

ação **games** pocket



R\$ 1,00

**Encare a
ameaça de
Parasite
Eve**

12384/1





Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita

Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho

Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik

Secretário Editorial: Eugênio Bucci

Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata

Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig

Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.

Diretor de Publicidade: Nicolino Spina



DIVISÃO JOVEM

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Noelly Russo

Editora: Mônica Pina

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Diagramador: Renato Viliegas

Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Alexandre Jubran (ilustração de capa)

APOIO EDITORIAL

Depto.de Documentação: Susana Camargo

Abril Press: José Carlos Augusto

Nova York: Grace de Souza

Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL

Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira

Gerente de Produto: Sérgio R. Ferreirinho e Cláudio Pucci

Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda

Assistente de Produto: Arianne T. Malta

PUBLICIDADE

Diretor: Moacyr Guimarães

Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara

Moskovich, Susana Vieira Silva

Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS

Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.



PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor,
José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa,
Vice-Presidentes Executivos.

VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar,
Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal,
Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial

Ser fã de videogame hoje não é fácil. Há menos de 20 anos, havia poucos jogos e os que existiam eram pouco sofisticados, com gráficos pobres e nenhuma história.

Hoje a coisa é muito diferente. O universo dos jogos influencia o cinema, os quadrinhos, a literatura... Está por todos os lados, se mistura com tudo. Muitos jogos são inspirados em filmes e mesmo em livros.

Além disso, os roteiros dos jogos estão cada vez mais elaborados. São histórias escritas com participação de profissionais, como cientistas, esportistas, escritores, policiais e especialistas em geral.

Por isso, para ser um fã de game hoje não basta jogar bem. É preciso ler, ir ao cinema, conhecer alguns HQs e até mesmo um pouco de ciência!!!

Para ajudar você a saber o que existe sobre os jogos além dos cartuchos, a coleção Ação Games pocket traz pequenas

reportagens e sugestões de coisas para aproveitar ainda mais sua diversão preferida.

Depois das reportagens, você encontra a republicação de roteiros da Ação Games. Cada um deles mostra como os games são parte da cultura pop que está por aí.

Divirta-se!

Redação Ação Games



Luzes... câmera... game!!

Videogame e cinema sempre estiveram muito ligados. Quando um filme faz sucesso, logo as lojas são invadidas por uma série dos mais diversos produtos relacionados ao filme. São roupas, brinquedos, bonequinhos e... games. Já virou rotina.

E de uns tempos para cá, o caminho inverso também está se tornando rotina. Ao invés de games baseados em filmes, estão se tornando cada vez mais comuns os filmes baseados em jogos. Veja alguns exemplos:

Street Fighter (1994)

O filme de Street Fighter traz uma história diferente dos games. o personagem principal é o Coronel Guile, vivido por Jean-Claude Van Damme. No filme, o general M. Bison está detendo reféns e Guile, comandante das forças especiais das Nações Unidas, se recusa a pagar o resgate. O coronel é demitido e decide formar um grupo especial de lutadores, entre eles Ryu, Ken e Chun-Li, para enfrentar Bison.



Fotos Divulgação

Van Damme é a estrela de Street Fighter - o filme

Mortal Kombat (1995)

Com roteiro assinado por Ed Boon, um dos criadores do game, o filme de Mortal Kombat é fiel aos jogos. Contando com um elenco de nomes como Christopher Lambert (no papel de Raiden) e Talisa Soto (como Kitana), o longa-metragem mostrou para a América o astro oriental Robin Shou interpretando Liu Kang. O homem dá um verdadeiro show nas cenas de ação. O filme teve uma sequência, Mortal Kombat: Aniquilação (1997). Dessa vez sem Lambert, a nova história gira em torno de Liu Kang (novamente vivido por Robin Shou) e seu romance com Kitana (de novo, Talisa Soto).



O primeiro Mortal Kombat é bem fiel aos games

Wing Commander (1999)

O filme estreia no Brasil agora em agosto, mas sem Mark Hammil no elenco. O ator, que estrelou dois jogos da série, resolveu ficar de fora desse longa-metragem. O filme é dirigido por Chris Roberts, o criador da série de games. A história é bem fiel ao jogo: no ano de 2654, um esquadrão liderado por Christopher “Maverick” Blair, Todd “Maniac” Marshall e Jeannette “Angel” Deveraux devem salvar a humanidade da ameaça dos aliens conhecidos como Kilrathi.



Os efeitos especiais são o ponto forte de Wing Commander

Super Mario Bros (1993)

A aventura de Mario no cinema teve uma história bem simples e fraca: Mario deve salvar a princesa Daisy do rei Koopa. Bob Hoskins dá vida ao ícone da Nintendo, mas acaba forçando um pouco demais no

sotaque italiano. O elenco ainda tem Dennis Hopper como Koopa e uma participação de Lance Henriksen (o detetive Frank Black, da série Millennium).



As aventuras de Mario no cinema são fraquinhas

Double Dragon (1993)

Os irmãos Jimmy e Billy Lee ganham vida em um fraco filme para a Tv. Vividos pelo astro de ação Mark Dacascos e por Scott Wolf (a estrela da série "O Quinteto"). O filme teve uma produção bem barata.



Mark Dacascos (esq) e Scott Wolf em Double Dragon

Duke Nukem (previsto para o ano 2000)

O filme de Duke já está em pré-produção, embora ainda não há nenhum nome do elenco anunciado. A história gira em torno de aliens que se envolvem em uma briga com Duke em um clube de strippers. Os aliens juram destruir o herói... e a Terra junto.



PARASITE EVE

**A humanidade
enfrenta a
evolução das
espécies**

AS MAGIAS DO PARA

Ao derrotar os inimigos, ganha níveis magias. Veja quais são e para que serv

NÍVEL	MAGIA	PODERES
1	Heal	Recupera 30 pontos de energia (HP)
4	Scan	Mostra o ponto fraco do inimigo e o HP dele
7	Slow	Deixa o inimigo mais lento
9	Detox	Cura venenos (Poisons)
11	Heal 2	Recupera 60 pontos de HP
13	Barrier	Transforma perdas de HP em perdas de PE (Energia Parasita)
15	Energy Shoot	Dá um tiro de energia, mas consome todo o seu PE

SITE ENERGY

de experiência e novas
vem



17	Confuse	Confunde o inimigo
20	Haste	Você fica mais rápido e enche sua barra AT (
22	Heal 3	Recupera 280 pontos de energia
25	General Heal	Usa sua barra de magia (PE) para recuperar energia
28	Medic	Cura qualquer status negativo
30	Preraise	Ressuscita você
32	Full Recovery	Recupera toda a sua energia
33	Liberate	Dá poderes de transformação com golpes mais fortes

Até o final do jogo

Primeiro CD

1º Dia - Resonance

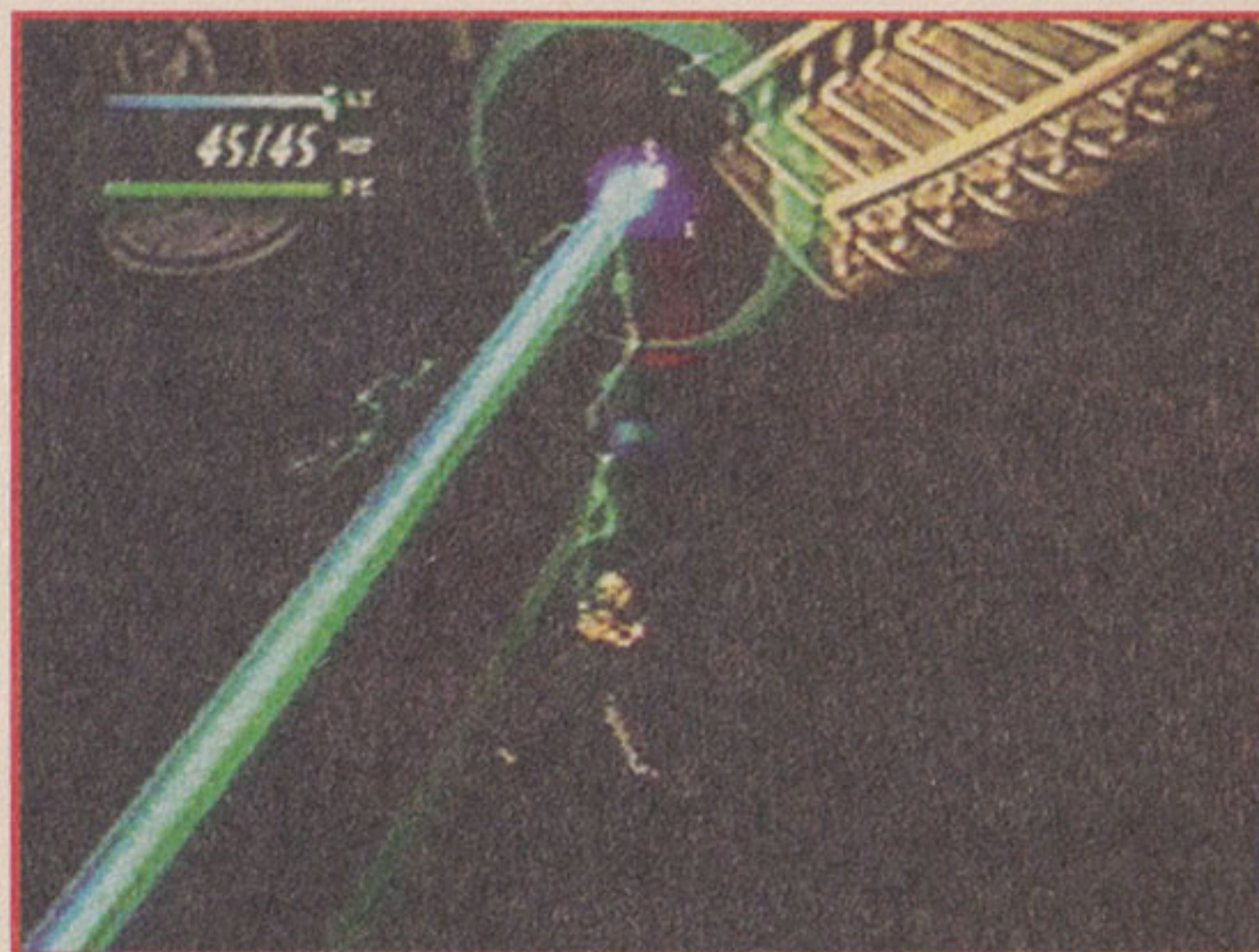


Vá ao palco depois da animação

Entre no teatro e assista a um espetáculo de ópera que está em exibição.

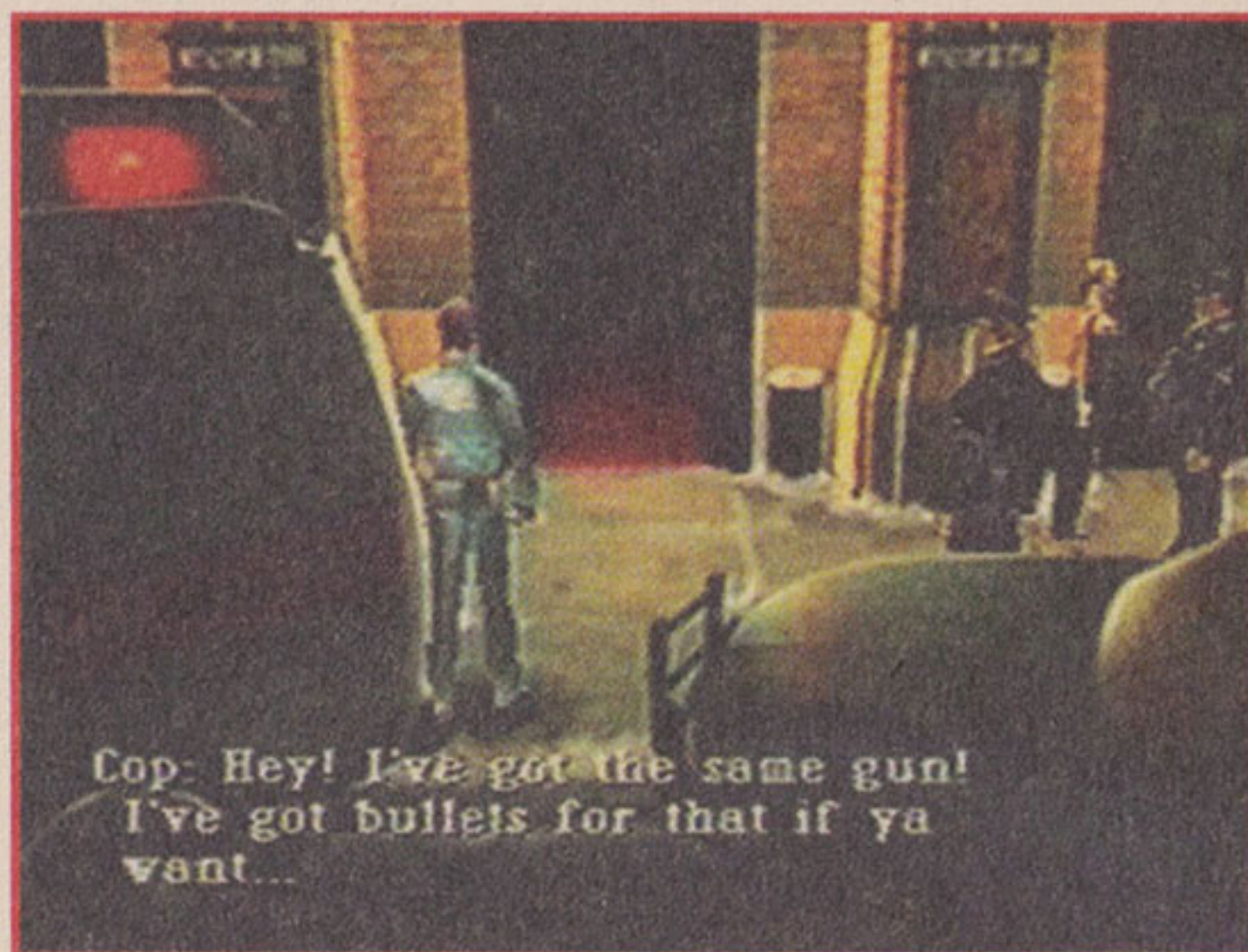
Depois que a animação terminar, corra para o palco.

Melissa



Evite os disparos de Eve

Fuja para os lados para evitar os seus disparos e atire quando ela parar.



Volte ao teatro e pegue munição

Depois de vencê-la, siga-a pela lateral e entre pelo buraco (ao examinar o buraco você ouvirá sirenes; volte à entrada do teatro e pegue 60 munições com o guarda e recupere sua energia).

Você encontrará uma garotinha, chamada Maya.



Enfrente o rato zangado

Depois de enfrentar o rato, siga para a última sala à esquerda, entre e pegue a

Theater Key (chave do teatro) no corpo carbonizado.



Pegue o diário na penteadeira

Com a Theater Key, abra a sala ao lado; pegue a Research Key dentro do diário sobre a penteadeira.





Há passagem atrás da armadura

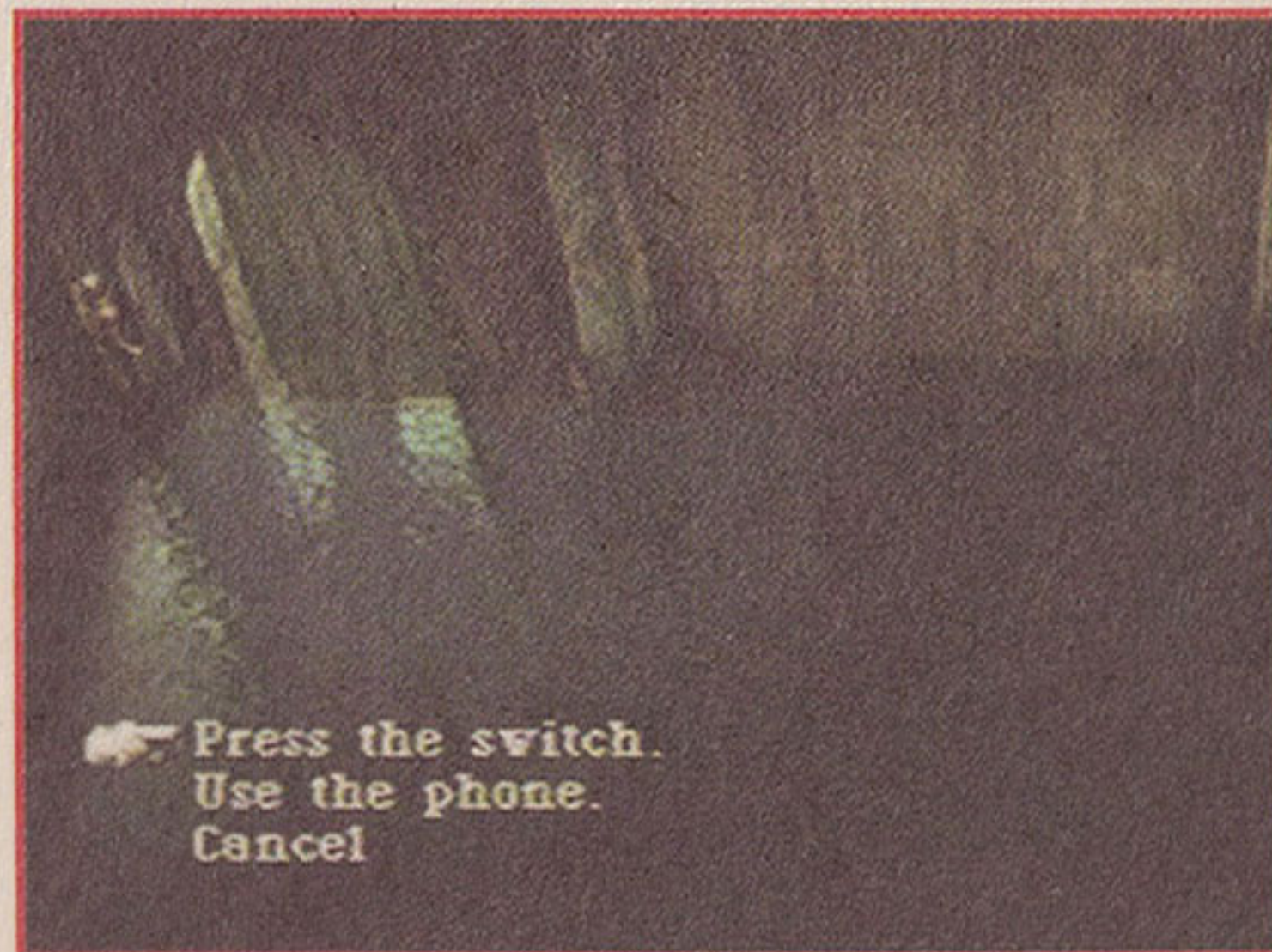
Vasculhe as salas restantes em busca de itens. Na sala da foto há uma passagem secreta na parede, ao lado da armadura. Pegue os itens e siga pela porta principal do corredor.

Melissa



Fique parado entre os raios

Fique parado entre os raios que ela manda e atire sempre que der. Depois de der-rotá-la, entre pelo buraco atrás do piano e siga-a pelo esgoto.



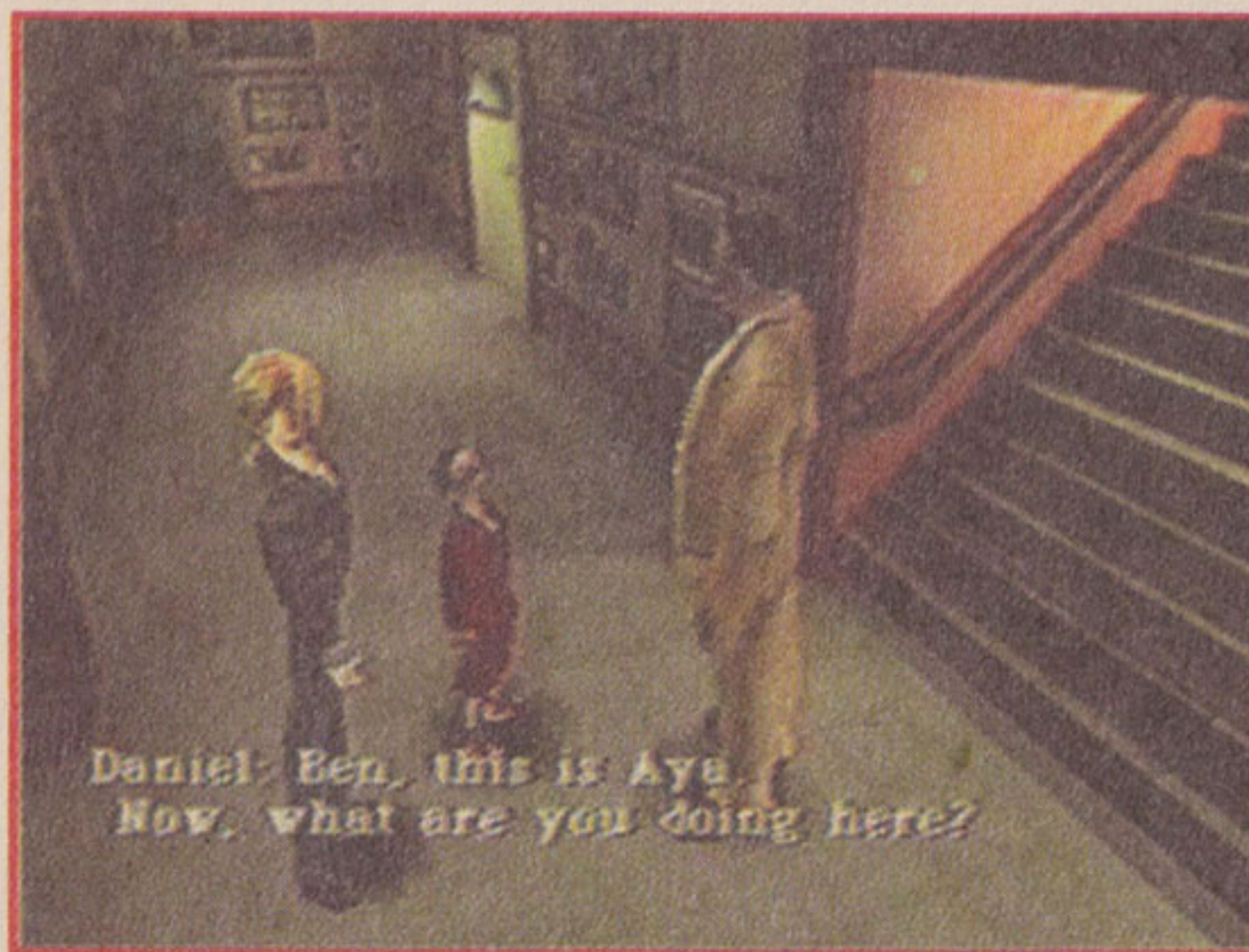
Aperte o interruptor

Mais à frente você reencontrará Maya. Não vá atrás dela. Antes, examine os dois baús escondidos mais ao lado. Agora siga pelo túnel ao lado e, no fim dele, acione o Switch (interruptor) ao lado do portão.

Crocodilo

Fuja de suas magias e atire apenas na cauda. Após destruí-la, atire na cabeça para derrotá-lo de vez.

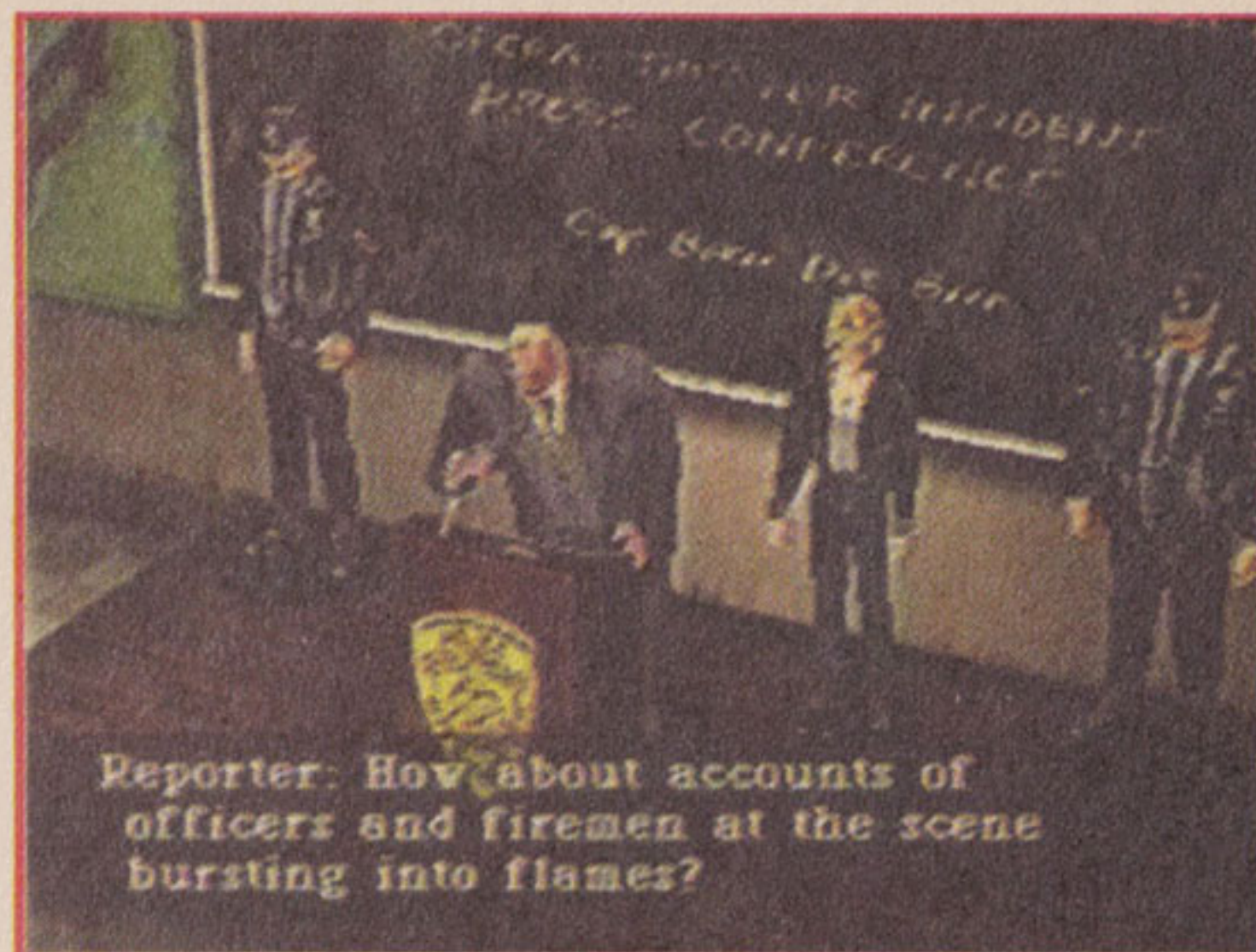
2º Dia – Fusion



Receba o Mod Permit

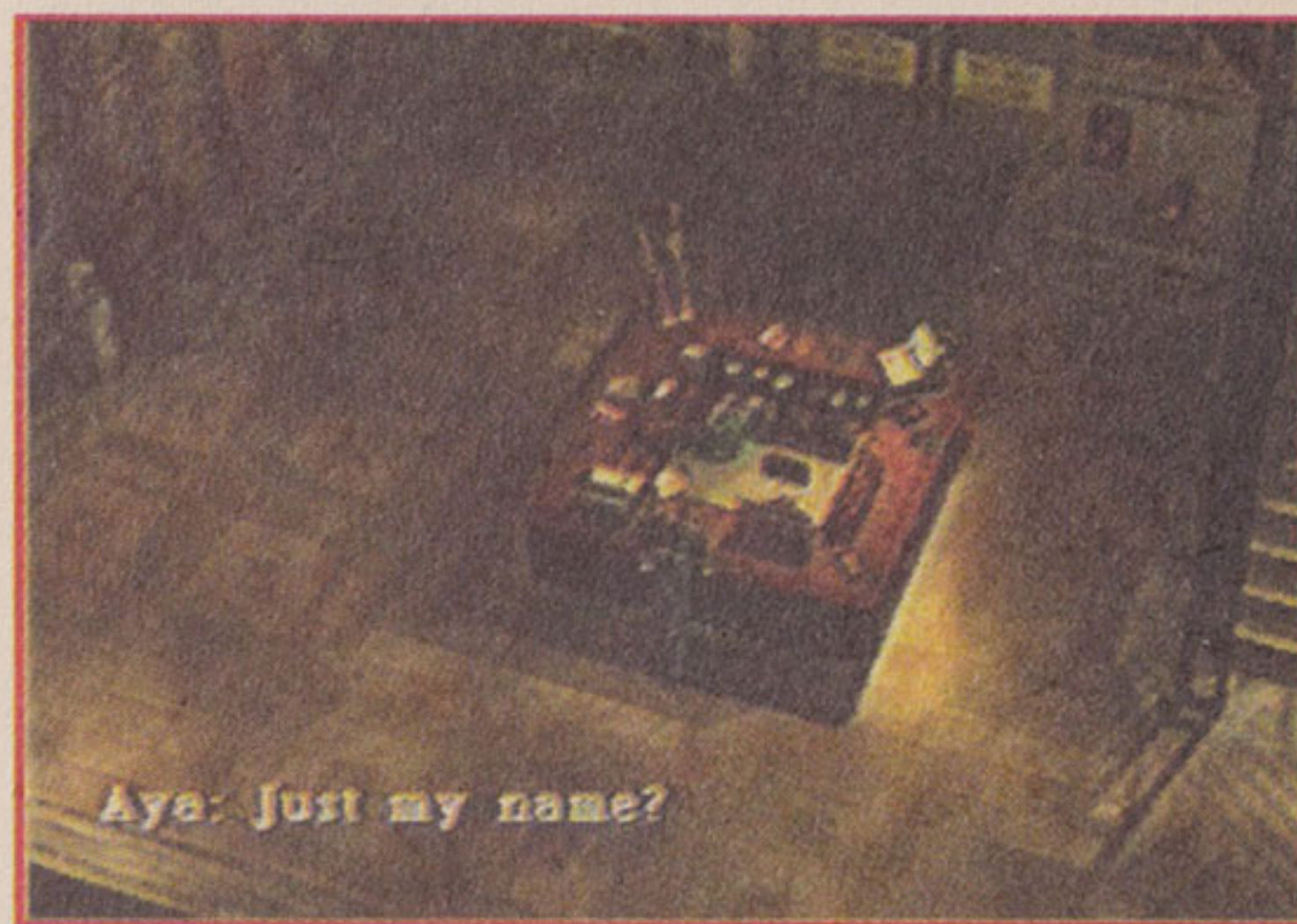
Na N.Y.P.D. (Delegacia de Nova York), converse com o chefe Baker. Desça e converse com Wayne.

Depois disso, Torres entregará à você o rifle M-16. Volte ao andar superior e converse com o garoto.



Fale com o chefe Baker

Converse com o chefe Baker. Depois da entrevista, saia da delegacia e vá para o museu.



Assine o livro sobre o balcão

Assine o livro de cadastro sobre o balcão e suba as escadas.

Depois da conversa com o doutor Klamp, volte à N.Y.P.D. e vá direto a sala de conferências. Você receberá outro Mod Permit do chefe Baker. Guarde os itens desnecessários com Wayne e vá para o Central Park.

Siga pela passarela e entre pelo portão do zoológico; siga pela esquerda e entre na salinha. Pegue a Zoo Key (chave do zoológico) na gaveta da escrivaninha.



Assista a uma animação

Vasculhe o zoológico em busca de itens e, só depois, entre pelo portão do muro vermelho. Suba para o anfiteatro para encontrar Eve e assistir à uma animação.

Volte e siga Maya para chegar a Eve. Siga-a pelo parque e Maya o ajudará, indicando os caminhos corretos.



Prefira andar pelas redondezas

Não vá fielmente pelos caminhos que Maya usa. Ande pelas redondezas pois há muitos itens importantes espalhados pelo parque. Procure-os e aproveite para ganhar Níveis de Experiência (Level).

Chegando a este lugar, abra os baús escondidos atrás dos pilares e siga pelo túnel. Grave o jogo no caminho. Mais à frente há um chefe.

Minhocas



Desvie dos espinhos da minhoca

Elas são quatro. Escolha uma e atire apenas nela. Desvie de seus espinhos e continue atirando. Após cada minhoca derrotada, vem outra maior e mais forte.

Quando sobrar apenas uma minhoca, fique longe para evitar os ataques rasteiros e ataque quando possível.

Eve

Após derrotá-la, volte e grave novamente o jogo. Siga em frente e suba na carroça para enfrentar Eve. Note, pela sombra, aonde cairão as magias que ela manda.



Vá para os lados e evite os golpes

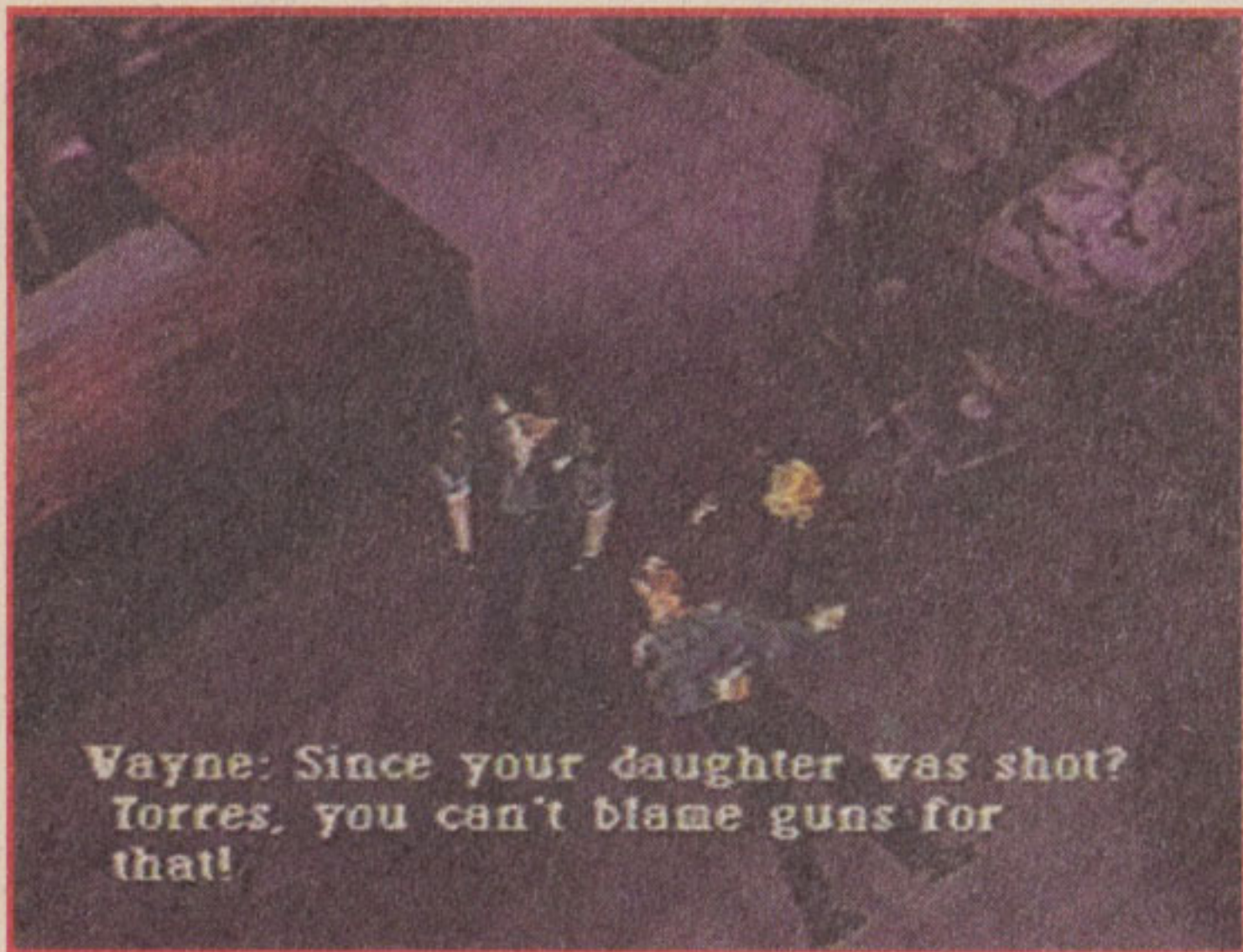
Quando ela estiver perto, fique no lado oposto para evitar seus golpes e atire.

Depois de vencê-la haverá uma série de animações e conversas.

3º Dia – Selection

Saia do quarto e converse com Maeda. Entre na farmácia e na loja de armas ao lado, onde há vários itens.

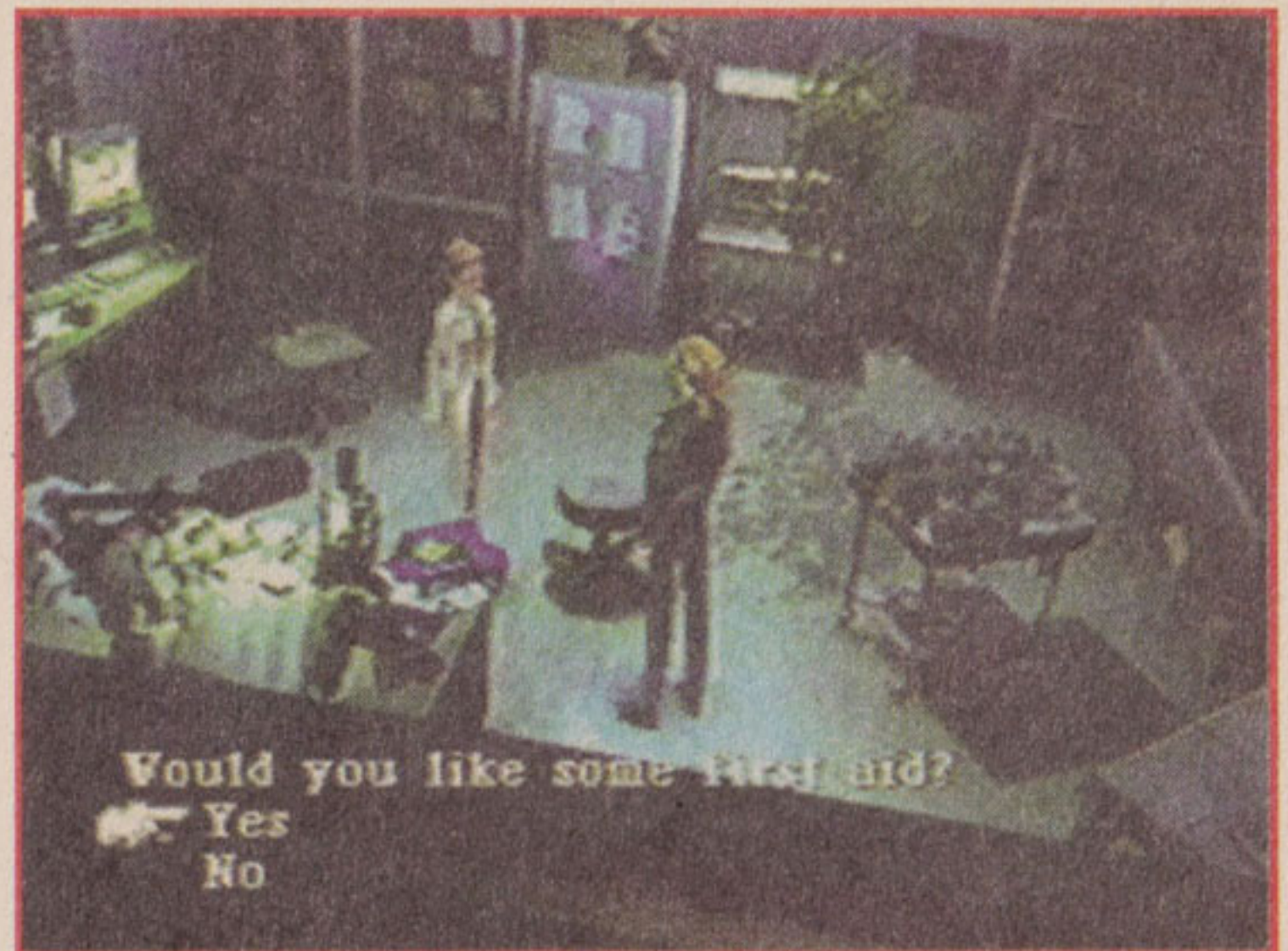
Pegue-os antes de entrar na viatura e seguir para o museu.



Torres foi atacado por um monstro

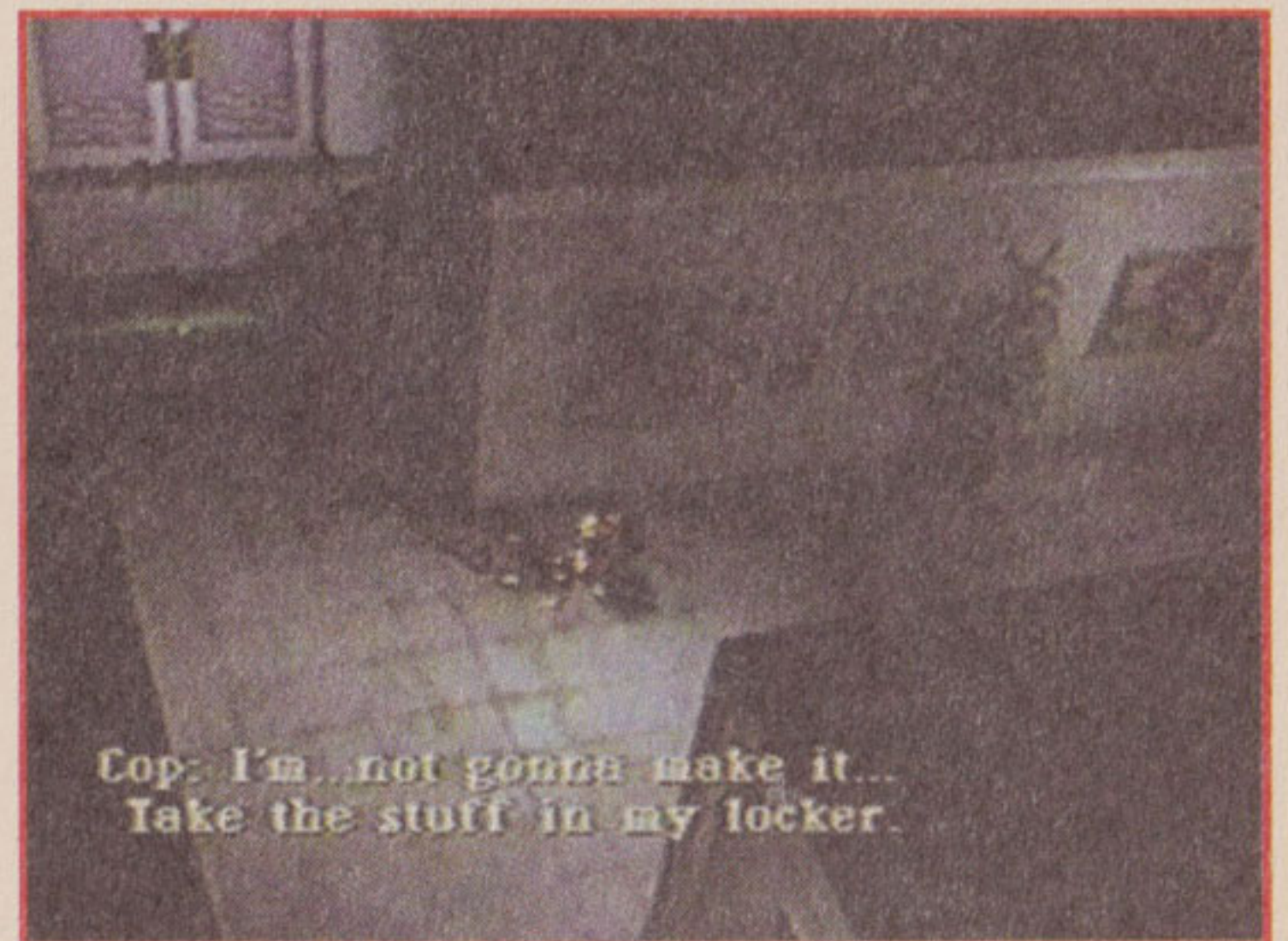
Depois de toda a conversa no museu, volte à N.Y.P.D. e vá conversar com Wayne. Você encontrará Torres morrendo: ele foi atacado por um monstro. Após a conversa, siga para o canil ao lado e converse com o guarda ferido.

Volte ao primeiro andar e converse com todos os guardas conscientes que encontrar. Pegue o colete na sala de conferências e vá para o andar superior. Entre pela primeira porta. Dois monstros quebrarão o vidro. Enfrente-os e pegue a Storage Key (chave do almoxarifado) sobre a mesa. Use-a depois para abrir a porta ao lado do canil.



Recupere suas energias

Entre na sala ao lado para pegar um Medicine 3 e um telefone. Siga pela escada principal e entre na primeira sala para que a enfermeira recupere suas energias.



Pegue a Locker Key

Converse com o guarda caído no corredor para receber a Locker Key (chave do armário). Use-a depois para abrir o armário no vestiário.



Enfrente o assassino de Torres

Ao lado do vestiário há uma porta dupla: entre para encontrar o assassino de Torres. Enfrente-o, volte ao corredor, suba e entre pela porta à esquerda para encontrar Sheeva.

Sheeva

Escolha uma das cabeças laterais e detone-a usando a magia de energia (Energy Shot). Fuja para os lados para escapar dos raios e repita o processo, usando

a Energy Shot para derrotá-la. Atenção ao seu marcador de energia: use um colete que recupera a energia automaticamente para ficar mais fácil.

4º Dia – Conception



Converse com Maeda

Ainda na N.Y.P.D., suba para o laboratório, converse com Maeda e vá para o hospital.

Na entrada, converse, com Maeda para receber a Mayoke (parece ser uma espécie de amuleto de boa sorte, você receberá mais dois durante o jogo). Ao lado do balcão de recepção há uma porta e um item atrás dela.



Chame o elevador

Chame o elevador e entre. Eve cortará os cabos e você cairá no subsolo. Ao chegar ao fundo, Eve cortará a energia elétrica.

Entre na primeira sala à esquerda para pegar o Fuse 1 (fusível) sobre a prateleira.

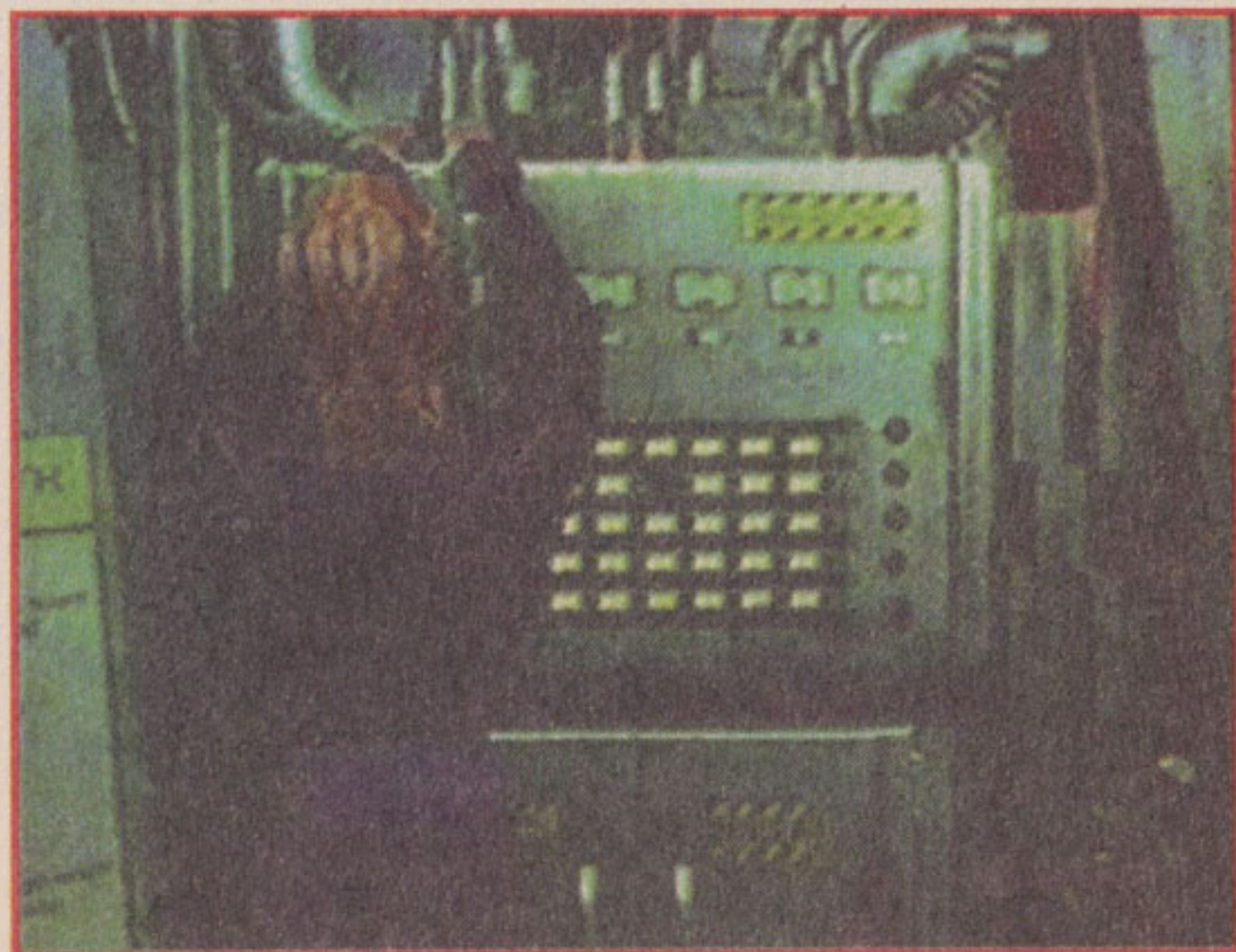
Na sala ao lado você encontrará a Authopsy Key (sala de autópsias). Use-a para abrir a porta próxima ao elevador.

Siga pela porta do fundo, pegue o Blue Card Key (cartão de acesso azul) no corpo carbonizado e o Fuse 2 sobre a caixa na parede.



Ative o Switch azul na parede

Volte ao corredor, ative o Switch azul na parede para abrir a porta ao lado. Entre na próxima sala e pegue o Fuse 3 no chão.



Escolha a opção Repair Wires

Examine o gerador ao lado, escolha a opção "Repair Wires" para consertar os fios; em seguida escolha "Toggle Power On" para ativar o gerador.

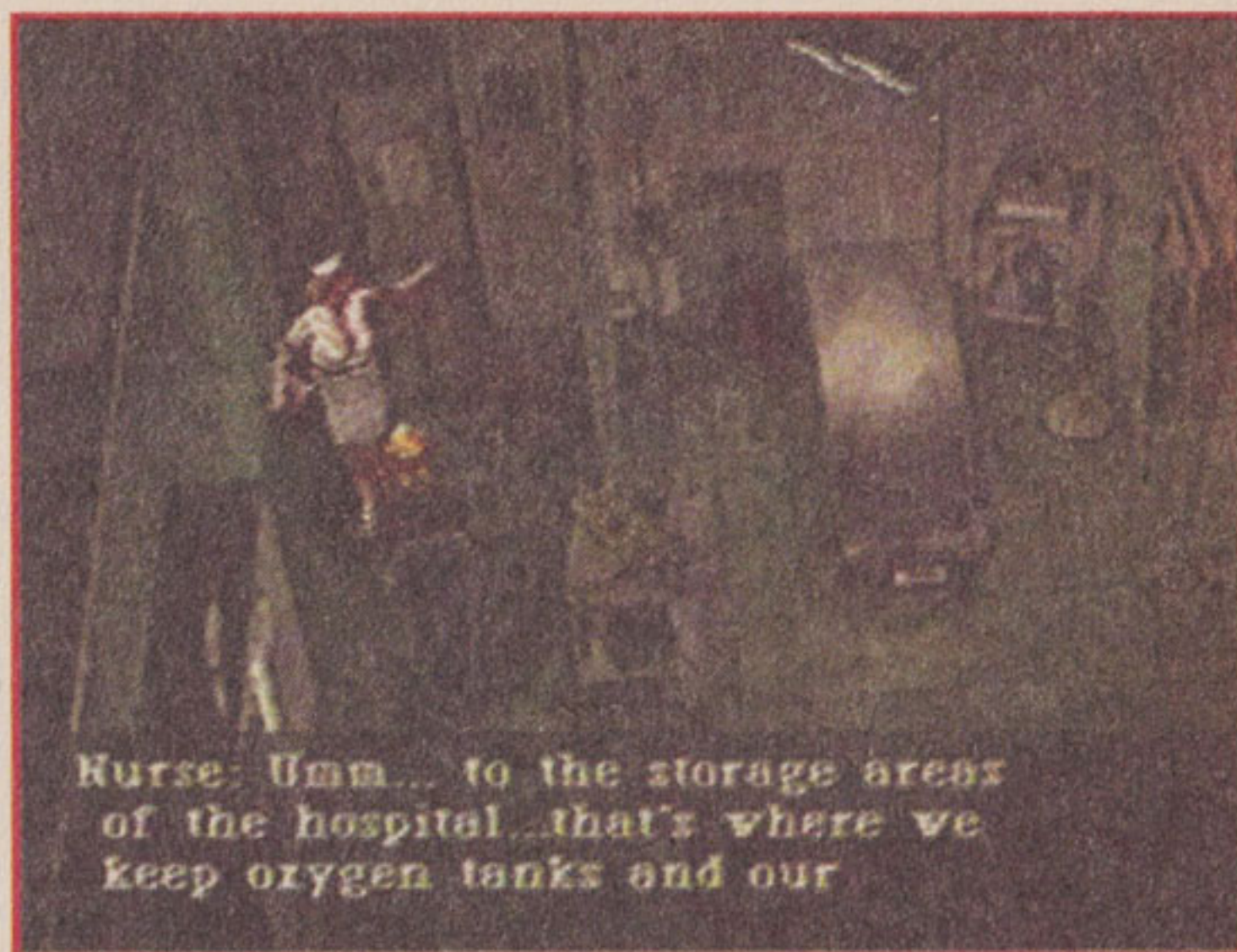
Agora é só encaixar os três fusíveis (Fuses) para restaurar a energia elétrica no prédio.



Pegue o cartão atrás do balcão

Use o elevador para voltar ao térreo. Entre pela porta ao lado da recepção.

Atrás do balcão caído, pegue o Trading Card (cartão para melhorar suas armas e coletes na delegacia). Siga para a próxima ala de enfermagem.



Nurse: Umm... to the storage area of the hospital... that's where we keep oxygen tanks and our

Use o cartão verde no elevador

Converse com a enfermeira para obter o Green Card Key (cartão de acesso verde). Volte e use-o no Switch verde ao lado do elevador.

Entre na sala ao lado e examine a válvula para cortar o nitrogênio. Suba para o 13º andar.

Empurre a máquina ao lado da seta e acione o Switch para abrir a porta. Entre na próxima sala, examine os papéis no chão e todo o resto da sala.

Após encontrar a Elevator Key (chave do elevador), acione o elevador ao lado e suba para a cobertura do hospital.

Aranha



Desvie dos ataques de fogo

Fique longe para evitar as teias, fuja para os lados para desviar dos ataques de fogo e detone-a usando o Energy Shot.

Depois de derrotá-la corra para a lateral do prédio e pule para o elevador de serviço. Não demore pois há um avião desgovernado prestes a cair no prédio.

5º Dia – Evolution

Depois de todas as conversas vá para Chinatown. Preste atenção para encontrar caixas escondidas nas calçadas, atrás dos pilares. Ao

lado do telefone há uma sala escondida: entre e pegue os itens.



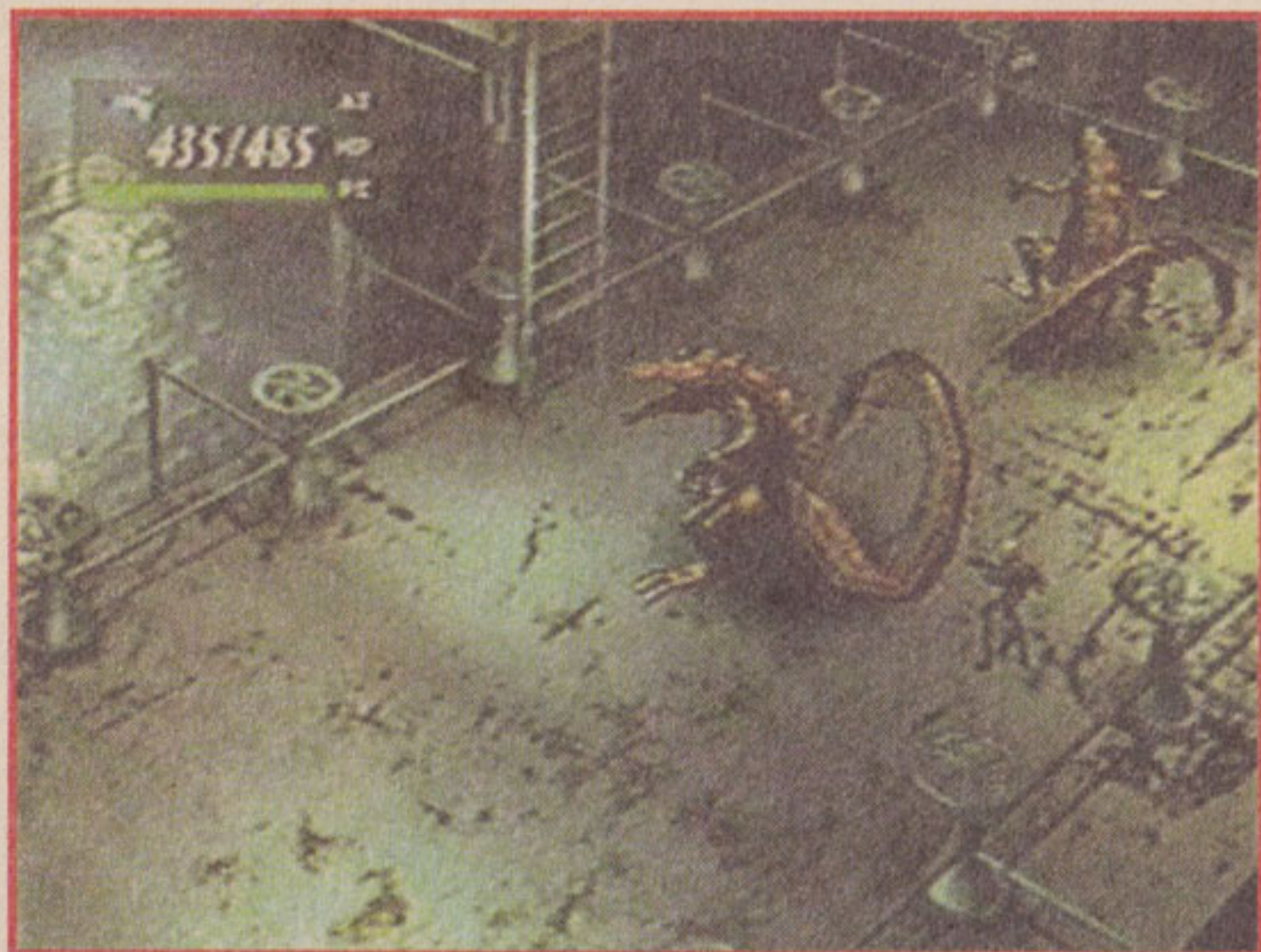
Receba o amuleto Narita

Converse com Maeda para receber o amuleto Narita e desça para o esgoto.

O esgoto é um labirinto. Há no total doze itens espalhados em baús ou no chão. Os inimigos não são fortes. Aproveite para vasculhar tudo e aumentar o seu Level.

Atravessando os túneis você chega a uma escada. Suba e atravesse a passarela para assistir à uma animação. Não desça ainda pela direita: vá para a esquerda e grave o jogo na sala de bombeamento.

Crocodilos



Enfrente dois crocodilos

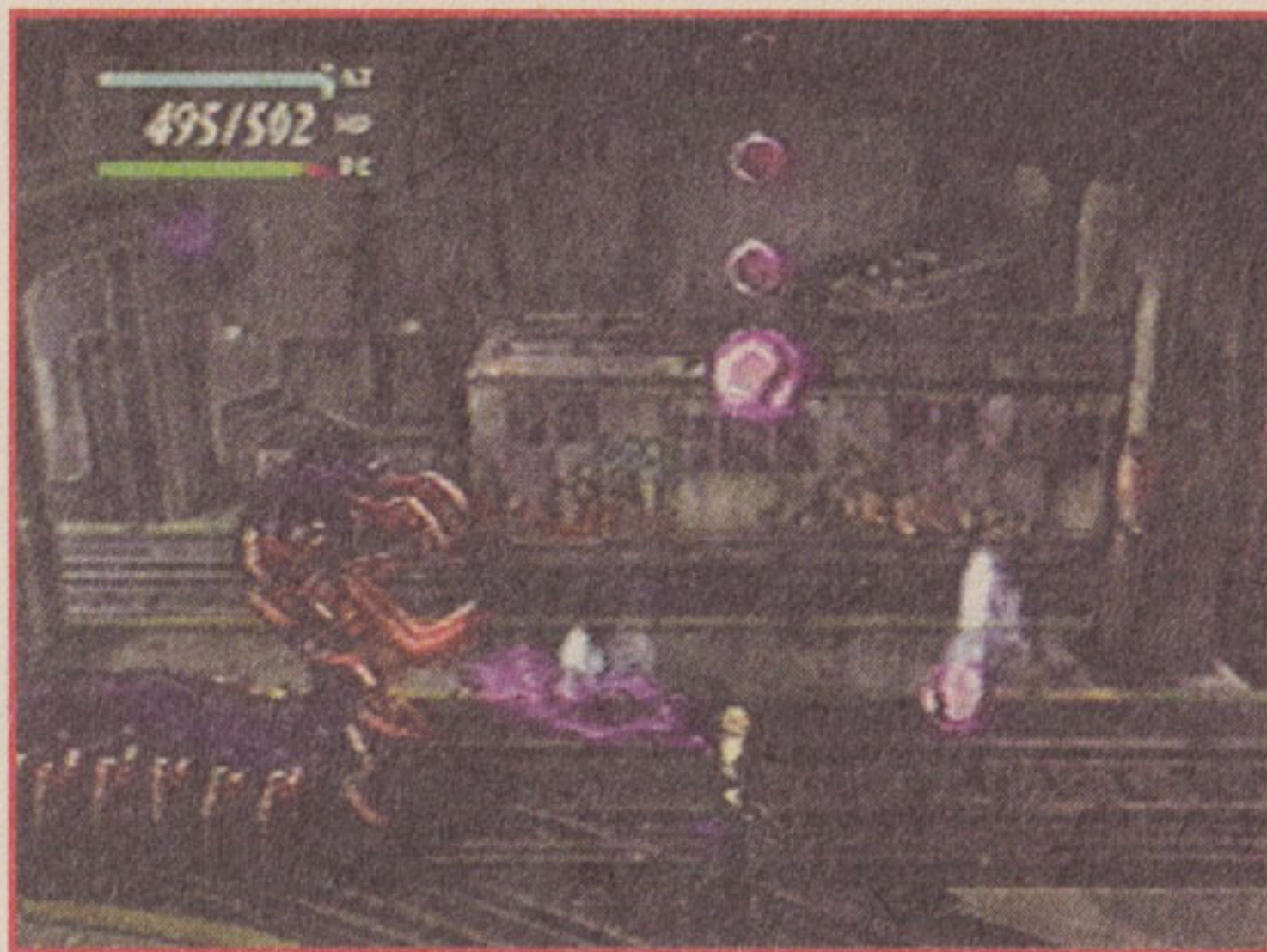
Volte e desça a escada para enfrentar dois crocodilos.

Use o mesmo esquema do primeiro crocodilo para fugir de suas magias. Pegue o item no baú e volte à sala de controle.

Ative o painel e ligue os Pumps 1 e 2 e veja uma animação. Desligue o painel e siga pela porta ao lado até o metrô.

Suba na plataforma para encontrar baús e um telefone. Salve o jogo e siga pela linha do trem.

Centópeia



As sombros indicam o veneno

Observe as sombras, que indicam onde cairão as bolas de veneno. Fique ao lado dela para fugir dos raios.

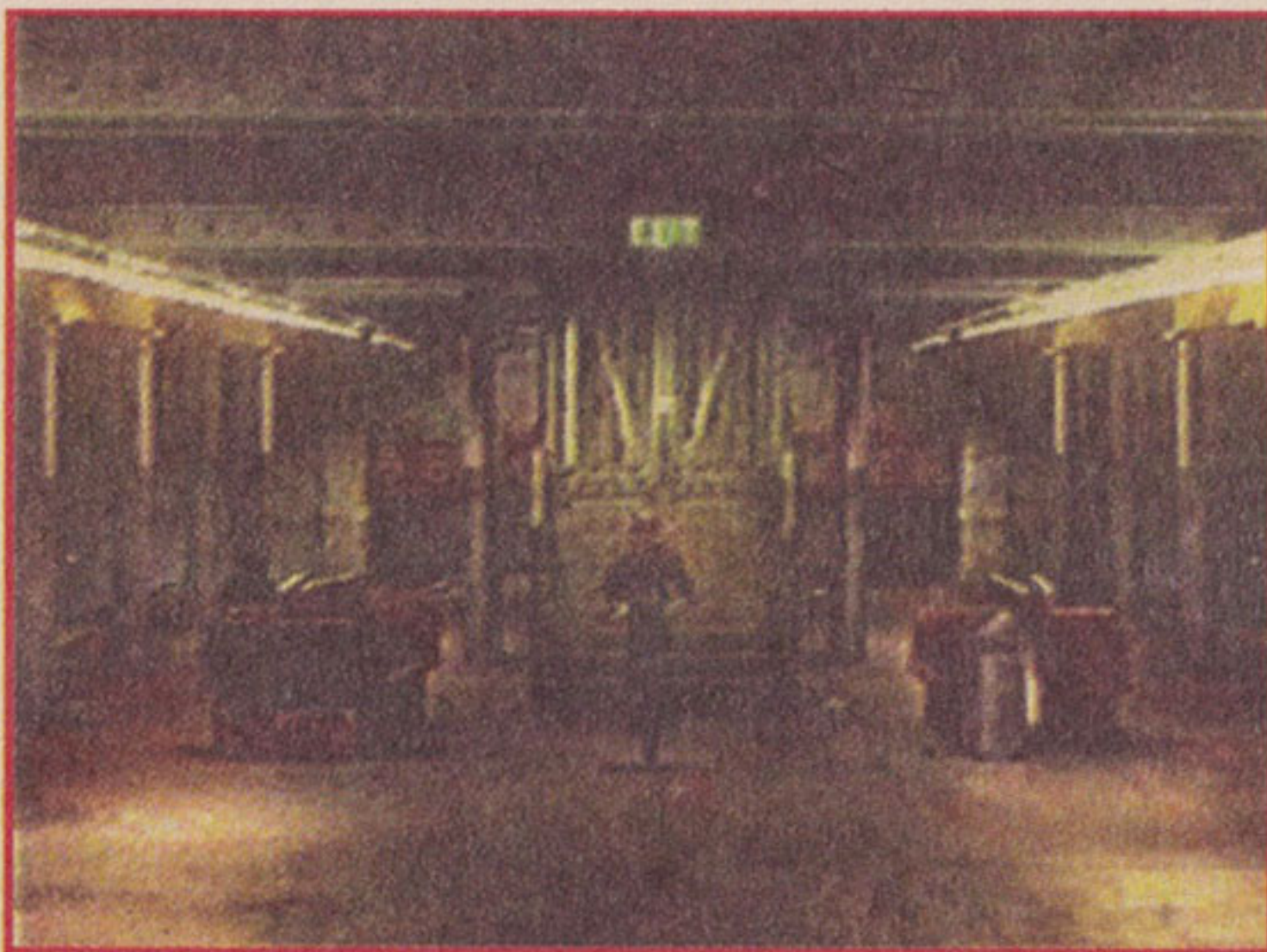
Quando ela se dividir em quatro, destrua primeiro a cabeça, depois as duas partes do corpo e no fim a cauda. Use uma arma de longo alcance ou a magia Energy Shot.

Entre no segundo vagão ao lado para encontrar dois baús; pegue os itens e siga em frente.

Examine o policial morto para encontrar a Gate Key (chave do portão).

Fim do primeiro CD.

Comece o CD2



Suba pela saída do metrô

Volte a primeira plataforma e suba pela porta de saída do metrô. De volta ao mapa geral, você pode voltar à N.Y.P.D. e descarregar o seu equipamento ou ir direto para a Warehouse.

Entrando no Warehouse (armazém) você vê um rato sendo perseguido. Após enfrentá-lo, vá para a direita e pegue a Warehouse Key atrás dos barris.

Continue em frente, pegue a munição para lança-mísseis no baú e suba a escada.

Grave o jogo e continue em

frente, seguindo pela passarela.

Pegue todos os baús no caminho e desça pelo cabo do elevador para encontrar o próximo chefe.

Caranguejo



Atire em uma das patas

Escolha umas das patas e atire nela até destruí-la. Quando ele for atirar as bolhas, fique ao lado dele, atirando.

Use uma arma com poder de rajada (o nome do atributo é Burst) para acertar todos os alvos ao mesmo tempo.

Quando ele soltar um raio laser (que por sinal tira muita energia) use a magia da pressa (Haste),

para ficar mais rápido e fugir mais facilmente.

Derrotando este chefe você recebe uma das armas mais fortes do jogo no modo normal: o lança-mísseis AT4. Há um item brilhando no canto da sala.

Para pegá-lo, espere até que o vapor pare de sair. Volte pelo mesmo caminho e siga para o museu.



Siga o vulto pelas salas

Ao entrar no museu, você notará um vulto entrando pela porta.

Salve o jogo e siga-o pelas salas, pegando os itens pelo caminho.

Máquinas das perguntas



Responda às perguntas direito

No final do trajeto ele trancará a porta. Volte pelo mesmo caminho e siga pela passagem ao lado do elevador. Logo no início você encontrará máquinas que fazem perguntas. Acertando todas as respostas você ganha bons itens. Veja as perguntas e as respostas certas:

Pergunta: How many animals are hiding?

Resposta: 9

Pergunta: The name of the organelle that appeared in the first organism...?

Resposta: Mitochondria

Pergunta: What was the nutritional source of the first organism that...?

Resposta: Nitrogen oxides from vulcanoes.

Pergunta: The mitochondria creates ATP...?

Resposta: 200.000V per cubic cm.

Pergunta: By taking mitochondria which uses oxygen as its nutritional...?

Resposta: Aging.

Pergunta: In 1987, Cann and Wilson released a theory stating..?

Resposta: An African female.

Pergunta: 25 milion years ago, oxigen increased in the air. Why?

Resposta: Photosynthesis by bacterias.

Nesta mesma área há uma passagem escondida à direita; siga por ela até encontrar outra máquina e uma sala com alguns baús. Nesta mesma sala, empurre a caixa para encontrar uma passagem secreta.



Cuidado com o escorpião gigante

Voltando ao caminho normal você encontrará um escorpião gigante. Derrote-o para continuar em frente. Passe pelo salão e continue por cima.

Continue em frente até chegar a uma sala com várias cabeças de pedra. Ao sair você enfrentará alguns monstros. Derrote-os e suba a escada anterior.

Siga em frente, entre pela porta com a luz azul e, do lado de fora, use a escada para descer ao primeiro andar.

Pegue o item e use a mesma escada para subir ao terceiro andar.

Pterodáctilo



Derrote o pterodáctilo

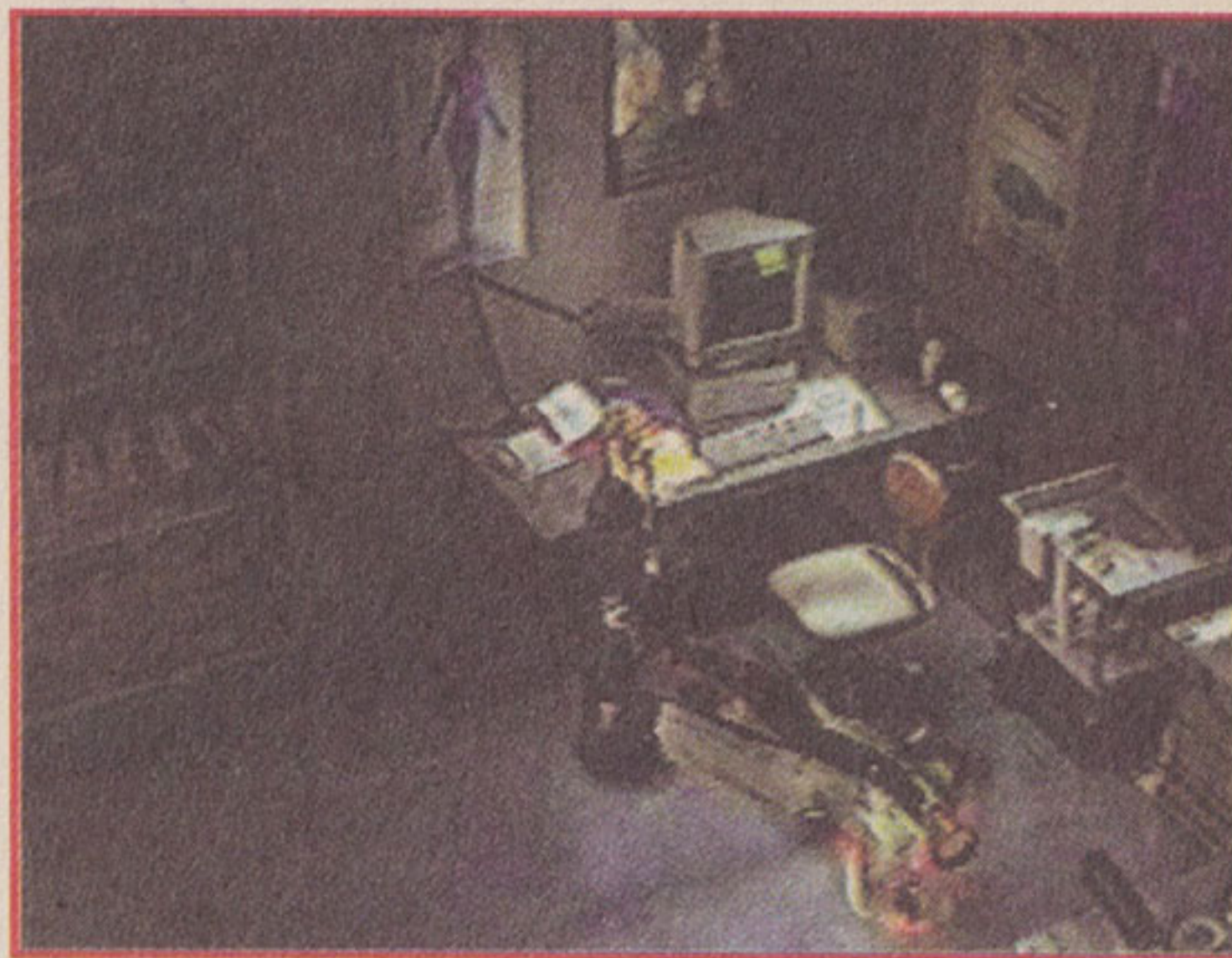
Seguindo pelas salas você enfrentará um pterodáctilo; derrote-o e siga em frente. Avance até encontrar uma porta ao lado da escada. Entre e alguém o trancará pelo lado de fora.

Saia da sala pulando pela janela; desça para o segundo andar, entre pela janela quebrada e saia pela porta aberta.

Suba pelo corredor principal, pegue os itens nos baús – dentro e ao lado da tenda – e continue em frente.

Chegando ao salão de carpete vermelho, entre pela porta lateral para chegar à sala de segurança. Examine o painel ao lado dos monitores para desligar o alarme do museu.

Ao lado deste mesmo painel há uma passagem escondida. Siga por ela para encontrar um elevador secreto. Use-o para ir ao quarto andar, pegue todos os itens e volte.



Pegue a chave no corpo de Klamp

Volte à entrada do museu e siga para o laboratório do doutor Klamp. Converse com ele, pegue a sua chave (Klamp Key), no corpo dele.

Use a chave para abrir esta porta e encontrar o próximo chefe.

Chefe Triceratops



Desvie das cabeçadas aqui

Fuja para os lados para desviar de suas cabeçadas e fique próximo à sua cabeça para evitar os raios. Sempre que ele começar a andar ou parar, atire.

Após derrotá-lo, siga pela porta à frente.

O Triceratops reaparecerá atacando você e derrubando-o para a área do T-Rex.

Chefe T-Rex

Fuja dos seus ataques de fogo e ataque usando o Lança-mísseis AT4. É importante que você já tenha a magia Liberate para usar contra ele.



Entre na sala para encontrar Eve

Volte à sala em que você enfrentou o Triceratops e continue a investigar. Siga em frente pelas salas e suba a escada. Entre pela porta aberta para encontrar Eve.

Enfrentando Eve

Depois de todas as seqüências de animações e conversas, você irá enfrentar Eve aos pés da Estátua da Liberdade.

No primeiro estágio, escolha uma das partes do corpo dela e atire até destruir.

Se você tiver o atributo Burst, use-o para que sua arma acerte todos os pontos ao mesmo tempo.

Depois de derrotá-la nesta forma, ela assumirá outra, semelhante a da sua magia Liberate. Fuja de suas flechas e aproveite para atirar quando ela descer.

Mantenha sua energia cheia e repita o processo até derrotá-la. Use o lança-mísseis AT4 ou outra arma de longo alcance.

6º Dia – Liberation

Entre no navio e converse com Wayne. Ele pedirá a você que dê nome a uma arma e um colete.

Escolha os melhores e ponha o nome que você desejar (você usará estes itens para começar o jogo no Modo Expert). Salve o jogo e faça tudo o que você precisar: guardar itens, pegar armas, recarregar energia, etc...

O filho de Eve



Evite os ataques do bebê

Saia para o convés para enfrentar – surpresa! – o filho de Eve! Lutando contra ele, na forma de bebê, fique distante para evitar seus ataques e atire sem dó. Uma de suas magias deixa você com apenas 1 ponto de HP.

Quando ele se transformar em criança, atire até que se divida em duas partes. Destrua primeiro a asa para começar a atacá-lo em seguida. Fique atento a seus raios; fuja para os lados e, quando ele começar a segui-lo com o raio, corra para perto dele.



Use os mísseis no modo adulto

Na versão adulta, use o lança-mísseis AT4 e a magia Liberate para acertá-lo. Observe as sombras para saber de onde as magias vão sair.

Em sua última forma de evolução, qualquer ataque seu vai tirar apenas um ou dois de pontos

energia. Fuja dos disparos e use a magia Liberate. Maeda entregará a munição especial a Daniel.

Ele pulará do helicóptero e a jogará para você. Com essa munição, cada ataque tira 999 pontos ou mais de energia do monstro e assim fica fácil derrotá-lo.

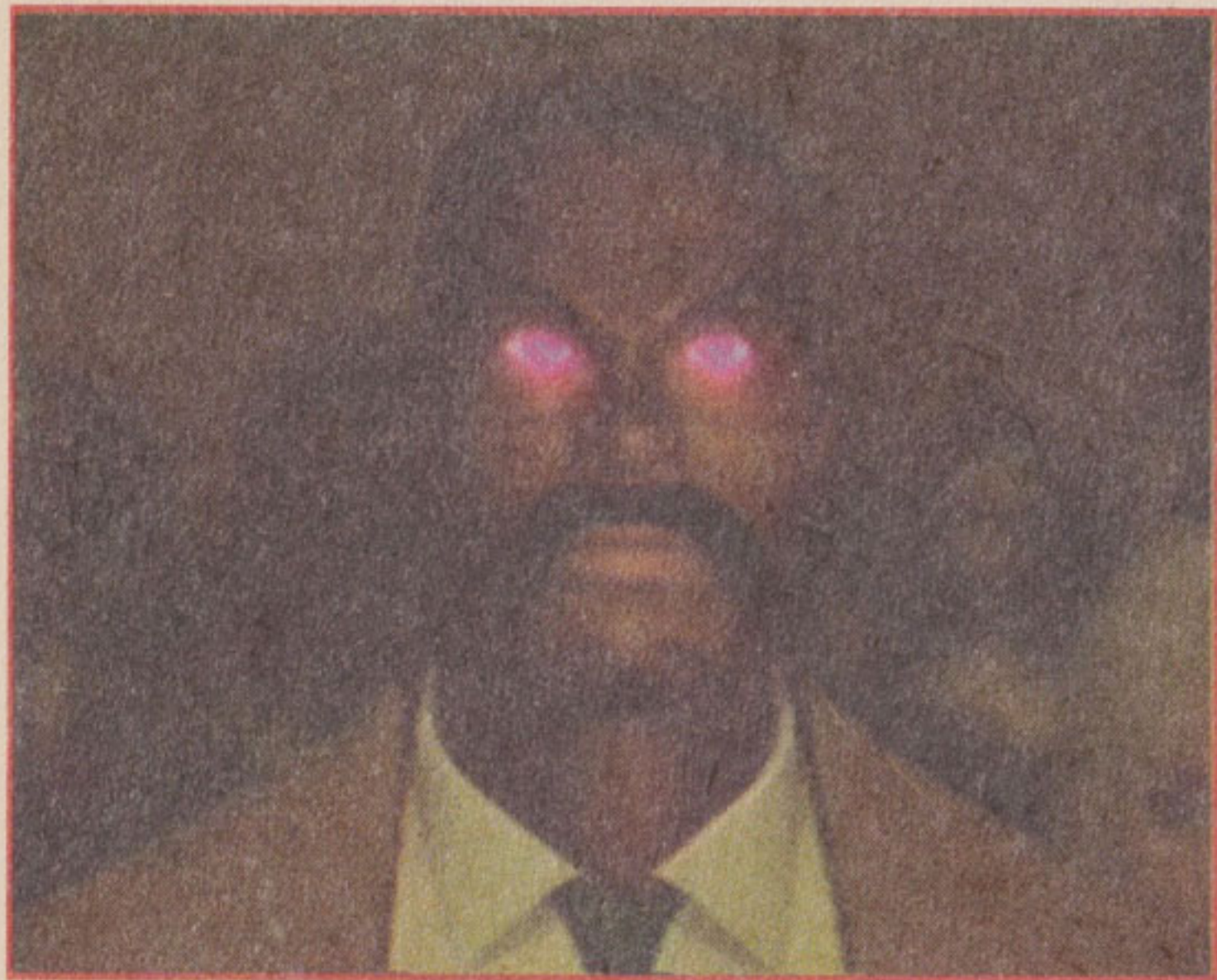


Corra para dentro do barco

Após tudo isso, ele continuará atrás de você. Corra para dentro do barco e siga pelo caminho a seguir.

Caminho para a caldeira

Acionando a caldeira, siga pela escada ao lado e pule do navio.



Grave o jogo para a próxima fase

Assista à animação final do game, um verdadeiro show de computação gráfica.

A seguir você verá surgir uma opção para gravar o jogo. Grave. Você usa este Save depois para acessar o Expert Mode.

Expert Mode

Vença Eve no Prédio da Chrysler

Terminando o game, você ganha a opção Ex Mode.

Ela traz um novo prédio no mapa geral, o edifício da Chrysler. São 77 andares e oito chefes para vencer. Vários inimigos do jogo estarão mais fortes.

Só terminando este modo você saberá a verdade sobre Eve.

Recomece o jogo



Escolha a opção Ex Mode

Para jogá-lo você deve escolher a opção Ex Mode na tela principal e acessar o Save que recebeu no fim do jogo.

Resultado: você recomeça o game, que traz agora o novo prédio no mapa geral, a partir do segundo dia da história.

Você já recomeça a história com a arma e o colete que nomeou no fim do jogo anterior, quando estava no navio. Lembra-se? Todos os itens que você deixou guardados com Wayne ainda estarão lá.

Como fazer

Você recomeça com nível (Level) 1 de experiência e precisa acumular pelo menos até chegar ao nível 33 para ganhar a magia Liberate.

Fora desse nível você não consegue derrotar os monstros do prédio, que estão muito mais fortes agora.

O edifício aparece no segundo dia do jogo, mas será preciso jogar vários dias até acumular os pontos necessários.

Fique atento: sua última chance de voltar ao Chrysler Building é depois de enfrentar o tiranossauro rex. Senão aproveitar, você entra nas animações que levam à estátua da Liberdade, num caminho sem volta.

Dentro do Prédio

Você terá de subir todos os

setenta andares a pé. A cada dez andares você enfrenta um chefe e ganha a chave para acionar o elevador até o andar correspondente.



As sequências mudam a cada jogo

Em cada andar há uma sala contendo baús, mas a sequência muda a cada jogo.

Há catorze cards (cartões) especiais neste prédio. Eles têm a mesma função do Trading Card, com a diferença de que estes vão para a coleção especial de Wayne.

Entregue doze cartões a ele para receber a Tool Kit (caixa de ferramentas).

Se entregar os catorze cartões,

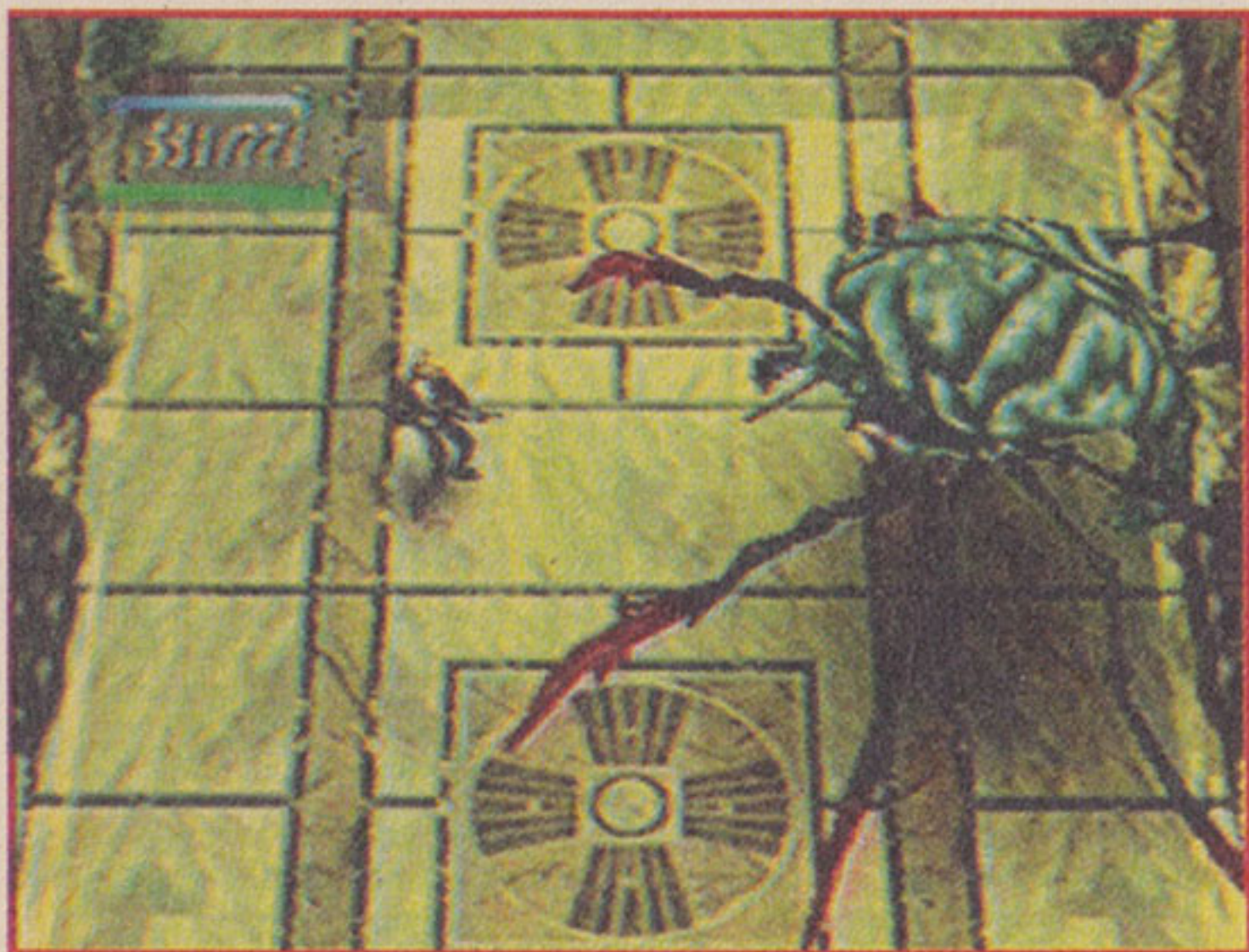
você recebe a Super Tool Kit (supercaixa). Veja quais são os Cards especiais:

Kasul – Bwawk – P38 –PPKS – M1 – Bar – MK5- MP44- MG42 – M29- M73- Type 38 Type 3 – Eagle.

Como vencer os Chefes do prédio

10º Andar

Aranha



Corra para os lados da sala

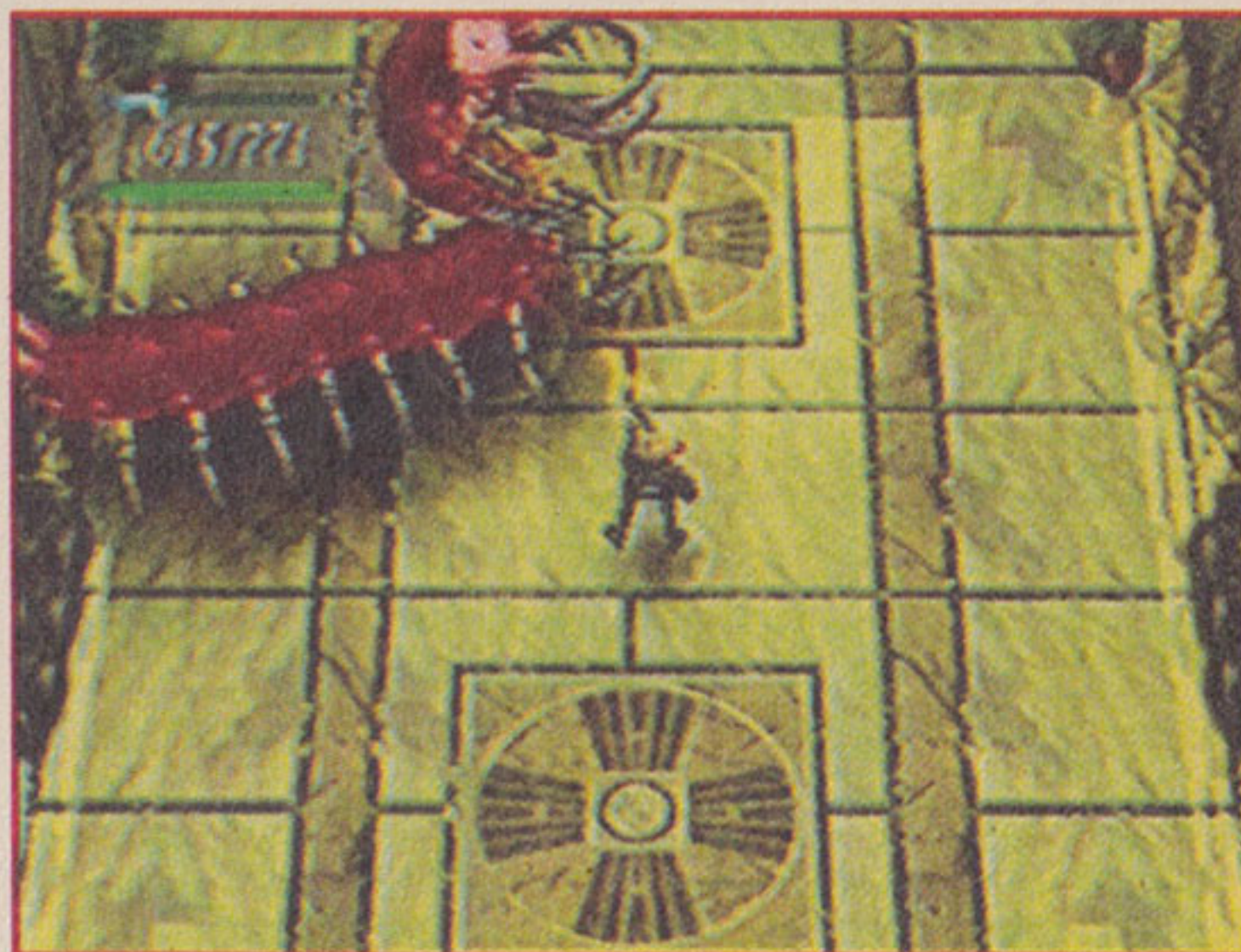
Corra para os lados para fugir de suas magias e teias, atire sempre que possível.

20º andar Crocodilos

Use a mesma tática que usou nos outros crocodilos para fugir das magias.

Enfrente um de cada vez e atire até liquidá-lo.

30º Andar Centopéia



Use a magia Liberate na centopéia

Use a mesma tática com que derrotou a centopéia do metrô.

Quando ela se dividir, use a magia Liberate para destruir várias partes ao mesmo tempo.

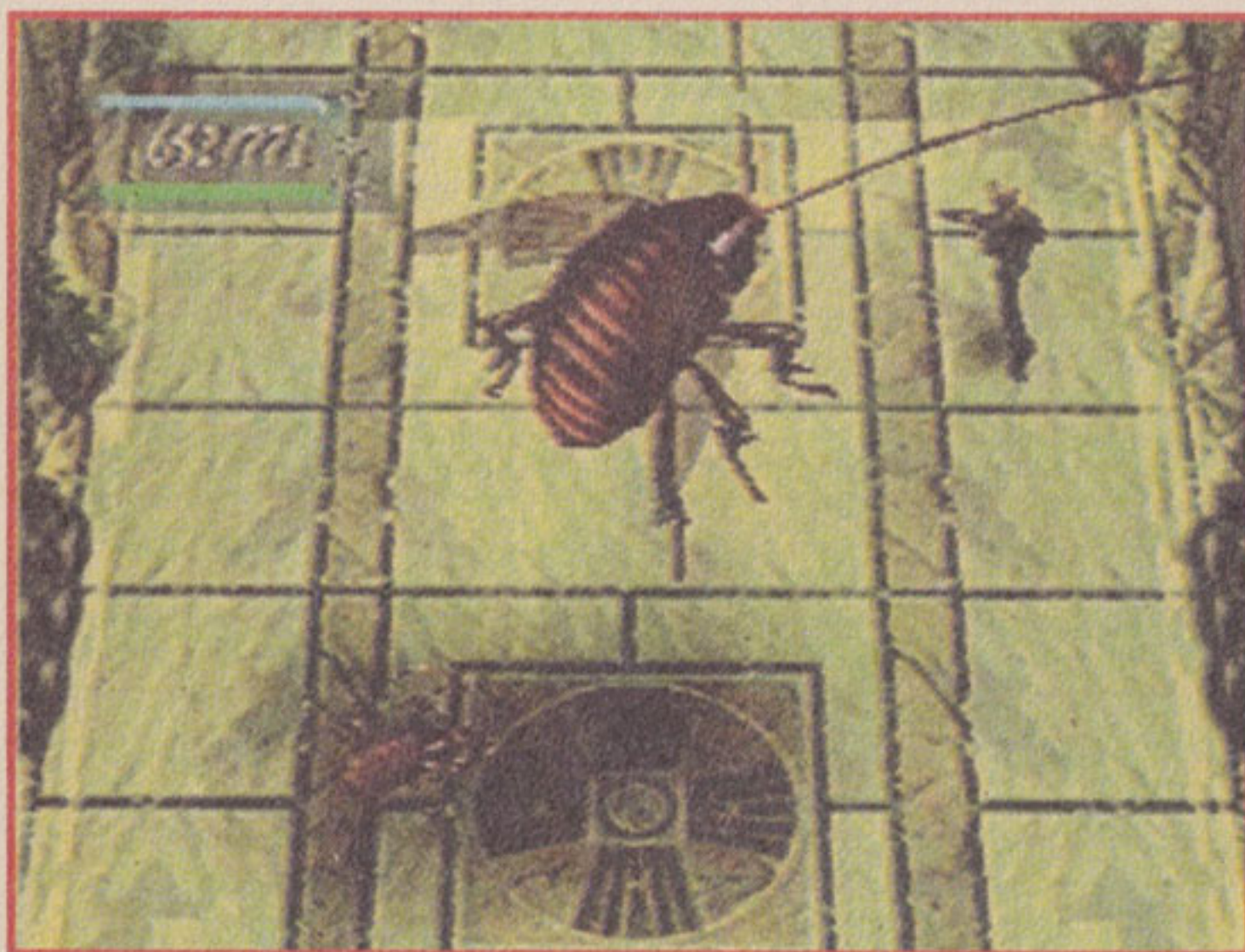
40º andar

Triceratops

Fique próximo à cabeça dele para evitar os raios e atire sempre que possível.

50º andar

Chefe das baratas



Mantenha a energia Preraise

Pegue muitos medicines (remédios) e revives (ressuscitadores) para vencer este chefe. Ao enfrentar estas baratas você deve prestar muita atenção e principalmente ter paciência.

Sempre que você destruir uma barata, outra barata nascerá. Faça

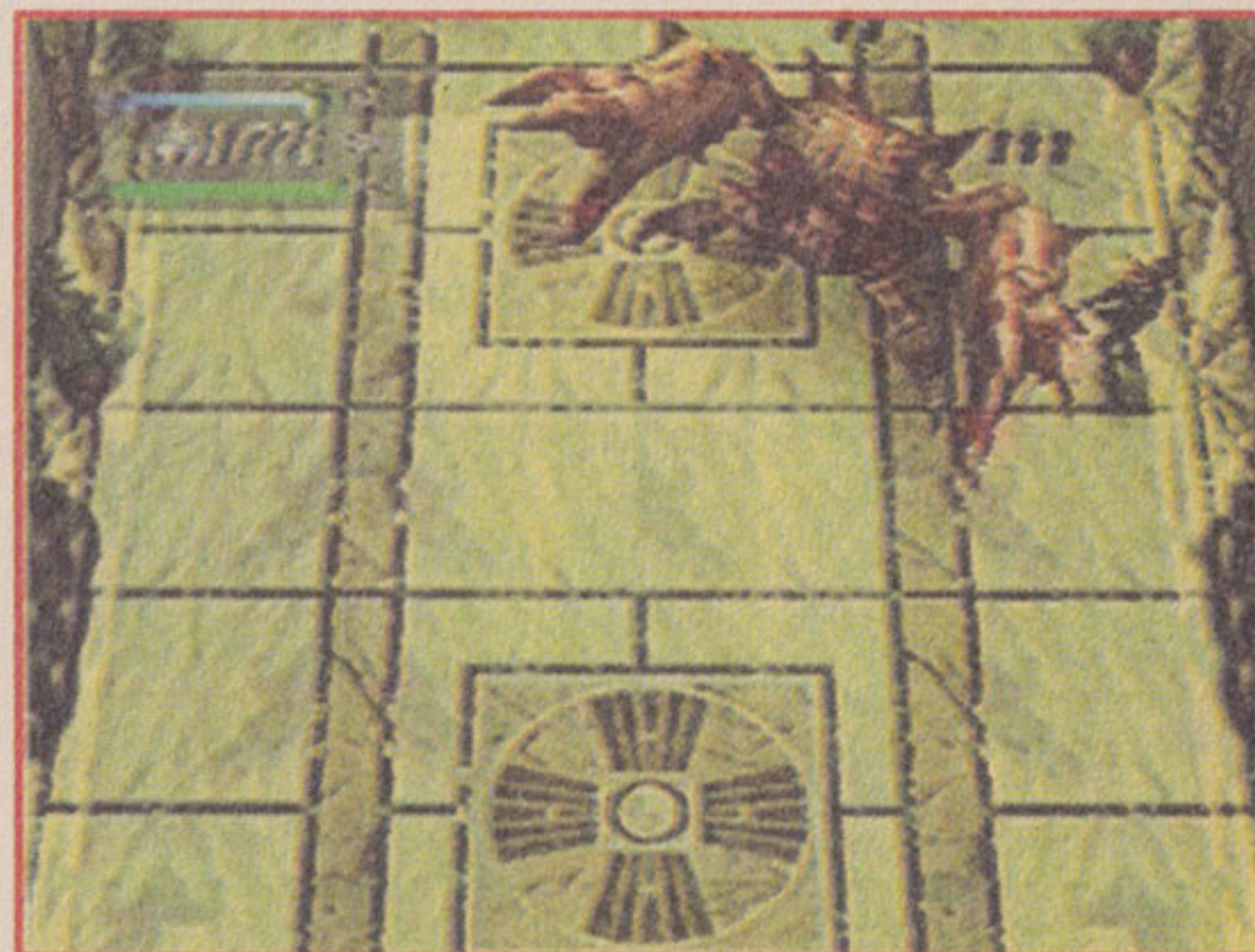
o seguinte: mantenha-se sempre com a magia Preraise.

Cada barata tem cerca de 3.000 pontos de energia. Escolha uma delas e ataque-a até tirar 2.700 pontos. Ataque outra barata até matá-la.

A primeira barata tentará botar uma larva, mas com pouca energia, você a liquidará antes.

60º andar

Caranguejo



Use o atributo Burst no monstro

Use apenas a magia Haste (não use outras) para poder acompanhar o monstro. Fique ao lado dele, atirando sempre que ele

parar para lançar suas bolhas. Tenha o atributo Burst em sua arma para matá-lo mais depressa.

70º andar

Abelha Rainha



Elimine todas as abelhas do andar

Mate todas as abelhas que surgirem, para que elas não recuperem as energias da rainha. Use sempre a magia Haste para fugir com facilidade das magias e atire sempre que a rainha parar.

Destrua o zangão que aparece para que ele não o deixe com status negativos. Tenha o atributo Burst e o Triple Command em sua arma para derrotá-la mais facil-

mente.

Após vencer o chefe do 70º andar, siga em frente e suba mais alguns lances de escada para enfrentar a verdadeira Eve.

Após contar a história do jogo, Eve vai se transformar em uma forma idêntica à da magia Liberate.

Enfrentando Eve

Primeiro momento



Não ataque Eve perto de Maya

A principal regra para enfrentar Eve é nunca atacá-la, quando Maya estiver por perto, pois ela sempre recarrega as energias de



É Impossível fugir de Maya

Corra para os lados para fugir de seus ataques corporais e atire quando ela ficar rodeando você. É impossível escapar dos ataques de Maya, mas eles apenas deixam você com status negativo.

Segundo momento

Após algum tempo, Eve usará uma magia que o deixará só com um ponto de energia. Se você estiver de colete com o atributo auto-potion (poção automática), vai recuperar suas energias.

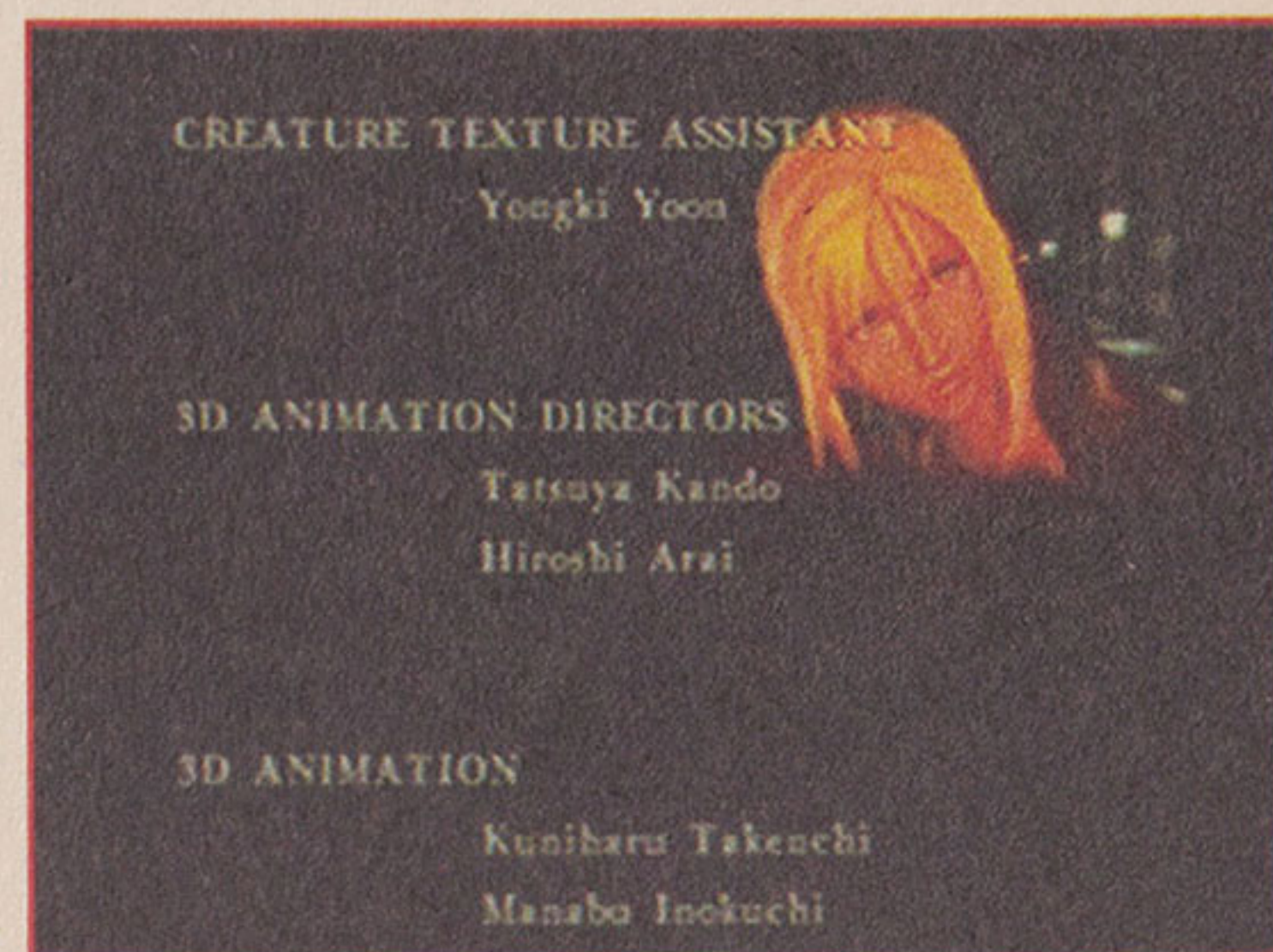
Sempre que Eve for usar esta magia, fique próximo dela. Após a magia, Eve ficará tonta, aproveite para atacá-la.

Terceiro momento

Eve atacará agora com dois ou três golpes seguidos. Mantenha-se com a magia Preraise. Assim, sempre que ela matá-lo, você ressuscitará com uma quantidade suficiente de PE (Energia Parasite) para usar outra Preraise.

Com este truque, você poderá morrer sem perder seus Revives. Enquanto isso, atire nela e repita o processo até matá-la.

Depois de derrotá-la você descobrirá o resto da história. Mas não há computações gráficas ou outras animações. É uma verdadeira decepção.



Tela que aparece no final do jogo

Ação **Games**

Últimos Lançamentos

Truques Explosivos Dicas Testadas

Super Desafios Novidades Quentíssimas

Revista Ação Games. Sua melhor jogada!

Todos os meses nas bancas.



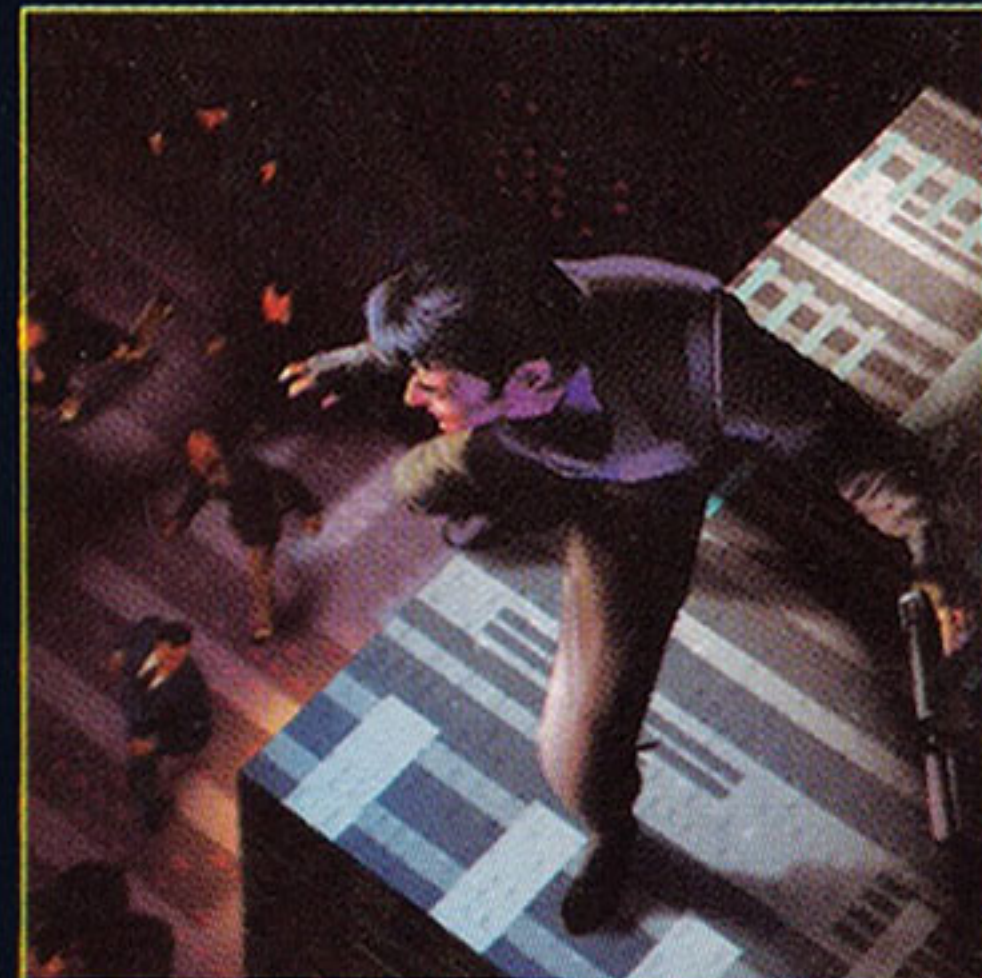
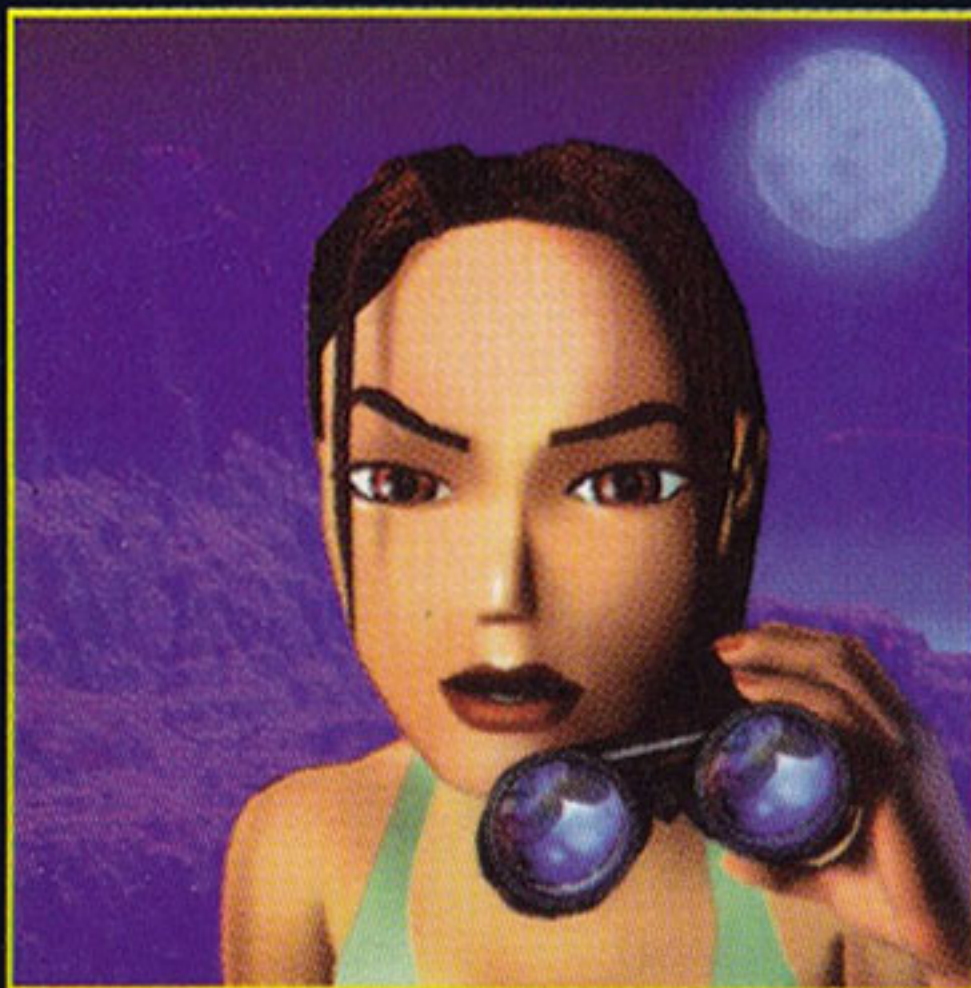
Abril

Tenha todas as edições da coleção.



Street Fighter Zero 3

Tomb Raider 3



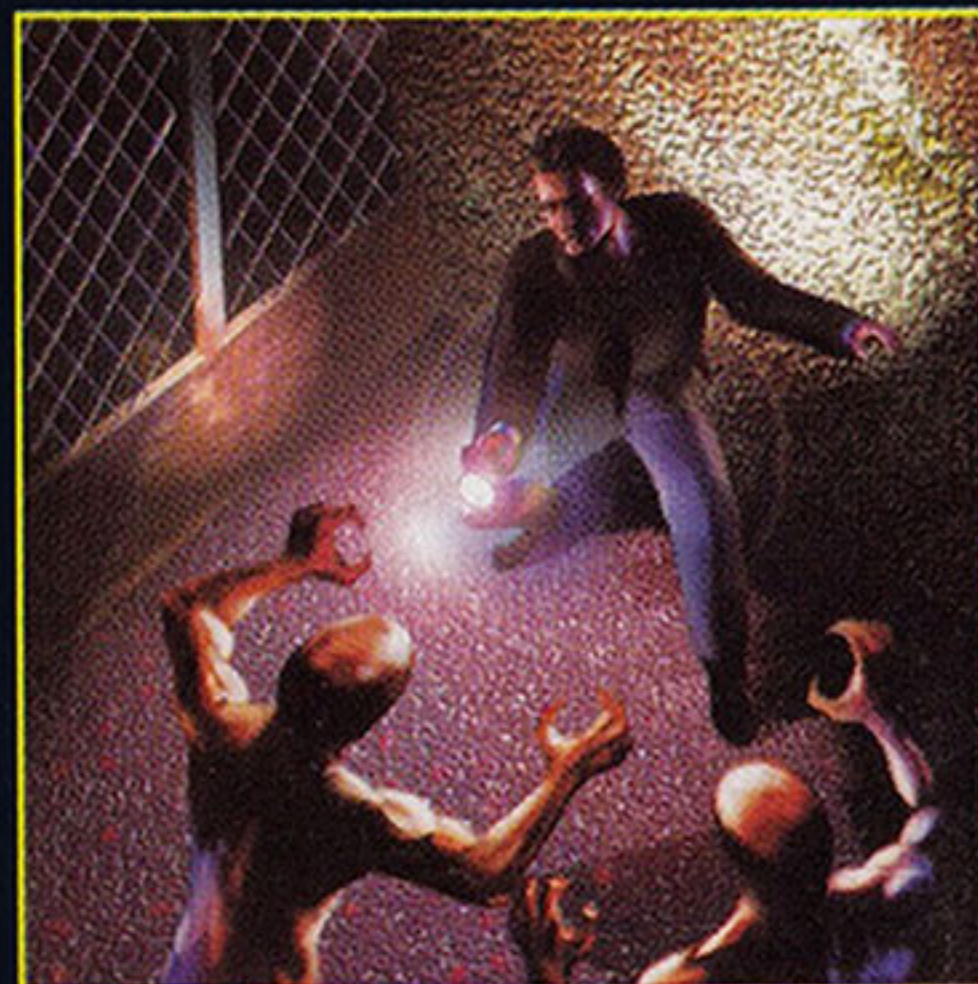
Syphon Filter



Metal Gear Solid



Parasite Eve



Silent Hill

ação
games
pocket

Retro AVENGERS

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: **evil_arthas**

Editada por: **evil_arthas**

Revista: **Roni Sérgio Sartor**

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

