas apresentações (uma original e outra completamente em anime), finais em anime, além de vários e vários diálogos falados, assim como o feito em Pocket

Fighter (aliás, aqui é possível se distinguir bem que Akira é uma mulher sob aquele capacete). Todos os personagens, secretos ou normais, são selecionáveis logo de início, bem como a, talvez, maior novidade deste disco: Daigo, diretor da Gedo Highschool e líder da gangue de Akira, que era somente citado no arcade como raptado por Hyo, irmão de Kyosuke; e Hayato, professor de educação física da Taiyou HS, com um poderoso kendo e uma versão em movimento do Galactica Phantom de Ralf (do KOF98, com auto guard e tudo mais).

Todos os cenários. Todavia estes receberam algumas alterações (como o nome de revistas famosas passeando pela tela ou pequenos detalhes perdidos).



Algumas vezes, com o sistema de criação de personagens, podem ocorrer coisas estranhas, como uma pobre menininha de vermelho capaz de levantar o diretor Raizo pelo pé e jogá-lo longe...

A apresentação original, apesar de ainda presente, fora substituída por uma incrível sequência de anime, mostrando bem o panorama geral do enredo de Rival Schools.



Existem vários mini-jogos no Evolution Disc. Entre eles, esta versão da queimada convencional, onde o objetivo é atingir, com uma bola de vôlei explosiva, as cabeças dos personagens...



Mas é no segundo CD que está a parte mais divertida da coisa. Lá, além do Playstation Mode (uma versão exclusiva para o console), você pode participar de uma série de joguinhos, como pónatis, vôlei ou beisebol, além da possibilidade de formar ligas ou grupos 2 Vs 2.

Entretanto, o melhor ain-

da está por vir. No Evolution Disc, você tem a oportunidade de criar seu próprio personagem! Isso mesmo! Você escolhe uma das quatro escolas (só um toque: a Akira usa o capacete pois na Gedo aceitam somente homens), escolhe o tipo de aluno (largadão, CD, popular, etc. etc...), o sobrenome, nome e apelido, e deve guiá-lo por todo o ano escolar japonês, fazendo amizades com alguns personagens (e ganhando / dando presentes desses / para esses personagens em datas especiais como o Natal ou o dia dos namorados) ou criando inimigos, o que definirá o relacionamento com os demais personagens durante as batalhas. Com os treinos com Hayato, você recebe golpes e atributos. Ao fim do ano, você recebe seu golpe de Special Partner e a possibilidade de escolher o seu personagem neste CD (você pode escolhê-lo antes, mas ele não terá o golpe de Special Partner!) Infelizmente, na versão americana do game este incrível recurso será removido.



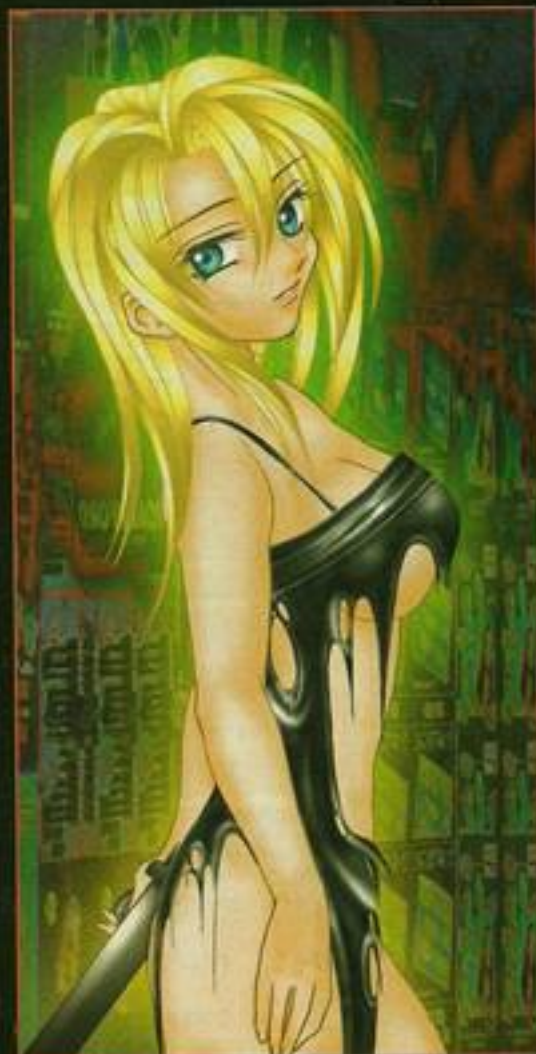
De qualquer forma, Rival Schools é um ótimo título. Ponto para a Capcom!

E nas próximas edições, daremos as traduções e explicações do Evolution CD. Não percam!

FICHA TÉCNICA	
RIVAL SCHOOLS: LEGION OF HEROES	
CAPCOM	2 CDs
LUTA	1 A 2 JOGADORES
COTAÇÃO	
GRÁFICO	3.1
SOM	3.2
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	4.8
DIVERSÃO	4.7
<ul style="list-style-type: none"> Evolution Disc. Não precisa dizer mais nada! Durante as historinhas, foram adicionados diálogos falados, como em Pocket Fighter. 	
<p>CONTRAS</p> <p>O game perdeu muito em relação ao arcade na parte gráfica (efeitos de transparências, etc), mas segura bem a onda.</p>	
<p>CLAS. FINAL</p> <p>4.4</p>	

[parasite eve]

E continua nossa estratégia de Parasite Eve. Refrescando um pouco a memória, avaliamos o game na edição 30, na Gamers 31 publicamos 20 tabelas com todos os itens, equipamentos e outras bugigangas com todas as traduções necessárias e na 32 começamos a estratégia, dando o primeiro dia inteirinho. Na edição passada, por falta de espaço, não foi possível publicar PE (mil desculpas), e nesta edição você confere mais uma parte de nossa estratégia, cobrindo parte do 2º dia. Para agilizar as coisas, na próxima edição (35) você já confere uma parte maior da estratégia, terminando na 36 (cobrindo até o edifício Chrysler). Agora fique com a continuação de nossa matéria e até a próxima.



DIA 2:

FUSÃO

[fusion]



fusão. [Do lat. *fusione*.] S. f. (...) 2. Mistura, liga. 3. Aliança, união: (...) 4. Associação, sociedade: (...) 5. V. amalgamação (4). (...)

HOLANDA FERREIRA, Aurélio Buarque de
Novo Dicionário da Língua Portuguesa, 2ª Edição
(revista e ampliada) . Rio de Janeiro . Editora Nova
Fronteira Limitada . 1986

[N. Y. P. D. # 17]



Depois do dia estalante que Aya teve, ela se reúne com seus amigos de trabalho no 17º departamento de polícia de Nova Iorque. Na sala estão Warner (à esquerda), Aya (no meio), Daniel (abaixo) e Nicks (à direita). Eles discutem sobre tudo o que ocorrerá no dia anterior, naquela noite de véspera de natal, mais precisamente no concerto comemorativo que ocorreu na Carnegie Hall. A notícia, inevitavelmente, chega aos ouvidos do chefe de polícia, Douglas Baker, que quer ter uma palavrinha com Aya.



Ao invés de dar uma bronca ou fazer o maior interrogatório, Baker diz para Aya buscar ajuda com Torres e lhe dá uma *Remodeling Permission Proof* (lembrese, qualquer dúvida quanto aos itens, confira as tabelas publicadas na Gamers 31).



Só uma pequena notinha: na sala em que se encontram Warner, Daniel e Nicks (a sala de investigação), você encontra um telefone nesta mesa (se você já esqueceu, os telefones servem para salvar o seu progresso).



Saindo da sala de Baker e da sala de investigação, você vai entrar no corredor principal do distrito policial. Aqui, entre pela primeira porta à esquerda (foto).



Este é o vestiário, onde estão também os armários com pertences de cada policial do distrito. É feio mexer nas coisas dos outros, mas abra o segundo armário da direita para a esquer-

da para obter uma *Cm Vest* (excelente, pois tem *Auto-Heal*) e, não satisfeito, abra o quarto armário da direita para a esquerda para conseguir um *Poison Treatment Medicine*. Depois você pode falar com os dois policiais, mas como eles não têm nada de bom pra falar, apenas saia. Voltando para o corredor, siga em frente e desça pela escada à esquerda.



Desça um pouco e entre na primeira porta à esquerda para entrar na seção de manutenção de armas, onde Torres Owens (o homem de quem Baker falou) costuma ficar.



Antes de prosseguir com o enredo, faça a colheita. No baú da parte inferior da tela você encontra uma *ToG1* (item para dar upgrades nas armas. Bóiuu? Confira as tabelas e explicações da edição 31). No baú na parte superior da tela você encontra uma *Recovery Drug 1* (obs.: sempre que você sair e voltar ao N.Y.P.D., este mesmo baú terá mais um item de cura, que melhorará dependendo do dia em que você está. Se você ficar saindo e voltando para acumular itens, chega um momento em que o baú fica vazio e nunca mais dá itens de cura. Então não abuse).



Agora aproxime-se do balcão e verifique o baú para ganhar *Bullets +5* (obs.: aqui vale o mesmo para o baú que contém o item de cura. Sempre que você voltar aqui, poderá pegar mais munição, que aumenta de acordo com o dia. Novamente, o baú se esgota se você fizer repetidas vezes).



Agora fale com o cara do balcão, que por sinal não é Torres, e sim Wein Garcia, que está cuidando da seção de manutenção de armas enquanto seu chefe (Torres) está fora. Pra alegria de Aya, Torres chega em seguida, e já chega dando ordem. Torres manda Wein ajudar Aya enquanto ele organiza as coisas.



Agora você terá duas opções com Wein: a primeira é "guardar equipamentos" e a segunda é "guardar itens". Escolhendo a primeira opção, você será levado para um menu especial.



Você terá alguns ícones (5) do lado esquerdo da tela. A primeira opção é para você guardar equipamentos, basta selecionar o equipamento desejado (os equipamentos marcados em azul são aqueles que estão equipados em Aya) no seu inventário (na janela esquerda) e movê-lo para o inventário de Wein (janela direita). Assim você pode se livrar dos equipamentos que estão ocupando espaço no seu inventário. Quando quiser pegar estes equipamentos de volta, basta falar novamente com Wein, escolher a opção "guardar equipamentos" (a primeira opção), depois a primeira opção e então mover os equipamentos desejados do inventário de Wein para o de Aya. Na segunda opção (SORT), você escolhe como os equipamentos serão organizados: armas e depois equipamentos de defesa (padrão) ou o contrário (segunda opção). Na terceira opção (icone da chave inglesa com a arma) você fará os upgrades de seus equipamentos. Aproveite que você tem um Tool (item necessário para fazer upgrades) para melhorar um equipamento. Primeiro se-

leccione o ícone de upgrade, então escolha entre os equipamentos do inventário de Aya (opção da esquerda) ou os guardados por Wein (direita). Agora escolha o equipamento que será melhorado (tanto arma quanto defesa; repare que as características do equipamento selecionado aparecem na janela direita, onde também, abaixo, está indicado o número de Tools e Almighty Tools que você possui). Depois escolha o equipamento do qual você vai tirar os valores plus ou atributos (escolha entre os equipamentos de seu inventário ou os do Wein). Agora selecione o que você vai passar para a arma: atributos ou valores plus (na janela da direita) e então confirme. Pronto! Você deu um upgrade em um equipamento. Repita sempre que necessário. A quarta opção do menu de Wein (BP), serve para usar seus Bonus Points (ganhos em batalhas) para melhorar um valor plus de um de seus equipamentos, ou Action Points de Aya, ou ainda seu espaço para itens em inventário (mais recomendável). Lembre-se que cada 100 BPs você pode trocar por 1 ponto daquilo que você quer melhorar. A última opção é para sair do menu. Só mais um detalhe: agora as opções de upgrade e BP também fazem parte do menu de Aya, você não precisa vir falar com Wein para acessá-las.



Quando terminar de falar com Wein, Torres vai lhe entregar um rifle M16A1 e também vai perguntar se você tem uma Remodeling Permission Proof (se você entregar o item para ele agora, indicando no seu inventário, poderá adicionar um slot para atributo em um de seus equipamentos; como não há nenhum bom para evoluir ainda, guarde o item para depois). Sempre que você falar com Torres, ele vai pedir para você entregar uma Remodeling Permission Proof para fazer upgrade em seus equipamentos. Depois disso Torres fala para Wein ensinar Aya como fazer upgrades.



Depois da aula, você terá um menu

com 4 opções em Wein: a primeira é "guardar equipamentos", a segunda é "guardar itens" (é com esta que você pode guardar chaves e outros itens que você não vai mais usar), a terceira é "entregar Garakuta" (para livrar-se daqueles itens impréstáveis, mas que dão bons equipamentos no futuro) e a terceira é para sair.



Você já pode deixar a seção de manutenção de armas. Se quiser, você ainda pode passar no canal da polícia, que fica na sala à esquerda, no final do corredor (a outra porta ainda está trancada), mas não há nada importante lá.



Quando você subir novamente a escada para o corredor principal do departamento de polícia, você verá um garoto no final do corredor. Siga para lá. O garoto é Ben Dollis, filho do parceiro de Aya, Daniel "Bo" Dollis, e veio para convidar seu pai para um concerto. Daniel diz que está ocupado cuidando de um caso e seu filho, decepcionado, sai correndo. Daniel fica triste, mas sabe que está cumprindo seu dever.



No corredor, a policial Cashy fala sobre Ben e seu pai e diz para você ir para a sala do chefe Baker.



Baker diz que a imprensa está pres-

tionando a polícia para revelar o que ocorreu na Carnegie Hall no dia anterior. Ele decide fazer uma conferência de imprensa sobre o caso e pede para Aya acompanhar.



Baker começa a falar com a imprensa, mas sempre dando respostas evasivas. Ele orientou Aya para que não revelasse nenhum detalhe sobre o ocorrido. Quando um repórter pergunta a Aya sobre o acontecimento, ela começa a revelar tudo sobre as mitocôndrias. Melissa e Eve. Baker fica surpreso e as atenções são todas voltadas para Aya. Para evitar que ela fale demais, Baker cancela a conferência.



Baker parece estar muito bravo com a atitude de Aya. Também, não é para menos. Agora é questão de tempo para tudo isso se tornar um escândalo e virar notícia de primeira página nos jornais. Já começaram a passar fofocas para o departamento de polícia. Aya e Daniel decidem ir para o museu de história natural da América para saber mais sobre as mitocôndrias. Agora saia do departamento.



No mapa de Manhattan, siga para o Museum. É neste lugar que parte do mistério será revelado e outros irão surgir. Tudo se esconde por trás de uma pessoa: Hans Clump. Não perca a continuação de nossa estratégia de Parasite Eve na próxima edição.

REVISTA GAMERS 49



METAL SLUG 2



Depois do grande sucesso do primeiro Metal Slug, satirizando as guerras que ocorrem pelo mundo afora, o game não poderia deixar de ter uma continuação. Desta vez, Marco e Tarma (os heróis da versão anterior) voltaram com força total, trazendo mais poder de tiro para o arsenal, como camelos equipados com metralhadoras, aeronaves, armas lasers etc., sem contar que algumas armas antigas tiveram uma melhoria no visual do seus efeitos, tipo o lança-chamas que agora tem um efeito bem mais bonito.

Na parte gráfica, não mudou muita coisa, permanecendo os gráficos simples e divertidos, realçando mais a parte cômica do game. Os detalhes das explosões dos tanques de guerra e outros veículos ficaram bem mais criativas, incrementadas e cheias de detalhes. Se você pensava que era difícil melhorar o que já era bom, se enganou! A SNK, além de melhorar os detalhes, acrescentar mais armas e veículos, entre outras coisas mais, conseguiu encaixar dois novos personagens, ou melhor, duas personagens.

Tarma e Marco agora terão que dividir a difícil tarefa de salvar o planeta Terra, das guerrilhas e da invasão espacial, juntamente com Eri e Fio. Será que isto quer dizer que as mulheres estão conseguindo um



lugar de destaque em todos os lugares, até mesmo nas guerras (pelo menos nos games)? Deixando este papo de lado, como dito acima, o objetivo desta vez é salvar o mundo da invasão alienígena. A trama é o seguinte: seres do outro mundo captaram um sinal deixado na lua (na época em que o primeiro homem pisou na lua), as criaturas decodificaram este sinal, transformando-o em uma contagem regressiva. Desta forma, várias naves foram espalhadas pelo mundo, colocando-se em pontos estratégicos pelo globo terrestre para prepararem o ataque. Quando esta contagem chegar a zero, as naves vão espalhar a destruição e o caos pelo mundo, devastando toda humanidade da face da Terra.

Como Will Smith está muito ocupado em seu novo filme (Men in Black), a missão de acabar com as forças alienígenas fica por sua conta. Mas as coisas não poderiam ficar piores certo? Errado, os alienígenas contam com Sadan para obterem sucesso.

Mas o cara não sabe que vai ser descartado quando os seres tiverem controle total sobre o mundo (talvez até mesmo antes disso). Os alienígenas que se parecem com lulas verdes de formato estranho, que andam armadas com



LEGENDA

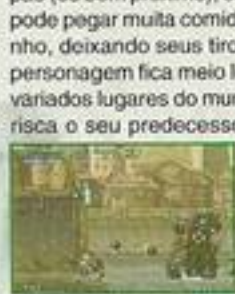
- A..... tiro (personagem)/canhão (tanque)
B..... pulo
C..... granada (personagem)/canhão (tanque)

Metal Slug Attack..... A+B

Lembrete: dentro do Art Gallery, apertando o **A** ou o **B**, você vai avançar ou recuar uma imagem, o **C** limpa a tela e o **D**, seleciona a música. Para sair, mantenha pressionados ABCD e aperte Start.

pistolas bolhificadoras (que atiram bolhas).

Com uma história destas, o game não poderia ficar melhor. Mas não pense que a sátira fora apenas baseada no filme Independence Day, aparentemente Free Willy entrou nesta também, entre outros pequenos detalhes de outros filmes. Apesar de toda diversão, o game em certos momentos fica muito devagar, atrapalhando um pouco na jogabilidade. A censura pega um pouco neste super game, tirando o sangue que jorra dos inimigos. Sai apenas uma espécie de água acinzentada (será que há algum truque para mudar isto?...). Um outro pequeno detalhe também a ser feito deste game é sobre o tamanho das fases, são bem extensas, mas bem que a SNK poderia acrescentar mais umas duas ou três fasezinhas extras não? Esta guerra se passa em apenas seis fases, passando pelo Egito, onde você está sujeito a virar múmia, no Japão (ou bem próximo), onde seu personagem pode pegar muita comida que pesa na sua pontuação e virar um gordinho, deixando seus tiros muito mais potentes e destruidores, mas o personagem fica meio lerdo! Em lugares gelidos, cavernas e os mais variados lugares do mundo que você possa imaginar. Seguindo bem à risca o seu predecessor, em Metal Slug 2 continua a liberação dos



prisioneiros de guerra (caso preste bastante atenção, estes em certas ocasiões ficam fazendo coisas estranhas do tipo manifestar energia e outras coisas), lembre-se, quanto mais pegar, mais chances de ganhar umas vidinhas extras para facilitar a aventura. Mas sempre há um porém, caso morra, a coleta dos seus prisioneiros vai ficar a zero (sacanagem!).

Ainda levando em conta a versão anterior, você também conta com o Art Gallery, onde há 100 imagens de personagens, veículos, armas, animais, naves, cidades, cenários, morcegos, gênios (?) e uma porra de coisas mais: sem contar fatos estranhos do tipo pequenos / grandes furtos de conouras! A trilha sonora é bem variada, apresentando um "tudo a ver" em certos momentos do game, mostrando o momento de ação.

Agora chega de contar maiores detalhes (já estragamos mais de 70% da diversão reservada para você, além do mais, o interessante é descobrir e rir das coisas que estão por vir no game!), o jeito é jogar e rachar o bico. Caso você não tenha esta relíquia de colecionador que é o Neo Geo CD, não desanime. Basta procurar o game em alguma casa de arcade e desembolsar uma quantia considerável, ou você pensa que o game é fácil apesar da aparência? Fica uma pequena dúvida, será que a SNK não poderia lançar uma versão para Saturn com direito a um

cartucho de RAM para ajudar? O jeito é torcer para que isso aconteça. Até uma provável terceira guerra!



Onde está que fica o acampamento? Por que estou em preto e branco?



FICHA TÉCNICA



NEO GEO CD

METAL SLUG 2

SNK CD

AVENTUREIRO 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3,9
SOM	4,2
JOGABILIDADE	4,0
ORIGINALIDADE	3,8
DIVERSÃO	4,4

Muita diversão e dificuldade, mesclando-se numa aventura sem igual.
As músicas são muito boas, dando um toque a mais na diversão do game.

Apesar do Neo Geo CD ser o vídeo game de maior potência em memória RAM, o game pode ficar devagar, tirando um pouco a diversão e prejudicando a jogabilidade. Sem contar os Loadings demorados.

CONTRAS

CLAS. FINAL

4.3

FLASH GAME

PLAYSTATION BATMAN & ROBIN AVENTURA ACCLAIM

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

Depois da estréia do último filme do homem morcego (que não foi lá de impressionar muito...), a Acclaim juntamente com a colaboração de outras empresas, conseguiu produzir a melhor de todas as aven-

turas feitas até hoje: Batman e Robin. O game é simplesmente incrível, com os gráficos muito bem trabalhados (com exceção de alguns inimigos que não ficaram lá grande coisa), sem contar as cenas em CG que ficaram muito boas, apesar de não serem em tela inteira. Você pode escolher entre Batman, Robin ou a deliciosa Batgirl. A ambientação do game é simplesmente incrível, chegando ao mesmo naipe de Tomb Raider. Ao contrário das outras aventuras, nesta você vai perambular por toda cidade de Gotham (uma cidade gigantesca), contando apenas com os chamados de assalto a joalherias, museus e as demais coisas que rolaram no filme. Prepare-se para enca-

rar Sr. Gelo, Era Venenosa e Bane (que deixou Bruce Wayne em uma cadeira de rodas nas histórias em quadrinhos). Caso fique perdido pela cidade, use o mapa dentro do seu inventário. Caso jogue este game, não se arrepende.



PLAYSTATION SPICE WORLD DANÇA PSYGNOSIS

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

E elas viraram jogo! A fama do quinteto mais sensual e divertido, Spice Girls, virou game para ninguém botar defeito. O tipo

do game é o estilo Bust a Move, onde o objetivo é dançar (entre algumas coisinhas mais). No game, você vai poder escolher uma das cinco garotas em miniatura (uma comédia) para dar início à diversão, gravando músicas, dando entrevistas, treinando passos de dança, fazendo clips etc. As músicas cantadas estão presentes (em partes), para dar maior sensação de realismo ao game, o primeiro objetivo é gravar uma música, depois é treinar alguns passos de dança. Nesta parte vão aparecer os botões que devem ser apertados, faça seqüência na ordem certa e anote em um papel (caso você

não tenha memória fotográfica, pois a seqüência é muito grande). Esta seqüência será usada quando for gravar o video-clip. Caso tenha pôsteres, discos e camisetas, agora só falta o game!



PLAYSTATION KAGERO AVENTURA TECMO

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

A aventura não pára no console da Sony, em Kagero você vai poder se divertir muito na caçada aos inimigos. A abertura em CG é muito bem feita, apesar da granulação. Controlando uma mulher muito bonita com uma tatuagem estranha nas costas, você pode construir armadilhas mortais e atrair os inimigos para elas. Mas pelo fato do game ser japonês, a coisa pode complicar um pouco, para se entender os menus. De resto é muito interessante e divertido. Pois vai exigir muita pa-

ciência de sua parte!



PLAYSTATION ART TRUCK BATLE CORRIDA DE CAMINHÃO HUMAN

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

Ao jogar este, você vai se sentir um ver-

dadeiro caminhoneiro, tendo como dever, fazer as entregas das mercadorias para seus compradores. Mas não pense que vai ser muito fácil, pois haverá um rival que, se entregar a mercadoria primeiro que você, vai deixá-lo sem grana. Sem grana não há como equipar seu caminhão com o mais sofisticado dos equipamentos, não poderá mudar a pintura, colocar desenhos, arrumar a direção e dar mais aceleração ao veículo. Caso fique batendo muito nos carros que vão estar pelo caminho, a mercadoria vai pro saco e seu dinheiro também. O que pode tirar a diversão é que no começo você apenas acelera e desvia dos carros, caso tenha

curvas pela frente, basta deixar o caminhão fazê-la sozinho.



PLAYSTATION BOMBERMAN FANTASY RACE

CORRIDA
HUDSON

GRÁFICO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
SOM	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
JOGABILIDADE	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
DIVERSÃO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆

Mais um Bomberman marca a história dos video games. Desta vez o herói

mais explosivo ingressa numa corrida bem a lá Mario kart, tendo direito a usar itens durante os circuitos, tanto para atrapalhar quanto para se auto-ajudar. O game saiu muito divertido, não sendo nada fácil. Nas corridas você pode acelerar de duas maneiras, acelerando (apertando o botão) normalmente e nitro, onde você usa toda a boa vontade do seu meio de transporte, que no caso é um bicho bem estranho, mas não abuse muito ou o bicho se cansará muito rápido! A jogabilidade está muito boa, mas atrapalha um pouco na hora

das curvas, mas nem por isso você pode deixar de conferir mais esta aventura!



NINTENDO 64 POCKET MONSTER STADIUM

LUTA
NINTENDO

GRÁFICO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
SOM	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
JOGABILIDADE	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
DIVERSÃO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆

A Nintendo mostra competência em Pocket Monster Stadium, misturando as lu-

tas com RPG, e pelo fato de ser parecido com um RPG, você vai poder evoluir seu monstro, melhorando seu ataque e seu HP. O legal de tudo é que você pode criar seu próprio monstro, escolhendo o tipo de monstro. As lutas são animais (não só pelo fato de estar controlando monstros), os efeitos de luz são muito bonitos, quase no mesmo estilo de Banjo-Kazooie. Os menus são um pouco complexos (o game infelizmente é japonês), atrapalhando bastante na hora de jogar. Mas nem por isso o game deixa de ser divertidíssimo e bem agradável. Realmente valendo a pena conferir e se divertir até não querer mais. Ponto para a Nintendo!



NINTENDO 64 WAIJALE COUNTRY CLUB

GOLFE
T&F SOFT

GRÁFICO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
SOM	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
JOGABILIDADE	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
DIVERSÃO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆

A Nintendo está chegando a todos os seus jogadores através dos mais variados gê-

neros de games já conhecidos. Agora ela traz Waiale Country Club (nomezinho estranho), jogo de golfe super interessante. Como gosto não se discute, caso goste do gênero não pode perder este que apesar de não ser muito agitado e tal, deixa você bem pensativo, exigindo muito do seu senso de direção e habilidade. Em termos gráficos, o game até que está decente, mas deixa um pouco a desejar (os gráficos ainda são meio embaçados). O senso de direção conta muito, principalmente se quiser fazer o buraco em uma tacada (coisa quase impossível). Aos apreciadores dos mais variados estilos, este é mais um desafio para você!



NINTENDO 64 WWF WAR ZONE

LUTA
ACCLAIM SPORTES

GRÁFICO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
SOM	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
JOGABILIDADE	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
DIVERSÃO	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆

A Acclaim está mesmo na ativa, mostrando que os games de N64 podem ir de

bons a melhores. E em WWF War Zone, a coisa não fica por menos, a luta livre ainda é um dos esportes preferidos da garotada que não se aguenta em tirar uma briguinha (só no game, certo?). Os movimentos dos personagens são dignos de um verdadeiro show de pancadaria, mas ainda é meio devagar, tirando um pouco a graça do game. Alguns movimentos como agarrões podem dar impressão de uma outra "coisa" que você pode conferir. O objetivo ainda é o mesmo que os outros games do mesmo naipe, bater no seu rival até ele cansar pra então poder prendê-lo no ringue. Apesar do game ser bem interessante, fica devendo um pouco no

gráfico (principalmente na platéia, que é apenas um monte de manchas 2D se movimentando). Mas a diversão é o que conta, vale a pena você conferir.



MULTIMÍDIA

Moto Racer 2



Com o aprofundamento da "engine" gráfica do anterior, a Delphine prepara uma continuação de seu ótimo game de motocicletas, a ser lançada perto do final do ano de 98, menos de um ano após o primeiro, que "K" para nós, foi e continua sendo um dos melhores games de motos para PC e por que não para Playstation.

Aparentemente não houve (pelo menos neste demo) nenhuma mudança radical em jogabilidade ou qualidade gráfica para Moto Racer 2. Mas, os programadores implantaram uma inteligência artificial mais realista para as motos, além de efeitos de chuva, neve e até neblina nas pistas e um ótimo editor de pistas.

Você que não possui uma placa com aceleradora gráfica não muito poderosa como por exemplo uma Voodoo 2, não se preocupe, em Moto Racer 2, como no primeiro, comportará o famoso Direct 3D (compatível com a maioria das placas em 3D).

A interface é bem parecida ao primeiro Moto Racer. Mas com alguns defeitos. Um dos problemas, é a grande dificuldade de ir ao menu principal, você tem que clicar várias vezes com o botão direito do mouse até chegar lá. Tirando a interface, o game dá um show à parte tanto em seus gráficos, como em sua jogabilidade e diversão.



Mais um combatente direto de Quake 2. Depois de muitos tentarem, só Unreal da Digital Extremes/Epic Megagames, talvez hoje é o que pode superar este super game em primeira pessoa que deu muito o que falar tanto na internet como nos distribuidores de games. Agora é a vez de Sin, uma criação da Ritual Interactive, responsável pelo pacote de missões Quake: Scourge of Armagon. Com distribuição da famosa por seus games de Atari a Activision.

Como podemos sentir neste demo, sim, Sin promete se sair vencedor desta implacável luta no mundo dos games. Com um time de estrelas para o desenvolvimento de games que inclui profissionais que produzem games como, Duke Nukem 3D, Monster Truck Madness e Quake. Sin contém um avanço em relação aos games atuais, o padrão de cor de Sin é de 16 bits, o que confere aos elementos gráficos com recursos exclusivos de textura e iluminação. Os vidros, por exemplo, são transparente e você pode ver e ser visto através deles.

A poderosa interface gráfica tornou possível criar cenários bastante variados e reconhecíveis. É praticamente impossível ficar perdido, já que o reconhecimento dos cenários são automáticos. Este recurso tornou desnecessário o uso de placas 3D. Como em Quake, Sin permite partidas em multiplayer, tanto via rede ou internet. O game possui também sistemas de Death Matches, caçada um contra o outro até que um morra.

Sim, Sin tem tudo para ser um concorrente à altura de Quake 2, e quem curte jogos em primeira pessoa, este aqui é um prato cheio, jogue e confira.

FICHA TÉCNICA

MOTOR RACER 2

E/A SPORTS

ESPORTE

1 a 4 Jogs. via LAN/Internet, TCP/IP

AVALIAÇÃO

GRÁFICO

8

SOM

8

JOGABILIDADE

9

ORIGINALIDADE

7

DIVERSÃO

8

COTAÇÃO FINAL

8

REQUERIMENTOS

Pentium 133MHz, 32Mb de RAM
133 HD, Win95/98
Compatível com:
3Dfx, D3D, Power VR, 3Diabs,
Pernedia 2 e NVidia.

FICHA TÉCNICA

SIN

ACTIVISION

AÇÃO

1 a 2 Jogadores

AVALIAÇÃO

GRÁFICO

9

SOM

9

JOGABILIDADE

9

ORIGINALIDADE

8

DIVERSÃO

9

COTAÇÃO FINAL

9

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz, - 32Mb de
RAM - 60Mb de Hard Disk
Compatível com:
SVGA 640x480 HC 16 Bits



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III



Você já está começando a sentir aquela necessidade de obter aquela velocidade novamente! Que só significa uma coisa. Oh yea, a Electronic Arts está pronta para lançar Need for Speed III: Hot Pursuit para o PC!

Esta versão que estamos avaliando não é o game inteiro, mas exatamente o demo, e já podemos sentir toda a potência deste pré-lançamento, é mesmo MUITO impressionante.

A falta de uma visão de trás do carro quando ocorre uma colisão, agora você pode ao mesmo tempo dirigir e assistir uma colisão por detrás, ou até mesmo com a adição de mais visões do ponto de vista de seu carro, que não estavam presentes em NFS II SE! Eles somaram uma câmera do pára-choque e mais duas visões de cima e muitas outras.

Falando graficamente, não é um pulo gigante à frente de Need for Speed II SE, mas você pode contar que eles fizeram um bom trabalho para aumentar o jogo visualmente. Você já não é mais limitado a 640x480 de resolução, logicamente com uma placa aceleradora 3D. Se você possuir um Pentium II com 350 MHz, Voodoo 2 com 12 MB de vídeo e uns 128 MB de memória SRAM, com certeza você poderá rodar com uma resolução de 1024x768 em modo de SLI.

Os novos efeitos visuais tais como, vidro que reflete, efeito de fumaça bem realista e efeitos de tempo dinâmicos também estão presentes.

Será que é agradável ser perseguido pela polícia? Ou você treme na base quando ouve as sirenes ve as luzes que surgem atrás de você? O modo Pursuit traz isso e muito mais, em perseguições alucinantes, batidas e capotagens de tirar o fôlego. Embora não sejam muito realistas, as perseguições da polícia contra você ou seu desafiante no racha, surgem coisas muito difíceis de acontecer na vida real, às vezes o carro parece que flutua, gravidade zero.

O game contém cinco modos de jogo, que são eles: Single Race mode, Practice mode, Tournament mode, Hot Pursuit mode e Ghost mode. Oito pistas incrivelmente detalhadas (e mais uma pista de bônus que está escondida) e doze super máquinas de deixar qualquer um de queixo caído. Mais não pára por aí, o melhor de tudo é que você poderá carregar mais carros da Internet! Muito parecido com que a UbiSoft incorporou em seu jogo de corrida futurístico chamado POD.

A Electronic Arts planeja lançar Need for Speed III: Hot Pursuit em setembro/98. E se marcar, lançar uma edição especial de Need for Speed III alguns meses depois, quem sabe.



FICHA TÉCNICA

NEED FOR SPEED 3

ELECTRONIC ARTS

CORRIDA

1 a 8 Jog. (IPX, LAN, TCP/IP)

AVALIAÇÃO

GRÁFICO **8**

SOM **7**

JOGABILIDADE **8**

ORIGINALIDADE **8**

DIVERSÃO **9**

COTAÇÃO FINAL **8**

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz, - 16Mb de RAM - 100Mb de Hard Disk
Compatível com:
3Dfx Voodoo1 e 2, NVidia Riva
128 e ATI Rage Pro

COMANDOS

Game Menu	Esc	Breque	↓
Alternar dis. horizonte	F3	Breque de emergência	Barra de espaço
Indicações na tela on/off	F5	Visão reversa	↓ (Seguro)
Retrovisor on/off	F7	Mudar de visão	C
Música on/off	F8	JOYSTICK:	
Resetar a configuração	F11	Acelerador	↑
Buzina	H	Esquerda	←
TECLADO:		Direita	→
Acelerador	↑	Breque	↓
Esquerda	←	Breque de emergência	Botão 1
Direita	→	Visão reversa	↓ (Seguro)
		Mudar de visão	Botão 2

THE KING OF FIGHTERS '98

THE SLUGFEST



Nem bem o game foi lançado e já está lotando os flippers de todo o país. Também não é para menos, o jogo é simplesmente o melhor da série. E se você conferiu a edição passada, sabe o porquê.

Como não poderia deixar de ser, trazemos uma pá de golpes e combos para todos os lutadores. Mas como é muito golpe, não podemos colocar todos nesta edição. Então, só para você ter um gostinho do que vem por aí, publicamos os golpes e combos para Kyo Kusanagi (normal e alternativo), Benimaru Nikaido, Goro Daimon, Terry Bogard (normal e alternativo), Andy Bogard (normal e alternativo), Joe Higashi (normal e alternativo) e Ryo Sakazaki (apenas o normal). Isso em 7 páginas!!!

Na próxima edição você confere os golpes de mais uma porrada de lutadores. E entre eles pode estar o seu favorito. Não perca e curta agora os golpes de 11 lutadores.



COMANDOS

- A: Soco Rápido
B: Chute Rápido
C: Soco Forte
D: Chute Forte

LEGENDA

(C) - combos que funcionam apenas com o oponente no canto da tela
(DM) - combos que utilizam os DM (Danger Moves), necessitam estar com bolinha na barra de power (Advanced) ou com energia piscando ou barra de power cheia (Extra)
(HD) - combos que causam um dano muito alto, cerca de 3/4 da energia do oponente
(XX) - combos extremamente difíceis de se fazer, que exigem muita habilidade e precisão
(INF) - combos infinitos, que podem ser feitos repetidamente resultando em um combo contínuo
(MAX) - necessita ser feito no modo MAX, ou seja, com barra de Time ativada e bolinha na

barra de power (Advanced) ou com a energia piscando e barra de power cheia (Extra)
(DIZ) - combos que tonteiam o adversário
(BUG) - combos que funcionam apenas por causa de um bug do jogo, por uma falha na programação do game
(CSP) - combos que iniciam com um Crossup, ou seja, uma voadora que pega nas costas do adversário
(2nd) - combos que necessitam mais que 3 bolinhas na barra de power (no modo Advanced), ou seja, do 2º personagem de seu time em diante
(*) - combos inéditos (que surgiram na '98)
(+) - combos que utilizam Chain Combos
(++) - Chain Combos ou Combos Gerais que podem ser realizados mas não conectam (podem ser cancelados mas não contam hit)
(+++)- vide descrição do combo

OBSERVAÇÃO



Lembre-se que, para jogar com a versão alternativa dos

lutadores, basta, na tela de seleção de personagens, colocar o cursor sobre um dos lutadores abaixo, segurar Start e então apertar A ou D. Os que possuem versão alternativa são os seguintes:

Kyo Kusanagi - Terry Bogard - Andy Bogard - Joe Higashi - Ryo Sakazaki - Robert Garcia - Yuri Sakazaki - Mai Shiranui - Yashiro Nanakase - Shermie - Chris - Billy Kane

JAPAN TEAM

KYO KUSANAGI

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious Falling Drop:

↓ + C (no ar)

Foreign Style: Thunder Axe Positive:

→ + B

Style No. 88:

↘ + D

Golpes Especiais

Style No. 104: Wild Bite:

↓↘→+A

Style No. 128: Nine Wounds:

↓↘→ + A/C (após o Wild Bite)

Self (Taught) Style No. 127:

Eight Tarnish:

→↘↓↙← + A/C (após o Wild Bite)

Self (Taught) Style No. 125:

Seven Chance:

B/D (após o Nine Wounds ou Eight Tarnish)

Foreign Style: Time Drill:

A/C (após o Nine Wounds ou Eight Tarnish)

Style No. 105: Poison Bite:

↓↘→ + C

Style No. 401: Guilt Compose:

→↘↓↙← + C

Style No. 402: Punishment Compose:

→ + C

Style No. 100: Demon

Scorcher:

→↓↘ + A/C

Style No. 902: Clipping

Chimera:

↓↙← + A/C

Style No. 202: Koto Moon

Positive:

→↘↓↙← + B/D

Style No. 75: Modified:

↓↘→ + BB ou DD

R.E.D. Kick:

←↓↙ + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 180: Great Serpent Mow:

↓↙←↘↘→ + A/C

Final Deciding Battle Secret: "No Style":

↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A

2: ↓ B, ↓ B

3: ↓ B, A em pé

4: ↓ B, B em pé

5: ↓ B, ↓ A, ↓ A

6: ↓ B, ↓ B, ↓ A

7: ↓ B, ↓ A, A em pé

8: ↓ B, ↓ B, A em pé

9: ↓ B, A em pé, ↓ A

10: ↓ B, B em pé, ↓ A

11: ↓ B, A em pé, A em pé

12: ↓ B, B em pé, A em pé

13: ↓ B, ↓ A, ↘ + D

14: ↓ B, A em pé, ↘ + D

15: ↓ B, B em pé, ↘ + D

16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D

17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D

18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D

19: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + D

20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D

21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D

22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D

23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + D

24 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B

25 (++) : ↓ B, A em pé, → + B

26 (++) : ↓ B, B em pé, → + B

27 (++) : ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B

28 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B

29 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B

30 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B

31 (++) : ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B

32 (++) : ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B

33 (++) : ↓ B, A em pé, A em pé, → + B

34 (++) : ↓ B, B em pé, A em pé, → + B

35: ↓ B, C em pé

36: ↓ B, C em pé, → + B

37: ↓ B, C em pé, ↘ + D

38: C em pé, → + B

39: C em pé, ↘ + D

40: D em pé, → + B

41: D em pé, ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:

C/D em pé, →↓↘ + A/C

Descrição: soco ou chute forte em pé cancelado com →↓↘

+ A/C (A - 4 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé,

↓↘→ + A, ↓↘→ + A/C, B/D ou

A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + A, ↓↘→ + A, então aperte B/D ou A/C (5 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, então aperte → + C (5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B/D (4 hits)

(C) Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, →↘↓↙← + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↓↘→ + D, D e então termine com →↘↓↙← + C (5 hits)

(C) Combo 6:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D, →↘↓↙← + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D e então pegue o oponente ainda no ar com ↓↘→ + B, ↓↘→ + B/D e termine com →↘↓↙← + C

Nota: Na segunda seqüência de Modify Kicks (↓↘→ + chute), o primeiro movimento é com B, seguido por B ou D então termine com →↘↓↙← + C (7 hits)

(CSP, +) Combo 7:

voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C (7 hits)

(CSP, +) Combo 8:

voadora nas costas com C, ↓ + B, C em pé, ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, → + C ou →↘↓↙← + B/D

Descrição: voadora nas costas

com soco forte, ↓ + B, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + C, →↘↓↙← + C, então aperte → + C ou →↘↓↙← + B ou D (6 hits) (→↘↓↙← + B/D - 5 hits)

Combo 9:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(DM, +) Combo 10:

B em pé/agachado, ↓ + A, ↓↘→↓↘→ + A ou C

Descrição: chute rápido em pé ou agachado, A agachado cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

(* , CSP, DM, +) Combo 11:

voadora nas costas com C, ↓ + B, C em pé, ↓↙←↙↘↘→ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, chute rápido agachado, soco forte em pé cancelado em ↓↙←↙↘↘→ + A ou C (4 hits)

(CSP, DM, +) Combo 12:

voadora nas costas com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↙←↙↘↘→ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + B cancelado em ↓↙←↙↘↘→ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 13:

pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↙←↙↘↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D, então termine com ↓↙←↙↘↘→ + A/C (5 hits)

KYO KUSANAGI '95

Golpes de Comando

Foreign Style: Mysterious

Falling Drop:

↓ + C (no ar)

Foreign Style: Thunder Axe

Positive:

→ + B

Style No. 88:

↘ + D

Golpes Especiais

Style No. 180: Darkness

Sweep:

↓↘→ + A/C

Style No. 100: Demon

Scorcher:

→↓↘ + A/C

Style No 101: Indistinct

Wheel:

←↙← + B/D

Style No. 75: Modified:

↓↘→ + BB ou DD

Style No. 202: Koto Moon

Positive:

→↘↓↙← + B/D

Danger Moves

Reverse Style No. 180: Great

Serpent Mow:

↓↙←↙↘↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A

2: ↓ B, ↓ B

3: ↓ B, A em pé

4: ↓ B, B em pé

5: ↓ B, ↓ A, ↓ A

6: ↓ B, ↓ B, ↓ A

7: ↓ B, ↓ A, A em pé

8: ↓ B, ↓ B, A em pé

9: ↓ B, A em pé, ↓ A

10: ↓ B, B em pé, ↓ A

11: ↓ B, A em pé, A em pé

12: ↓ B, B em pé, A em pé

13: ↓ B, ↓ A, ↘ + D

14: ↓ B, A em pé, ↘ + D

15: ↓ B, B em pé, ↘ + D

16: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↘ + D

17: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + D

18: ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + D

19: ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + D

20: ↓ B, A em pé, ↓ A, ↘ + D

21: ↓ B, B em pé, ↓ A, ↘ + D

22: ↓ B, A em pé, A em pé, ↘ + D

23: ↓ B, B em pé, A em pé, ↘ + D

24 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B

25 (++) : ↓ B, A em pé, → + B

26 (++) : ↓ B, B em pé, → + B

27 (++) : ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B

28 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B

29 (++) : ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B

30 (++) : ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B

31 (++) : ↓ B, A em pé, ↓ A, → + B

32 (++) : ↓ B, B em pé, ↓ A, → + B

33 (++) : ↓ B, A em pé, A em pé, → + B

34 (++) : ↓ B, B em pé, A em pé, → + B

35: ↓ B, C em pé

36: ↓ B, C em pé, → + B

37: ↓ B, C em pé, ↘ + D

38: C em pé, → + B

39: C em pé, ↘ + D

40: D em pé, → + B

41: D em pé, ↘ + D

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé,

↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco

ou chute forte, soco ou chute

forte em pé cancelado em

↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé,

→↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco

ou chute forte, soco ou chute

forte em pé cancelado em

→↓↘ + A ou C (A - 4 hits) (C -

3 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé,

←↙← + B/D

Descrição: voadora com soco

ou forte, soco ou chute forte em

pé cancelado em ←↙← + B ou

D (5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé,

→↘↓↙← + B/D

Descrição: voadora com soco

ou chute forte, soco ou chute

forte em pé cancelado em

→↘↓↙← + B/D (4 hits)

(C) Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé,

↓↘→ + D, D, →↘↓↙← + C

Descrição: voadora com soco

ou chute forte, soco ou chute

forte em pé cancelado em

↓↘→ + D, D, então termine

com →↘↓↙← + C (5 hits)

(C) Combo 6:

Pulo com C/D, C/D em pé,

↓↘→ + D, D, ←↙← + B/D

Descrição: voadora com soco

ou chute forte, soco ou chute

forte em pé cancelado em

↓↘→ + D, D, então pegue o

oponente no ar com ←↙← + B/

D (B - 5 hits) (D - 7 hits)

(CSP, +) Combo 7:

voadora nas costas com C, ↓

B, C em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora nas costas

com soco forte, chute rápido

agachado, soco forte em pé

cancelado em ↓↘→ + A ou C

(4 hits)

(CSP, +) Combo 8:

voadora nas costas com C, ↓

B, ↓ A, ←↙← + B/D

Descrição: voadora nas costas

com soco forte, chute rápido

agachado, soco rápido agacha-

do cancelado em ←↙← + B/D

(B - 4 hits) (D - 6 hits)

(CSP, +) Combo 9:

voadora nas costas com C, ↓ D em pé, → + B (2 hits), ←↓↘ + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco ou chute forte em pé, → + chute rápido cancelado em ←↓↘ + B/D (B - 5 hits) (D - 7 hits)

(CSP, +) Combo 10:

voadora nas costas com C, ↓ B, C em pé, →↘↓↘← + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, ↓ chute rápido, soco forte em pé cancelado em →↘↓↘← + B ou D (5 hits)

(CSP, DM, +) Combo 11:

voadora com C, C/D em pé, → + B (2 hits), ↓↘←↘↓↘→ + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé ou chute, combo-ed com → chute rápido em ↓↘←↘↓↘→ + A/C (5 hits)

(DM, C) Combo 12:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + D, D, ↓↘←↘↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + D, D então termine com ↓↘←↘↓↘→ + A/C (5 hits)

BENIMARU NIKAIKO
Golpes de Comando

Flying Drill:

↓ + D (no ar)

Jackknife Kick:

→ + B

Golpes Especiais

Quivering Lightning Fist:

↓↘→ + A/C (A reto, C para cima)

Air Quivering Lightning Fist:

↓↘→ + A/C (no ar)

Vacuum One-Hand Top:

↓↘← + A/C

Super Lightning Flash Kick:

→↓↘ + B/D

Sword-Drawing Kick:

↓↘→ + B/D

Reactionary Three Step Kick:

→↘↓↘← + B/D

Benimaru Coleda:

→↘↓↘←→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Lightning Gleam Fist:

↓↘→↓↘→ + A/C

Elec-Trigger:

→↘↓↘←→↘↓↘← + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ B

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ B, B em pé

4: ↓ B, A em pé

5: ↓ B, ↓ B, B em pé

6: ↓ B, ↓ B, A em pé

7 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B

8 (++) : ↓ B, ↓ B, → + B

9 (++) : C em pé, → + B

10 (++) : D em pé, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (5 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘← + A ou C (A - 5 hits) (C - 9 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + B ou D (3 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘← + B/D (5 hits)

Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘←→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘←→ + A ou C (2 hits)

GORO DAIMON

Golpes de Comando

Treasure Smash:

↘ + C

Overhead Sweep:

→ + A

Golpes Especiais

Mine Quake:

→↓↘ + A/C (C é um falso movimento)

Super Great Outside Cut:

→↓↘ + B/D (de perto)

Cloud Grabbing Throw:

←↘↓↘→ + A

Sliced Stump Return:

←↘↓↘→ + C *

Heaven and Hell Return:

→↘↓↘←→ + A/C (de perto)

Reverse Throw:

→↘↓↘←→ + B/D

Root Smash:

↓↘→ + B/D

Super Tumble:

↓↘← + B/D

Danger Moves

Hell Paradise Drop:

→↘↓↘←→↘↓↘← + A/C

Root Puller:

←↘↓↘→←↘↓↘→ + B/D

Continued Sliced Stump Return:

←↘↓↘→ + B/D (após o Root Puller)

Root Puller Reverse Throw:

→↓↘ + B/D (após o Continued Sliced Stump Return)

Chain Combos

1: A em pé, ↓ A

2: A em pé, ↓ B

3 (++) : ↓ A, → + A

4 (++) : B em pé, → + A

5 (++) : A em pé, ↓ A, → + A

6 (++) : A em pé, → + A

7 (++) : C em pé, → + A

8 (++) : D em pé, → + A

9: ↓ A, ↘ + C

10: A em pé, ↘ + C

11: B em pé, ↘ + C

12: A em pé, ↓ A, ↘ + C

13: A em pé, ↘ + C

14: C em pé, ↘ + C

15: D em pé, ↘ + C

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘←→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘←→ + A/C (? hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘↓↘→ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘↓↘→ + C (? hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘ + C, ←↘↓↘→ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado com ↘ soco forte em ←↘↓↘→ + C (4 hits)

(DM) Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↘←→↘↓↘← + A/C ou ←↘↓↘→←↘↓↘→ + B/D, ←↘↓↘→ + B, →↓↘ + B ou ←↘↓↘→ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↘←→↘↓↘← + A ou C, ou cancelado em ←↘↓↘→←↘↓↘→ + B ou D, seguido por ←↘↓↘→ + B ou D, então termine com →↓↘ + B/D ou ←↘↓↘→ + C (? hits)

(BUG) Combo 5:

Pulo com C/D, ↓ D, ↓↘← + B, →↓↘ + A, ←↘↓↘→ + C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute forte cancelado em ↓↘← + B (não faz combo), então execute →↓↘ + A, o contador de combo vai aumentar em 3 hits, então ←↘↓↘→ + C para agarrar o oponente caído

Nota: Este combo é um Bug do jogo. Funciona em todos os personagens e causa muito dano. (4 hits)

(BUG, MID) Combo 6:

↘ + C, ↓↘← + B, ↘ + C, ↓↘← + B, →↓↘ + A, ←↘↓↘→ + C

Descrição: execute o anti-aéreo ↘ + C, cancele em ↓↘← + B, então execute um anti-aéreo ↘ + C, cancelado em ↓↘← + B, imediatamente execute →↓↘ + A, então agarre o oponente após ter caído com ←↘↓↘→ + C

Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↘ + C é executado com o oponente atacando no ar

Notas: O BUG acontece após ↘ + C em ↓↘← + B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação de esquiva. (4 hits) [40% de dano (não-max), 65% do dano (max)]

(C, BUG, MID, MAX) Combo 7:

↘ + C, ↓↘← + B, ↘ + C [lento], ↘ + C [rápido], ↓↘← + B, →↓↘ + A, ←↘↓↘→ + C

Obs.: "COUNTER" aparece 70% quando ↘ + C é executado com o oponente atacando no ar

Obs.: É necessário estar com a barra de power no máximo para fazer ↘ + C acertar 3 vezes

Descrição: execute um anti-aéreo ↘ + C, cancelado em ↘↘← + B, então execute um anti-aéreo ↘ + C, seguindo por outro anti-aéreo ↘ + C cancelado em ↘↘← + B, então execute imediatamente um →↘↘ + A, e em ↘↘↘↘ + C para agarrar o oponente quando estiver no chão

Notas: O BUG acontece após ↘ + C em ↘↘← + B em uppercut + A onde o oponente não pode nem rolar. O golpe pega o oponente mesmo na animação de esquiva.

Nota 2: Há 3 ↘ + Cs no combo acima (4 hits) (65% de dano)

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Golpes de Comando

Back Knuckle:

→ + A

Rising Upper:

↘ + C

Golpes Especiais

Power Wave:

↘↘ → + A/C

Burn Knuckle:

↘↘← + A/C

Crack Shoot:

↘↘← + B/D

Rising Tackle:

→↘↘ + A/C

Power Dunk:

→↘↘ + B/D

Power Charge:

←↘↘↘ → + B/D

Danger Moves

Power Geyser:

↘↘←↘ → + A/C

High Angle Geyser:

↘↘ → ↘↘ → + B/D

Chain Combos

1: ↘ A, ↘ A

2: ↘ B, ↘ A

3: ↘ B, ↘ B

4: A em pé, A em pé

5: A em pé, B em pé

6: B em pé, A em pé

7: B em pé, B em pé

8: ↘ A, ↘ A, ↘ A

9: ↘ B, ↘ A, ↘ A

10: ↘ B, ↘ B, ↘ A

11: A em pé, A em pé, ↘ A

12: A em pé, B em pé, ↘ A

13: B em pé, A em pé, ↘ A

14: B em pé, B em pé, ↘ A

15: ↘ A, ↘ A, A em pé

16: ↘ A, ↘ A, B em pé

17: ↘ B, ↘ A, A em pé

18: ↘ B, ↘ A, B em pé

19: ↘ B, ↘ B, A em pé

20: ↘ B, ↘ B, B em pé

21: ↘ A, ↘ A, ↘ + C

22: ↘ B, ↘ A, ↘ + C

23: ↘ B, ↘ B, ↘ + C

24: A em pé, A em pé, ↘ + C

25: A em pé, B em pé, ↘ + C

26: B em pé, A em pé, ↘ + C

27: B em pé, B em pé, ↘ + C

28: ↘ A, ↘ A, ↘ A, ↘ + C

29: ↘ B, ↘ A, ↘ A, ↘ + C

30: ↘ B, ↘ B, ↘ A, ↘ + C

31: A em pé, A em pé, ↘ A, ↘ + C

32: A em pé, B em pé, ↘ A, ↘ + C

33: B em pé, A em pé, ↘ A, ↘ + C

34: B em pé, B em pé, ↘ A, ↘ + C

35: ↘ A, ↘ A, A em pé, ↘ + C

36: ↘ B, ↘ A, A em pé, ↘ + C

37: ↘ B, ↘ B, A em pé, ↘ + C

38 (++) : ↘ A, ↘ A, → + A

39 (++) : ↘ B, ↘ A, → + A

40 (++) : ↘ B, ↘ B, → + A

41 (++) : A em pé, A em pé, → + A

42 (++) : A em pé, B em pé, → + A

43 (++) : B em pé, A em pé, → + A

44 (++) : B em pé, B em pé, → + A

45 (++) : ↘ A, ↘ A, ↘ A, → + A

46 (++) : ↘ B, ↘ A, ↘ A, → + A

47 (++) : ↘ B, ↘ B, ↘ A, → + A

48 (++) : A em pé, A em pé, ↘ A, → + A

49 (++) : A em pé, B em pé, ↘ A, → + A

50 (++) : B em pé, A em pé, ↘ A, → + A

51 (++) : B em pé, B em pé, ↘ A, → + A

52 (++) : ↘ A, ↘ A, A em pé, → + A

53 (++) : ↘ B, ↘ A, A em pé, → + A

54 (++) : ↘ B, ↘ B, A em pé, → + A

55: C em pé (2 hits), ↘ + C

56: C em pé (2 hits), → + A

57: D em pé, ↘ + C

58: D em pé, → + A

59: ↘ C, ↘ + C

60: ↘ C, → + A

61 (++) : ↘ D, → + A

62 (++) : ↘ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘ → + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘ → + A ou C

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘← + B ou D

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘← + A ou C

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘↘ → + B/D, →↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘↘ → + B ou D então execute imediatamente um →↘↘ + A ou C quando fizer o ↘↘↘ → + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘← + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↘↘← + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal / B - 3 hits, D - 5 hits) (com chain combos / B - 6 hits, D - 7 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘← + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘↘ → + B/D, →↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘↘ → + B ou D então execute imediatamente um →↘↘ + A ou C quando fizer o ↘↘↘ → + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain

combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 3 hits) [com chain combos - 6 hits (no máximo)]

Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↘ + A ou C

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - ? hits) (com chain combos - ? hits)

Combo 6:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↘ + B ou D

Nota: C/D em pé pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem com ↘ + C ou chain combos que comecem sem ++ então → + A. Para chain combos mais longos, voadora nas costas com soco forte é melhor para começar o combo (normal - 4 hits) [com chain combos - 7 hits (no máximo)]

(CSP, DM, +) Combo 7:

voadora nas costas com C, ↘ AAA, ↘↘ → ↘↘ → + B/D

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco rápido, soco rápido agachado cancelado então com ↘↘ → ↘↘ → + B ou D

Nota: ↘ AAA pode ser substituído pela maioria dos chain combos anteriores que terminem tanto com A em pé ou ↘ A apenas (? hits)

(CSP, DM, +) Combo 8:

voadora nas costas com C, C em pé (2 hits), ↘ + C, ↘↘←↘ → + A/C

Descrição: voadora nas costas com soco forte, soco forte em pé, ↘ + soco forte cancelado em ↘↘←↘ → + A ou C (4 hits)

→↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C
Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↘→ + A ou C e termine com ↓↘→ + A ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ←↘↓↘→ + C, ←↘↓↘→ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↘↓↘→ + C, então termine com ←↘↓↘→ + B ou D

Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (B - ? hits) (D - ? hits)

(* , C) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ←↘↓↘→ + C, →↓↘ + A/C ou ←↘↓↘→ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↘↓↘→ + C, então termine com →↓↘ + A/C ou ←↘↓↘→ + B/D

Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (hits variáveis)

ANDY BOGARD (RB2)

Golpes de Comando

Upper Jaw:

→ + B

Upper Fist:

↘ + A

Golpes Especiais

Flying Fist:

↓↘← + A/C

Rising Dragon Bullet:

→↓↘ + A/C

Quicksilver Elbow:

↘→ + A/C

Sky Ripping Bullet:

←↘↓↘→ + B/D

Danger Moves

Dan Da Dan:

↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente

SuperViolent Ripping Bullet:

↓↘←↘↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ A, ↓ A, ↘ + A

4: ↓ B ↓ A, ↘ + A

5 (++) : ↓ A, ↓ A, → + B

6 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B

7 (++) : C em pé (2 hits), → + B

8 (++) : ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↓↘← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em pé em ↓↘← + A ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (4 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), →↓↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C em pé (2 hits), ↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↘→ + A ou C e termine com ↓↘→ + A ou C

Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (5 hits)

(DM, *, +) Combo 4:

↓ A/B, ↘ + A (2 hits), ↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente

Descrição: ↓ soco ou chute rápido, ↘ + soco rápido (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + A/C então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits

(DM) Combo 5:

Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↘→↓↘→ + A/C, A/C repetidamente

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C então aperte A ou C repetidamente para adquirir mais hits

Nota: C em pé pode ser substituído por ↓ C (? hits)

JOE HIGASHI

Golpes de Comando

Sliding:

↘ + B

Low Kick:

→ + B

Golpes Especiais

Hurricane Upper:

←↘↓↘→ + A/C

Exploding Fist:

A/C repetidamente

Exploding Fist Finisher:

↓↘→ + A/C (durante o

Exploding Fist)

Tiger Kick:

→↓↘ + B/D

Slash Kick:

←↘↓↘→ + B/D

Golden Heel:

↓↘← + B/D

Danger Moves

Screw Upper:

↓↘→↓↘→ + A/C

Exploding Hurricane Tiger

Heel:

↓↘→↘↓↘← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A

2: ↓ B, ↓ A

3: ↓ A, ↓ A, ↓ A

4: ↓ A, ↓ A, ↓ B

5: ↓ B, ↓ B, ↓ B

6: ↓ B, ↓ B, ↓ A

7: ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé

8: ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé

9: ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé

10: ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé

11 (++) : ↓ A, ↓ A, ↘ + B

12 (++) : ↓ B, ↓ A, ↘ + B

13 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + B

14 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + B

15 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B

16 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B

17 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, ↘ + B

18 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B

19 (++) : ↓ A, ↓ A, → + B

20 (++) : ↓ B, ↓ A, → + B

21 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B

22 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B

23 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B

24 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B

25 (++) : ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B

26 (++) : ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B

27: C em pé, ↘ + B

28: ↓ C, ↘ + B

29: C em pé, → + B

30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C em pé, ←↘↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↘↓↘→ + A ou C

Nota: ←↘↓↘→ + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + B

Nota: →↓↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↓↘→ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou C repetidamente e termine com ↓↘→ + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↘↓↘→ + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↘↓↘→ + B

Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

(MID) Combo 5:

↓↘← + B, ←↘↓↘→ + B

Descrição: ↓↘← + B acertando o oponente no ar, então termine com ←↘↓↘→ + B (4-5 hits)

(DM, +) Combo 6:

Pulo com C/D, C em pé, → + B, ↓↘→↘↓↘← + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↘← + A ou C (? hits)

JOE HIGASHI '95

Golpes de Comando

Sliding:

↘ + B

Low Kick:

→ + B

Golpes Especiais

Hurricane Upper:

←↘↓↘→ + A/C

Exploding Fist:

A/C repetidamente

Exploding Fist Finisher:

↓↘→ + A/C (durante o

Exploding Fist)

Tiger Kick:

→↓↘ + B/D

Slash Kick:

←↘↓↘→ + B/D

Danger Moves

Screw Upper:

↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
- 4: ↓ A, ↓ A, ↓ B
- 5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 6: ↓ B, ↓ B, ↓ A
- 7: ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé
- 8: ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé
- 9: ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé
- 10: ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé
- 11 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
- 12 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
- 13 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↘ + B
- 14 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↘ + B
- 15 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B
- 16 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B
- 17 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, ↘ + B
- 18 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B
- 19 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
- 20 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
- 21 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
- 22 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
- 23 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
- 24 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
- 25 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B
- 26 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
- 27: C em pé, ↘ + B
- 28: ↓ C, ↘ + B
- 29: C em pé, → + B
- 30: ↓ C, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ←↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↘↘↘ + A ou C

Nota: ←↘↘↘ + C não pega todos os hits (A - 3 hits) (C - 3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C em pé, →↘↘ + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↘ + B

Nota: →↘↘ + D parece não emendar (? hits)

(+) Combo 3:

Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, A/C repetidamente, ↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, soco rápido cancelado em A ou

C repetidamente e termine com ↘↘↘ + A ou C (? hits)

(+) Combo 4:

Pulo com C/D, C em pé, → + B, ←↘↘↘ + B

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → chute rápido cancelado em ←↘↘↘ + B

Nota: a versão com D não emenda (4 hits)

ART OF FIGHTING

TEAM

RYO SAKAZAKI

Golpes de Comando

Ice Pillar Split:

→ + A

Golpes Especiais

Tiger Gleam Fist:

↘↘↘ + A/C

Tiger Cannon:

→↘↘ + A/C (pode ser feito depois de ↘↘↘ + A/C)

Wild Tiger Thunder:

↘↘↘ + A/C

God's Strength Wild Tiger Thunder:

↘↘↘ + B/D

God's Temple Flying Swallow Gale Leg:

→↘↘↘ + B/D

Kyokugen Style:

←↘↘↘ + A/C (de perto)

Danger Moves

Rapid Fist Dance Supreme King Flying:

→←↘↘↘ + A/C

Roaring Fist Tiger Boisterous Dance:

↘↘↘↘↘↘ + A/C

Heaven and Earth Supreme Gleaming Fist:

↘↘↘↘↘ + A/C

Chain Combos

- 1: ↓ A, ↓ A
- 2: ↓ B, ↓ A
- 3: ↓ B, ↓ B
- 4: ↓ B, A em pé
- 5: ↓ B, B em pé
- 6: ↓ A, ↓ A, A em pé
- 7: ↓ B, ↓ A, A em pé
- 8: ↓ B, ↓ B, A em pé
- 9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 10: ↓ B, A em pé, A em pé
- 11: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
- 12: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé
- 13 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
- 14 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
- 15 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
- 16 (++): ↓ B, A em pé, → + A
- 17 (++): ↓ B, B em pé, → + A
- 18 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A

19 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A

20 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A

21 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A

22: C em pé, → + A

23: D em pé, → + A

24: ↓ C, → + A

25 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↘↘↘ + A ou C (3 hits)

Combo 2:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 4 hits)

Combo 3:

Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↘↘ + B/D

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↘↘ + B ou D (B - 3 hits) (D - 5 hits)

Combo 4:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘↘ + A/C, →↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘↘ + A ou C, imediatamente cancelado em →↘↘ + A ou C (? hits)

Combo 5:

Pulo com C/D, C/D em pé, ←↘↘↘ + A/C, →↘↘ + A/C ou Pulo com A - D ou CD

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↘↘↘ + A ou C, então →↘↘ + A ou C imediatamente após o final do golpe anterior, ou substitua →↘↘ + A ou C por Pulo com A ou B ou C ou D ou voadora com CD (? hits)

(DM, DIZ) Combo 6:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em

↘↘↘↘↘ + A ou C (3 hits)

(DM, HD, MAX) Combo 7:

Pulo com C/D, C/D em pé, →←↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →←↘↘↘ + A ou C

Nota: com a barra de power no máximo causa muito dano. Se não estiver no máximo também faz combo (? hits)

(DM) Combo 8:

Pulo com C/D, C/D em pé, ↘↘↘↘↘↘ + A/C

Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↘↘↘↘↘↘ + A ou C

(CSP, DM) Combo 9:

voadora nas costas com C/D, ↓ B, ↓ C, cancelado em +++

Descrição: voadora nas costas com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco forte cancelado em:

- ↘↘↘ + A
- →↘↘↘ + B ou D
- →↘↘ + A ou C
- ↘↘↘ + A ou C, →↘↘ + A ou C
- ←↘↘↘ + A ou C, →↘↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- ↘↘↘↘↘ + A ou C
- →←↘↘↘ + A ou C

(DM) Combo 10:

↓ B, B em pé ou AA em pé em +++

Descrição: ↓ chute rápido, chute ou soco rápido em pé cancelado em +++

- →↘↘↘ + B ou D
- →↘↘ + A ou C
- ←↘↘↘ + A ou C, →↘↘ + A/C ou Pulo A - D ou CD
- ↘↘↘↘↘ + A ou C

O SONHO NÃO ACABOU

Tudo isso é só o começo. Não perca mais uma tonelada de golpes e combos para os personagens restantes na próxima edição. Até lá, destrua com as seqüências que você aprendeu agora. Se descobrir qualquer combo bom que não está na revista, mande pra gente.



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

GOIÁS

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444

SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329

IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784

MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039

V. OLÍMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142

V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190

POMPEIA - R. Desembargador d'Ale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125

ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813

STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657

JD. BRASIL - R. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373

PENHA - Rua Capitão Avelino Alves, 457

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612

DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986

SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

OSASCO - R. Narciso Sturfini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)

OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094

MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019

S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424

INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025

PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179

SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163

SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740

S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920

LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475

CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)

CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Açupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Calêto, 311-L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra. Copacabana, 680-2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAI)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Símplicio A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444