

GAMERS

ANO V - Nº 33 - R\$ 2,90

PROGAMES



THE KING OF FIGHTERS '98 THE SLUGFEST

CONHEÇA TODOS OS
DETALHES DO JOGO
DE LUTA SUPREMO
DA SNK

Z STREET FIGHTER ERO 3

TODOS OS GOLPES
E MANHAS

BANJO-KAZOOIE

GRÁFICOS DE
ARREPIAR NO N64

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

FINAL IMPACTS, COMBOS,
GOLPES SECRETOS...



DRACULA X



BANJO KAZOOIE



F-ZERO X



MUSASHIDEN



REAL BOUT DM



KOF 98



ISSN 1413-1471



9 771413 147002

33 >



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME**

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

**CONCERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.**

**CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.**

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

**DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).**

**PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.**

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE

Hercílio de Lourenzi

GERENTE ADMINISTRATIVO

Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO

Jamil de Almeida

ASSISTENTES DE DIRETORIA

Vera Lucia P. de Moraes, Antonio
Corrêa, Alessandra de Campos,

Luiz Eduardo S. Marcelino

ATENDIMENTO AO LEITOR

Camilla Freitas, Alessandra de
Campos Jorge

GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E

PROMOÇÃO

Alvaro Angelo Tomiatti

Em parceria com a Rede:



PROGAMES
CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini

Francisco Motta

Diretor Executivo

Ivan Battesini

Redator Chefe

Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e

Diagramação

Leandro Gusmão Siman,

Fabio Santana de Souza,

Homero Letonai, Eric Araki,

Gilsomar P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral

José Donizete de Paula

Fabio Santana de Souza

Marcia Guerreiro

Publicidade

(011) 3641-0444

Colaboradores

Tarcísio Motta

Walquiria Panicacci

Ivani Battesini

Ilustração de capa

Opera Graphica

Bureau - N. D. R.

Distribuição - DINAP

Filiada à ANER

GAMERS

Editora Escala Ltda.:

Rua Zanzibar, 711 Casa Verde

CEP 02597-970 São Paulo - SP

Fone: (011) 266-3166 ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS	05
ESPAÇO DO LEITOR	12
PRÓ-DICAS	16
FLASH GAME	44
MULTIMÍDIA	46

SATURN

Dracula X	23
Deep Fear	26
Grandia	28
Pocket Fighter	45

NINTENDO 64

Banjo Kazooie	30
F-Zero X	32
Chopper Attack	44
Star Soldier	44
Off-Road Challenge	45
Super B. Daman Battle Phoenix	45

PLAYSTATION

Brave Fencer Musashiden	34
Real Bout Special: Dominated Mind	36
Crisis Beat	40
Xenogears	42
Super Adventure Rockman	44
Jersey Devil	44
B.L.U.E.: Legend of Water	44
Sol Divide	45
The Grandstream Saga	45

PC

Final Fantasy VII	46
Fatal Fury 3	46
Motor Head	47

ARCADE

The King of Fighters '98	48
Street Fighter Zero 3	54
Street Fighter EX 2	60



Banjo Kazooie - Um urso esquisito e um pássaro maluco no game com os melhores gráficos já vistos no N64.

Dracula X - O Saturn mostra que é capaz de fazer o que o console da Sony faz e muito mais.



Brave Fencer Musashiden - O samurai Musashi e suas espadas mágicas no Playstation.



Street Fighter Zero 3 - Cabeça a cabeça com KOF98, SFZero 3 se mostra o melhor de toda a série.



The King of Fighters '98 - Uma das maiores e melhores sagas de todos os tempos agora com 51 personagens, novos elementos e muito mais!



Street Fighter EX2 - A continuação de SFEX, com todos os golpes e explicações.



Real Bout Special: DM - Agora com dois CDs, dois novos personagens e no Playstation.



Motor Head - Uma corrida futurista com gráficos limpos e bem trabalhados no seu PC.

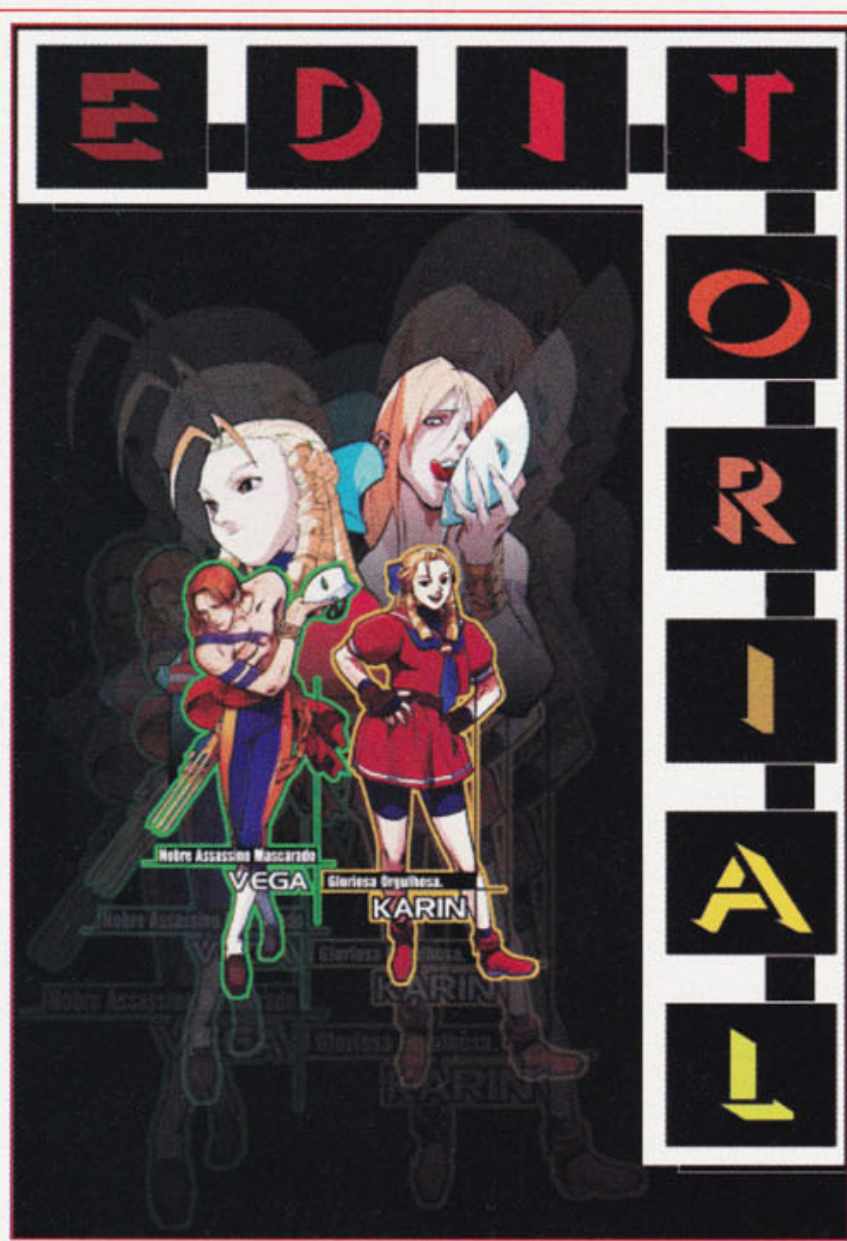
E que recomecem os combates!

Há muito tempo não se vê um mês com tantos games de luta. O gênero, que teve como marco principal o lançamento de Street Fighter e Fatal Fury, é o destaque desta edição. E são tão arrasadores os títulos que é quase inacreditável que tantos lutadores estejam reunidos em uma só edição.

The King of Fighters 98 reinou absoluto por algumas semanas nas casas de arcades. Com seus mais de 50 guerreiros se degladiando em uma infinidade de times diferentes. Isso, até que Iori, Kyo e companhia tiveram de encarar um outro pessoal: os Street Fighters, e em dose dupla! Primeiro, Street Fighter EX 2, com seus vários personagens e o retorno de Balrog / Vega, o poderoso ninja espanhol e Blanka, a besta amazônica. Nem bem passara o impacto causado pelos efeitos de luz, animação e diversão deste, surgiu um dos mais esperados títulos de arcades. Street Fighter Zero 3, com lançamento oficial no Brasil durante a Salex, feira de arcades e diversões públicas, traz de volta todo o brilho dos lutadores de rua mundiais. E, como não poderia deixar de ser, damos em primeira mão todos os golpes dos Street Fighters, além de uma matéria completíssima sobre KOF98.

Mas não pensem que esquecemos dos fãs de outros gêneros. Ainda tivemos espaço para mais lançamentos. Os animais "fofos" de Banjo & Kazooie brilham no N64, ao lado da velocidade alucinante do novíssimo F-Zero X.

O Saturn não fica atrás, trazendo uma leva de ótimos lançamentos, como Deep Fear (o melhor clone de Bio Hazard / Resident Evil já criado até hoje) e o "remake"



antar de nada mesmo (isso parece papo de Askani...), mas prometemos que na próxima edição daremos continuidade à nossa estratégia.

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	

de Dracula X (game de plataforma de sucesso da Konami no Playstation). Sem contar, claro, a continuação de Grandia, um dos melhores RPGs do console.

Ainda para os fãs de games de luta, Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind (que nome comprido, puff, puff...), para o console da Sony, com novos personagens e um novo CD, em relação às demais versões de RBSpecial. Crisis Beat, da Bandai, reaviva o gênero ação, enquanto Xenogears continua em nossas páginas, além do destaque Brave Fencer Musashiden, um dos mas esperados lançamentos da Square, com direito a um demo jogável de FFVIII.

Com tanta pancadaria, combos (até em Xenogears isso aparece!) e super golpes, infelizmente nossa querida Aya Brea ficou de fora (vai ver barraram ela na entrada da arena...). Ok, desculpas não vão adiantar de nada mesmo (isso parece papo de Askani...),

ERRAMOS

Na última edição praticamente não houve erros, diríamos, apenas detalhes. No Game News (pág. 10) dissemos que Zelda do N64 terá 128 mega e na verdade terá 256; a dica para jogar com Goro (pág. 20) algumas pessoas não conseguiram fazer, então vença primeiro com Shinnok para depois fazê-la. Na mesma página, para ativar os personagens Orochi, pode ser em qualquer modo de jogo, só para selecionar Orochi, o chefe, é que tem que ser no Practice ou Vs.

FICHA TÉCNICA	
NOME DO JOGO	
SOFTHOUSE	MEMÓRIA
GÊNERO	JOGADORES
COTAÇÃO	
GRÁFICO	X.X
SOM	X.X
JOGABILIDADE	X.X
ORIGINALIDADE	X.X
DIVERSÃO	X.X
● Nonono onono no onon onon onono nnono ● Nonono onono no onon onon onono nnono ● Nonono onono no onon onon onono nnono	PRÓS
● 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	

GAME NEWS

NINTENDO 64

Perfect Dark

Rare / Nintendo

Simulação de Espionagem - 128 Mega

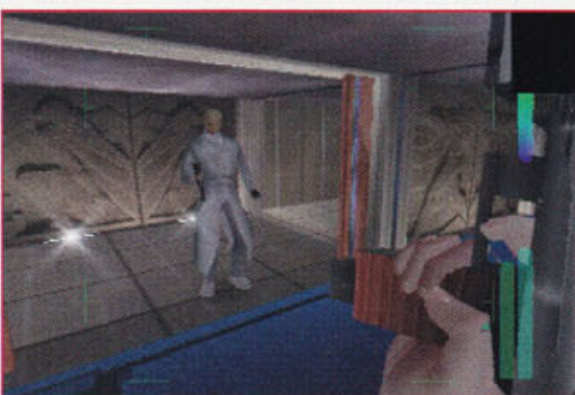
Previsto para 99 nos States

"Isso é escuro..."

Muito escuro..."

Ela é perfeita..."

Com gráficos limpos e bastante trabalhados, texturas suaves e uma jogabilidade excelente, Goldeneye, desenvolvido e lançado pela dupla de gigantes Nintendo e Rare, fora considerado, por muito tempo, o melhor game de N64. Mas, como um dos homens da Nintendo afirmara em uma das conferências sobre The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, não se pode viver para sempre vangloriando-se de um único título. Assim, a Nintendo of Japan e o time de Shigeru Miyamoto começaram a produção da versão de Zelda para Nintendo 64. Até então, todas as atenções estiveram voltadas para o mercado japonês, com a expectativa do lançamento deste grande candidato a melhor game do ano. Mas tudo isso mudou após o anúncio do (talvez) mais ambicioso projeto para o console de 64-bit da Nintendo. Um game que mesclaria os melhores pontos dos mais bem sucedidos títulos do leque de opções da Rare. Um game batizado simplesmente de Perfect Dark. Unindo a engine versátil e incrivelmente bem programada de Goldeneye (sem se prender aos detalhes técnicos Bondianos ou seguir os limites impostos por direitos pertencentes à produtora do filme, esta é capaz de produzir qualquer cenário imaginável!), um enredo de naipes elevado e uma simulação de espionagem muito mais apurada



que no já citado título, Perfect Dark é uma das maiores ameaças para a soberania de Zelda no Nintendo 64, mesmo em se tratando de enredo (mesmo sendo dois títulos abordando assuntos distintos, ambos possuem um rebuscamento incrível). Num Estados Unidos de 2023, dominado por mega-corporações que visam atingir o poder a qualquer custo, você encarnará Joanna Dark, uma agente secreta de campo do Instituto Carrington, de codinome Perfect Dark, que deve desvendar os segredos da sinistra corporação multi-milionária DataDayne, suspeita de estar envolvida em transações irregulares. Aprofundando-se nos segredos da mega-corporação de Chicago, Dark descobre a realização de ações extra-governamentais de apreensão e armazenamento de formas de vidas alienígenas, tanto as consideradas perigosas quanto as inofensivas à humanidade. A partir daí, a essência de sua missão torna-se invadir laboratórios subterrâneos e os vá-



rios andares do complexo, distinguindo quais são os caras maus e eliminar a todos, preparando-se para evacuar, se necessário, todos os caras bons... Mas a trama não termina por aí. Em sua busca pela verdade (alguém aí mencionou Arquivos X?), Joanna atravessa o país, chegando ao norte da Califórnia, onde a mansão Carrington está situada. De lá, o cenário das missões se transmuta completamente, passando dos complexos super monitorados e protegidos para as profundezas inexploradas do oceano, à procura de uma aeronave alienígena que jaz ali a muito tempo, terminando por seguir seus instintos até uma base secreta do exército americano, onde estará a um passo dos céus da América... Para auxiliar em sua jornada, fora criado todo um panteão de armas tecnológicas e dispositivos próprios de agentes secretos. Sem as limitações criadas pelos produtos Bondinianos, a liberdade de criação será muito maior. Existirá uma infinidade de minas (que podem, além de ser plantadas em locais estratégicos para pegar oponentes desavisados, explodir canos, tubos ou paredes para, assim, completar novas áreas dos estágios), armas com sensor térmico (sabe Robocop, quando surgiam aqueles pequenos quadrados indicando os alvos? Quase isso!) e até armas de energia! A Rare confirmou a existência de um leque extremamente grande de opções de armas e veículos (de tanques com poderosas armas até motos voadoras). Isso tudo sem contar o treinamento de Dark. Joanne é capaz de correr, andar, abaixar-se, empurrar e puxar objetos e muito mais, como em Goldeneye. Todavia, estas ações se tornaram muito mais realistas. Descer



escadas, por exemplo, não possui tanto a sensação de deslizamento, mas sim de degraus em níveis diferentes. Além disso, a própria AI dos oponentes fora elevado. Criaturas começarão a emboscar mais sua personagem, se esconderão ou abaixarão com uma frequência incrivelmente maior, os solda-

dos começarão a reagir contra tiros nos bonés de adamantium, etc. A Rare realmente promete um cuidado todo especial com o acabamento de Perfect Dark. Os gráficos possuirão dezenas de efeitos de luz e sombra, sendo alguns jamais vistos no console. O efeito de fumaça também fora incrementado, tornando muito mais real e suave. E, claro, para completar isso, colocando o jogador realmente dentro do game, uma trilha sonora à altura, com vários efeitos de profundidade e 3D, como Dolby Pro-Logic Surround e a Tecnologia de Sombreamento Acústico, com a presença de um incrível coro de vozes. Devido a todos estes recursos e efeitos especiais em ação simultânea, há rumores de que o game seja um dos primeiros, juntamente com Extreme G2, a utilizar um periférico de expansão de memória RAM, adicionando mais 4MB aos 4 existentes no console, como o usado na E3, durante a apresentação do demo de Perfect Dark. Assim sendo, como nada mais fora dito sobre a sequência de Goldeneye, os fãs de games do gênero vão estar mais que bem servidos com este lançamento, que promete ser um dos melhores de 99.





PLAYSTATION

Final Fantasy VIII

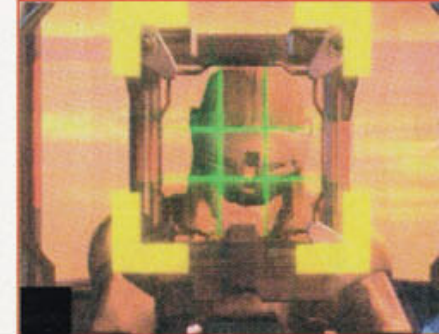
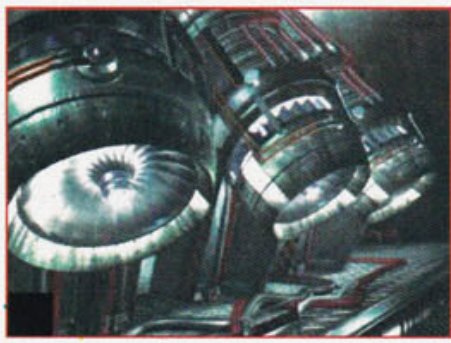
Square

RPG - N / A

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

Mais informações sobre o mais fantástico RPG do século. Como já dito nas edições anteriores, a Square planeja manter certo suspense até o lançamento do game, previsto para o final de 98 / início de 99 no Japão, pela Square, e meados de 99 pela Square Electronic Arts. Assim, a produtora vai liberando aos poucos as informações mais genéricas sobre o já considerado RPG do milênio. Para aqueles que não acompanharam as anteriores, uma rápida retrospectiva: o tema de Final Fantasy VIII será o amor, tendo dois personagens abraçados no logotipo definitivo e um mundo já bastante avançado como cenário. Squall Leonhart, um jovem de dezessete anos, membro de uma organização militar não-governamental, despreocupado com tudo, portador de uma peculiar arma, a Gunblade (um misto de espada com arma de fogo), e protagonista do game, e Laguna Loire, um soldado graduado que trocara as armas pelas reportagens, sendo popular e preocupado com as pessoas que o rodeiam (em outras palavras, o oposto de Squall), eram os personagens até então revelados. Lenore e Zell eram rumores não confirmados. O design dos personagens serão mais realistas, tanto nas batalhas quanto fora delas, e não bonequinhos SD (como controlar um modelo de batalha de Cloud nas cidades e mapas), além de possuírem um traço mais ocidental, sem o forte apelo "mangático" das versões anteriores; tudo para acrescentar mais dramaticidade e expressões aos personagens. Os gráficos Gouraud Shaded (polígonos chapados, mas em grande número) foram substituídos por polígonos texturizados em tempo real, valendo para os personagens e os oponentes. O time de produção ainda é composto por Hironobu Sakaguchi (diretor-executivo), Nobuo Uematsu (músicas) e Tetsuya Nomura (Character Design, ocupando o lugar que fora de Yoshitaka Amano). Agora que estamos a par da situação, vamos às novidades! Você se recorda de uma grande construção azul-metálica mostrada na edição 31, acompanhada do logo do game? Aquela é a sede da Garden ("Jardim", em inglês), a escola militar da qual Squall faz parte. A Garden é uma associação sem ligações governamentais que visa o treinamento nas técnicas de combate e na arte mágica, de jovens entre seis e dezenove anos. Se o indivíduo não conseguir passar pelo teste de graduação antes dos dezenove anos, ele é expulso e obrigado a seguir outra carreira. Como a magia é uma técnica difícil de dominar no mundo devastado de energia mágica de Final Fantasy VIII (e, por isso, mesmo lojas de magia ou Materia inexistem), muitos são reprovados e expulsos. Somente aqueles aptos o bastante para usá-la com ma-

estria são aceitos como Graduados pela Garden. Fora decidido entre os países que os Graduados pela Garden teriam a opção de unir-se a um grupo sem ligação governamental e, uma vez neste grupo seletivo, cada um deve unir-se a um governo estrangeiro ou facção militar. A hierarquia dentro deste grupo é determinada pela quantidade de sucessos que o Graduado tivera ao realizar tratados, pactos ou negócios com o país / milícia, representando a Garden. Em outras palavras, o Graduado era como um embaixador da Garden nos outros países. Vale lembrar que as tarefas são realizadas indiferentemente dos desejos pessoais do Graduado. Mas existe um patamar acima deste, chamada simplesmente de SeeD. Os alunos que apresentarem maior potencial durante seus estudos na Garden são convidados a se unirem à esta elite dos Graduados. E Squall é um sério candidato a se tornar um SeeD. Quanto aos dois personagens tidos como rumores, estes se revelaram definitivos. Zell Dincht, um rapaz jovem, com um tribal na região das têmporas, um penteado... Hmm... "Exótico" (aliás, ele lembra um pouco o de Cloud) e roupas azuis, pretas e vermelhas, é um jovem amigo de Squall, que almeja ingressar na Garden valendo-se de suas habilidades como lutador ("lutando de mãos nuas" seria o mais certo). Linoa Heartilly, antes conhecida como Lenore, fora descrita somente como uma jovem mulher e muito bonita (será impressão ou ela lembra a Brenda de "Barrados no Baile"?), mas que tem um papel crucial no desenrolar da trama. Ela usa uma espécie de "sobretudo-sem-mangas" (como o de Ryu de Breath of Fire III). Além destes, mais um personagem fora revelado, chamado Seifer Almay. Ele traja um sobretudo branco e carrega sempre sua espada, lembrando um pouco Rufus Shinra. Apesar de se localizar em um nível mais elevado que o de Squall na hierarquia da Garden, eles possuem algum tipo de rivalidade ainda não revelada. Outro fato bastante intrigante é a aparência dos chocobos neste capítulo de Final Fantasy. Como tudo mais, sua aparência sofrerá uma "realisticização", se-





gundo Tetsuya Nomura. Mas... Como deixar uma ave bípede, grande como avestruz e que serve de montaria? E quanto aos moogles? Vão ser como coalas? A última informação quanto a qualidade gráfica, fora a notícia de que os personagens se mesclarão muito mais eficientemente (para não dizer "de um modo menos feio") com os cenários pré-renderezados, criando uma sensação de realismo muito maior. Isso também vale para as transições entre cenas de jogo para as CGs. Por fim, o sistema de batalhas, que sofrera alterações radicais se comparado aos outros games da saga. O próprio layout da tela mudou. O tamanho ocupado pelas janelas foi muito reduzido. Para os HPs e Barras de tempo, acompanhados do nome do personagem, elas foram abolidas, enquanto, para comandos (ataques, magias, etc), aparecem apenas quando a Barra de Tempo estiver cheia. Isso aumenta em muito a capacidade visual das batalhas. A primeira das alterações no sistema em si é a **Guardian Force**. Alguns personagens possuirão tal comando (G.F.), permitindo que as Summon Magics sejam realizadas. Depois de acioná-la, você escolhe o membro da Guardian Force (como Leviathan) e entra no período de carregamento (onde sua barra de tempo torna-se azul) e, todo o dano que você receber será infligido no guardião. Ainda nada fora confirmado, mas, se o guardião perder todo o seu HP antes de cumprir o tempo, então a invocação falha. Por esse mesmo motivo fora adicionado uma espécie de "experiência" aos guardiões. Quanto mais eles são usados, mais eles evoluem, ganhando resistência ou poder de ataque. Há notícias também da possibilidade de se "alimentar" os guardiões, mas nenhum outro detalhe fora revelado. A segunda delas é a **Draw Command**. A magia em FFVIII é tanto conquistada quanto usada de forma diferente dos demais games da série. Ao escolher o comando Draw, um pequeno submenu aparecerá, para decidir entre usar (Use) ou guardar para mais tarde (Stock). Caso tenha sucesso neste comando, seu personagem simplesmente roubará a magia do oponente e este ficará incapacitado de usá-la. Infelizmente, as magias são de uso único e, após usadas, simplesmente desaparecem, como itens. Se o submenu "Use" foi escolhido, então você usará imediatamente a magia. Do contrário, ela ficará guardada para ser usada mais tarde e descartada. Por fim, o **Combo Blade** é um comando que mostra todo o potencial da Gunblade. Quando ou como pode ser acionado ainda é um mistério, mas seu funcionamento provável é o seguinte: quando acionado, uma barra chamada LIMIT surgirá no canto esquerdo da tela, com vários símbolos. Caso seu timing seja bom, e consiga pressionar R1 quando a barra passar por sobre estes símbolos, então Squall realizará mais e mais hits, causando um dano tremendo, terminando com um tiro da porção arma da Gunblade. A qualquer momento retornaremos com mais informações sobre o game do milênio...



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

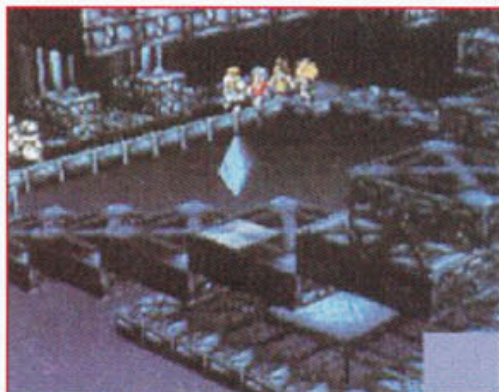
TECNOFAX

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



SATURN

Wachenroder

Sega

RPG / Estratégia - CD

Previsto para agosto de 98 no Japão

A Sega of America pode estar passando por maus momentos (apesar da empolgação com o novo Sega Dreamcast), abandonando seus consumidores, mas, em contrapartida, a Sega of Japan, além do apoio dado à empresas para a produção de games para seu 32-bit, continua com sua equipe de produção de games para Saturn ativa. Wachenroder (aliás, o que diabos isso significa? Não é japonês, nem inglês e, apesar de

parecer alemão, não tem significado algum para tal idioma...) mostra-se um ótimo game de RPG estratégico, já considerado um dos melhores do gênero desde Sakura Taisen. Apesar de seguir a mesma linha de Shining Force III e Final Fantasy Tactics, a abordagem do Storyline é completamente diferente da fantasia heróica e medieval / capa e espada existente nos acima citados. Você será transportado a um cenário ao mesmo tempo barroco e mad-maxiano (?!), onde maquinaria vitoriana se mescla a maravilhas tecnológicas, e humanos convivem diariamente com outras raças e bestas góticas. Wachenroder, além de batalhas semelhantes às de Front Mission, conta com um método de evolução avançado e inovador, com um sistema de combate simples, eficiente e avançado, e com o magnífico character, monster e scenery design de Takeyuki Takeyama, responsável por sucessos como Iria (o anime, e não o deprimente live-action, bem entendido). Com todas estas qualidades, só nos resta lamentar que este será mais um dos vários games que jamais serão vistos em versão americana, assim como Sakura Taisen 1 e 2 ou a saga de Langrisser...



Arcades

Soul Calibur

Namco

Luta - N/A

Previsto para o final de Julho no Japão



Mais informações sobre o primeiro game a utilizar-se da placa System23 (sucessora da System12, de Tekken 3), Soul Calibur, dando continuidade à saga de Soul Edge (Soul Balde nos States), que também tivera sua versão para Playstation. O Storyline geral continua girando em torno da poderosa espada Soul Edge, que concede, a quem empunhá-la, o poder equiparável ao de um deus. Por outro lado, esta mesma espada consumia o espírito do usuário, terminando por dominá-lo por completo, tornando-se o ser de pura energia, conhecido por Soul Edge (como o aconteceu com Cervantes de Leon, seu último usuário). Do game anterior se mantiveram somente quatro personagens. Alguns ganharam novos visuais, outros algumas pequenas alterações. Keichiro Mitsurugi, o samurai que continua sua procura pela



mais poderosa espada já produzida (e renegou a Soul Edge por perceber o lado maligno dela); Sophitia Alexandra, guerreira de Athena, que recebera suas armas de Efestus, o deus ferreiro; Taki, a ninja; e Voldo, o assassino. Seis serão os novos personagens. Além de Kilik e Xiang

Hua (que você conhecera na edição 31), surgiram Nightmare, o cavaleiro negro que empunha uma das mais poderosas espadas mágicas criadas pelo homem (dizem até que aqueles que viram seus olhos malignos não sobreviveram para contar a história, ou que ele oferece seu próprio sangue a deuses profanos); Maxi, o pirata originário das ilhas de Ryukyu, aliado de Kilik e inimigo mortal de Astraroth (o quinto novo personagem, mas ainda não revelado se selecionável ou não, sendo um monstro criado através de uma magia profana, caçador de corações), que massacrara toda a tripulação de Maxi quando ancorara na Índia. A sexta personagem é a inglesa batizada de Ivy. Ela empunha uma Snakesword (como a de Janne de World Heroes), podendo ser usada como chicote ou lâmina, além de conter um espírito maligno, conjurado pela própria jovem, para destruir a Soul Edge, vingando assim a morte de seus pais. Soul Calibur será duas vezes mais rápido, tanto em termos de ação quanto resposta. Nada foi confirmado, mas há rumores de que a Namco lance o game para Playstation em 99.



ARCADES / DREAMCAST

Spike

Sega

Adventure - N/A

Previsto para 99 no Japão



A Sega adiciona mais um game ao seu panteão de lançamentos no embalo de empolgação gerado pelo Dreamcast. Sendo desenvolvido pelo time AM2 da Sega (autores de maravilhas como Virtua Fighter, Daytona USA, Virtua Cop e até o inesquecível Out Run), Spike será lançado

inicialmente para arcades, utilizando-se do segundo modelo da placa Model 3, mas é um grande candidato para uma conversão de Dreamcast. O game seguirá a linha de Dynamite Deka (Die Hard Arcade, nos States e aqui), com o mesmo gênero de Double Dragon, Final Fight, Bare Knuckle (Streets of Rage) ou tantos outros, mas com gráficos mais atuais, com centenas e centenas de polígonos. E por falar em polígonos, o game se utilizará do máximo da segunda versão da Model 3 (com mais de um

milhão e meio de polígonos simultâneos) para permitir que os dois ou mais jogadores (o número de jogadores ainda não foi estipulado) e os mais de dez oponentes se movimentem ao mesmo tempo, com a mesma qualidade gráfica de Virtua Fighter 3, por exemplo. Spike promete um bom enredo, com ação do iní-



cio ao fim, mas sem a monotonia de milhares de fases enormes, com os mesmos oponentes em todas elas, e os personagens batendo e batendo... Segundo a Sega, será muito valorizado o trabalho em equipe, com técnicas envolvendo vários jogadores ao mesmo tempo e muito mais (algo mais interativo que Bare Knuckle, por exemplo). Mais um game que promete consumir suas fichas nas casas de fliper.



RAPIDINHAS

Sede de batalha da Konami



A Konami anunciou estar trabalhando em um novo título de luta poligonal para os arcades (mas não utilizando a placa Cobra), chamado Battle Thirsty. O storyline não é muito inovador, mas até chama a atenção. Num futuro próximo, vários lutadores são chamados para lutar contra um governo tirano que se

auto-proclamou governante do mundo, ditando leis que vão contra os direitos humanos. Mas tal governo possui um segredo, que os lutadores pretendem descobrir. Nada mais fora revelado até então, e as poucas imagens não impressionam tanto. Resta-nos esperar pelo resultado.

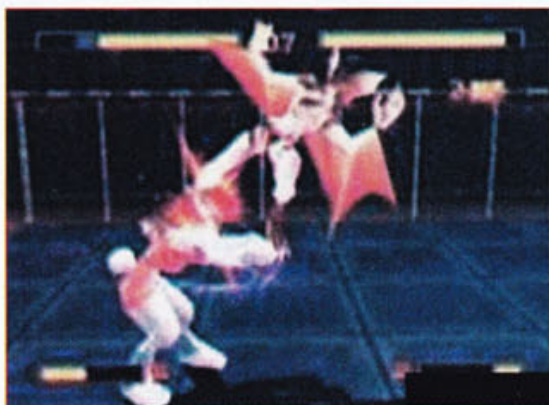


Sonic anunciado para Dreamcast

No dia 22 de agosto, no Forum Internacional de Tóquio, a Sega realizará uma conferência sobre o lançamento de Sonic no Sega Dreamcast, composta por duas partes, sendo uma durante a manhã e outra no período da tarde, ambas com shows, debate com todo o Sonic Team, e sendo a primeira aberta ao público em geral. Yuji Naka, um dos grandes da Sega of Japan, divulgou que o game já está em produção a algum tempo, pelo Sonic Team, programado para ser um dos primeiros games para Sega Dreamcast. Apesar de terem mantido as portas fechadas até então, e sendo a conferência reservada para o lançamento e a seção de perguntas, Naga cederá alguns pequenos detalhes em seu pronunciamento pré-conferência. Sonic Adventures (nome provisório) está sendo idealizado desde a finalização de Nights, mas para Saturn. O plano era incorporar muitos elementos em um único game, tornando-o um game único. Todavia, o projeto tornou-se tão grandioso que o Sonic Team decidiu manter o projeto guardado para a próxima plataforma, no caso o Dreamcast. Segundo Naga, Sonic Adventures estabelecerá um novo patamar para os games do gênero Adventure, mas nada além disso fora revelado. Mais informações sobre o novo game de Sonic a qualquer momento.



O rugido de sangue está de volta



A Hudson, famosa por seus Bomberman e Tengai Maikyous, em conjunto com a Eighting e a Raizing, está trabalhando na sequência para arcades de seu fighting game poligonal de meio-homens e meio-animais. Bloody Roar 2: Bringer of the Newage, trará vários novos personagens, além de alguns já conhecidos, como Yugo, o lobisomem, e Alice, a menina-coelho. Todos com motivações, personalidades e estilos de luta próprios, mas com um fato em comum: foram abençoados (ou amaldiçoados, como acreditava Long, o homem-tigre da primeira versão) com o poder de se transformar em homens fera. O game se utilizará da placa System 12 (a mesma utilizada em Tekken3), melhorando em muito os gráficos, os efeitos visuais e a animação. Até o momento não há previsão de lançamento.

Mais do mascote da Square...

Para aqueles que gostaram da estréia do bicho emplumado amarelo da Square em Chocobo's Mysterious Dungeon, aqui vai uma boa notícia: chocobo estreará mais dois games para Playstation. Um deles



será **Chocobo Racing** que, como o próprio nome diz, será uma espécie de extensão da corrida de chocobos da Chocobo Square da Gold Saucer de FFVII. Todavia, o game terá um toque de humor



(nosso amiguinho chocobo está equipado com patins motorizados, por exemplo), além de armas e equipamentos para turbinar seus personagens em uma corrida a la Mario Kart e Street Racer. O segundo será a continuação de Chocobo's Mysterious Dungeon, batizado de **Chocobo's Mysterious Dungeon 2**. Ambos estão previstos para o natal de 98 e começo de 99 no Japão.

Nada fora dito pela Square Electronic Arts sobre um lançamento nos States.



Palmo a palmo com o Dreamcast

A Sony ainda não liberou informações sobre seu Playstation 2, mas algumas softhouses já receberam os kits de produção e disseram que o potencial do console aproxima-se do possuído pelo Sega Dreamcast. Além disso, o desenvolvimento de jogos para Dreamcast será mais simples, invertendo os papéis da guerra dos 32-bit. Por outro lado, a Sony estuda a possibilidade de se utilizar do sistema de DVD (Digital Video Disk) em vez do CD. Que abram-se as cortinas para a batalha do final do milênio!

E por falar em Dreamcast...

...Mais alguns games foram anunciados para o console. Além de Sonic Adventures, do renomado Sonic Team da Sega, a Revolution, mais uma softhouse a embarcar no time da empresa, anunciou um adventure chamado **Blackout**.



Godzilla

Segundo a empresa, o estilo será semelhante à Resident Evil, mas com toques de Metal Gear Solid e outros sucessos do gênero. Lançamento programado para agosto de 99. Da NEC, dois novos games. Um deles será **Seventh Cross**, um RPG onde seu objetivo é lutar e



7th Cross

absorver o poder de seus oponentes (com uma variedade de mais de 800.000 criaturas diferentes!), acumulando mais e mais poderes e explorando novas localidades. Programado para ser lançado juntamente com o console, em novembro deste ano no Japão. O segundo será **SengokuTurb** (nenhuma relação com o adventure de sucesso da SNK), mais um RPG mas, desta vez, abordando mais o lado cômico do game. Você controlará uma garota que viaja entre os planetas, ajudando os habitantes do local (coisas como ajudar o exército de gatos vencer o de ovelhas...). Os outros títulos incluem **Godzilla** (não o do PDA, mas do próprio console), com detalhes impressionantes e diversão garantida ao destruir prédios, ruas e tudo mais de Tóquio; e **Monster Breeding**, semelhante a Monster Ranch, onde você bancava o treinador de monstros e colocava-os em arenas, frente a frente com outras criaturas. Além disso, há a possibilidade da Sega trocar o Modem de 36.600KPS por um de 56KPS, produzido pela NEC. Apesar da performance várias vezes melhor, o preço é bastante semelhante, o que não influenciará no preço final do console.



Monster Breeding

A REDE PROGAMES JÁ POSSUI SUA PRÓPRIA HOMEPAGE



PROGAMES



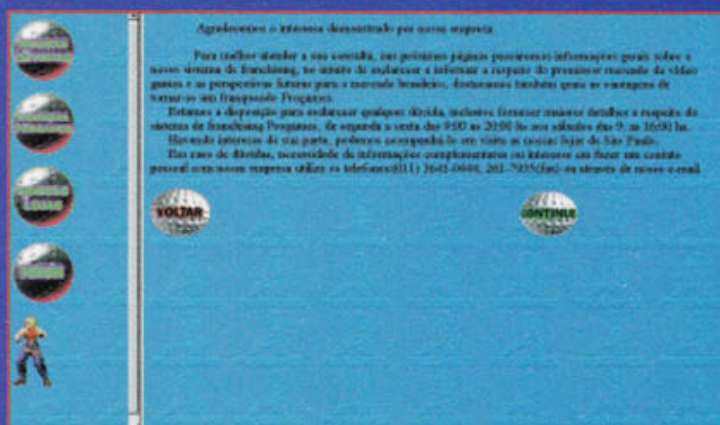
Esta é a página principal da homepage PROGAMES, nela você encontra quatro links para acessar: Nossas Revistas, Franquia Progames, Nossas Lojas e Forum de consultas.



FORUM:

O Forum permanente PROGAMES em suas varias salas, traz para você uma maior interatividade com outros usuários, permitindo fazer perguntas sobre suas dúvidas (referentes a video games) ou até mesmo responder perguntas e dúvidas de outros participantes. Este serviço é oferecido através da homepage da PROGAMES e Revista GAMERS.

Aqui você pode mostrar que é fera e mandar suas informações em forma de respostas às dúvidas de outros leitores (não acostume, mas de vez em quando os pilotos da GAMERS estão respondendo àquelas perguntas mais cabeludas que a moçada não estiver conseguindo responder).



FRANQUIA PROGAMES:

Aqui você encontra informações gerais sobre o nosso sistema de franchising e como ser um franquiado Progames. Se você é daqueles que gasta todo o seu capital em video games, então é melhor montar a sua própria loja !!!



NOSSAS LOJAS:

Colocamos a disposição dos usuários a listagem de todas as lojas franqueadas Progames em todo o Brasil, incluindo endereço, telefone. Em breve, ao clicar em uma das lojas, você poderá conhecer o que rola na loja escolhida, coisas do tipo: horário de funcionamento, preço de locação, promoções torneios e também enviar E-mail para a loja escolhida.



NOSSAS REVISTAS:

Trazemos um breve resumo sobre os produtos Gamers, produzidos em parceria da Rede Progames juntamente com a Editora Escala. Em breve, antes mesmo da Gamers chegar às bancas, os usuários poderão ver algumas partes das matérias da próxima edição e o que vai rolar no mundo dos games. Agora pense bem, se a GAMERS traz sempre tudo em primeira mão, imagine poder saber de algumas novidades antes da revista ser lançada.

www.progames.com.br

Lançamentos TEC TOY

Saturn
Croc
Electronic Arts
Ação
Agosto/98

Você terá que ajudar Croc a resgatar seus amigos da ilha Gobbo das garras do perverso mago Baron Dante. O game contém ao todo, 5 diferentes mundos totalmente em 3D, vulcões, florestas, geleiras e até cavernas submarinas, cada um deles com seus aspectos particulares e obstáculos característicos. Você tem liberdade total para explorar estes complexos mundos (40 níveis, 50 inimigos diferentes e 9 chefes) da maneira como achar melhor: nadando, correndo, pulando, escalando e muito mais, confira.

Mega Drive
Phantasy Star 3
Tec Toy/Sega
RPG
Agosto/98

Hoje é seu grande dia. É o dia em que você está se casando com Maia, a misteriosa mulher que você conhece no reino de seu pai. Mas no momento que vocês estão prestes a subir no altar, Maia é raptada por um dragão alado e desaparece na imensidão do céu...

Explore sete mundos perigosos, mantendo afastadas bestas e almas com sua espada, seu arco ou faca. Transforme-se num aeroplano e voe mais alto que os cumes das montanhas. Viva por três gerações nessa aventura épica e encontre as mentiras no reino do terror. Somente você determinará quais dos quatro finais irá presenciar. Phantasy Star 3 é um RPG completamente inédito para o Mega Drive. Totalmente em português, para facilitar o entendimento da história, ele envolve você em um mundo de intrigas e mistérios.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORD



O clima começa a esquentar com o bate record em Mario Kart 64. O **Daniel P. Candido de Campinas-SP**, mandou seu record de 00"35"39 na Luigi Raceway.



Murilo M. Santana de Itapetininga-SP, também mandou o seu record de 00"33"74 na Luigi Raceway, baixando o do Daniel em 00"01"65.

As portas estão abertas para os records de Mario em qualquer pista, podem mandar.

CLUBES & TROCAS

- N64 BEST CLUB

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

- CLUBELIGHTFORCE

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, N, Neo Geo CD.

- GAMEPLAY 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 A (e Alpha), Hercules (Disney) e Tobal 2. Quero que alguém tenha os seguintes jogos:

Ciberia, Over Blood, Gex Enter the Gencko, Time Commando, Alone in the Dark, Pandemonium 2 e Need for Speed 2. Contato: Ricardo Carvalho

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

Gamers, RPGs é com vocês, como passar do deserto de Breath of Fire III; quais as estrelas que tenho que seguir, North Star, Fake North Star, ou Evening Star, durante quantas noites e que caminho. Quando deve sair a estratégia desse game?

Sergio L. Alvares
Itaim Paulista-SP

Bem, Sergio, esta é uma das partes mais chatas do game (se você conseguir não morrer de tédio enquanto estiver andando pelo deserto, parabéns!). As indicações de Horis, seu guia, estão corretas, apesar de vagas. Primeiramente, caminhe para o norte, tendo a North Star verdadeira (não a vermelha, mas sim a azul, fixa) como referência. Continue por cerca de duas noites completas (aliás, não se esqueça de andar somente durante o período noturno, ok?). Quando a terceira noite cair, vire para o oeste (quatro toques para a esquerda, tendo a North Star verdadeira como referência) e observe se a Evening Star está diretamente na sua frente. Caso não esteja, continue ao norte até que isso aconteça. Feito isso, siga para o leste até que a Evening Star não esteja mais à vista ao oeste (cerca de duas noites e meia, mais ou menos). Rume novamente ao norte (onde você poderá avistar a North Star verdadeira bem no canto esquerdo da tela) e você logo estará na cidade de Oasis. Apenas fique esperto com o chefe que você terá de enfrentar... Quanto a estratégia de BoFIII, devido a quantidade de pedidos, é um ótimo candidato a jogo de destaque da Gamers Book nº 3. Não perca!

%%%

Oi pessoal!! Parabéns, parabéns... essa revista é ótima em tudo. Ultimamente os "homens" tem reclamado do espaço ocupado pelos RPGs, então eu digo: não parem de dar este espaço, afinal, não tem graça jogar um sem saber da história, certo? Reclamações: 1º) Onde estão, ou melhor está a matéria sobre Xenogears? Como vou zerar se vocês não ajudam? 2º) Por que não há nenhuma, ou quase nenhuma carta feminina nesta revista (excluindo os desenhos claro). Como se nós não soubéssemos jogar video game. Que machismo! 3º) Só isso de páginas??? 4º) O que faço em Xenogears depois que Billy dá um tiro na torre onde Fei, Ellie e Shitan estão? Eu enfrento duas vezes o golfinho e outro robô o derrota. E depois? 5º) Tirem uma foto e publiquem, eu quero saber quem é que detona os jogos e faz umas piadinhas como na Gamers Book. 6º) Vocês já publicaram algum poster do FFVII? Se já, como faço para adquirir um? Se não, por que não fazem? 7º) Aqueles bonecos que vocês mostraram na Gamers Book, por acaso podem vir (a ser lançados) aqui no Brasil?

Karen Maeda
Brasília-DF

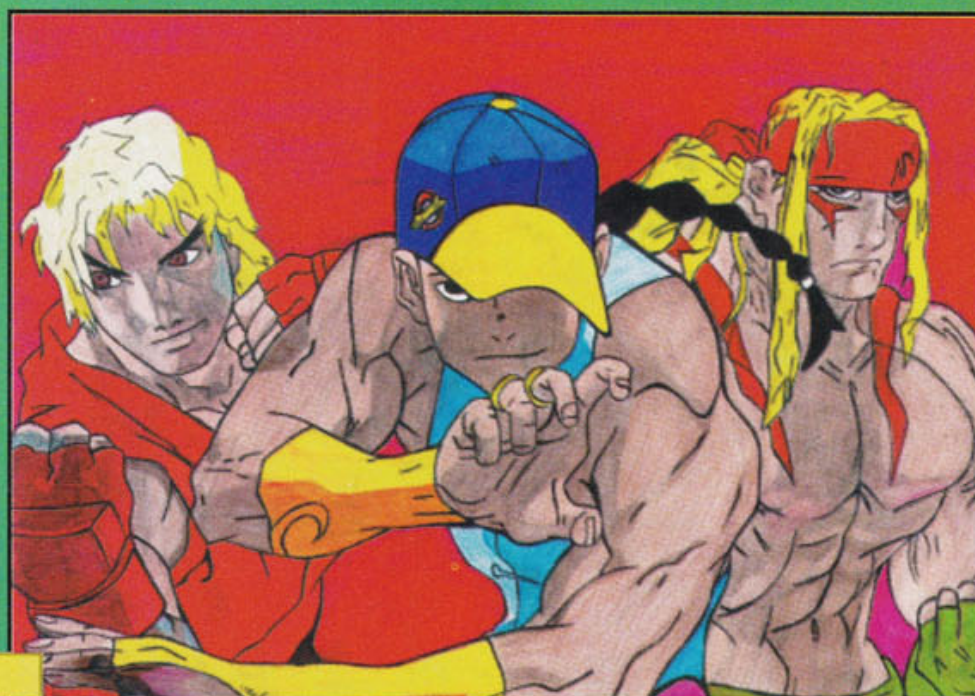
Olá, Karen, tudo OK? Nós aqui da redação agradecemos muito pelos elogios e pela preferência. E desculpe-nos pela indelicadeza de reduzir a sua carta, mas... Ela não estava um pouquinho grande não? Mas, deixemos a enrolação de lado e vamos as perguntas! 1º) Bem, acho que você encontrará a resposta nesta edição... 2º) Hey! É uma injustiça dizer que não publicamos cartas de meninas na Gamers. Para sermos sinceros, as cartas de meninas tem todo um cuidado especial (aliás, adoramos o Sonic de sua carta!). Só há um problema: são raríssimas as cartas remetidas por meninas... Mas não se preocupe, com exceção de alguns aqui, não somos machistas. 3º) Como assim??? 4º) Caso esteja falando da parte onde Jessie Lee Black (pai de Billy Lee) transforma seu próprio gear em um canhão utilizável por Henmazuros, para destruir Algansel, então seu próximo passo é ir até a Torre de Babel (não a novela...), localizada no meio do oceano. E prepare-se para uma das partes mais chatas de todo o jogo... 5º) Você iria se decepcionar com a gente. Mas quem sabe um dia desses... 6º) Não, infelizmente não publicamos nenhum pôster de FFVII, apesar de todas as ilustrações da Gamers Book. Você pode até conseguir algum encomendando em importadoras e casas especializadas em mangá e anime. 7º) Bem, depende... Se o coelho da Páscoa e papai Noel realmente vierem a existir, então tais bonecos serão lançados... (perdoe-nos pela "sarcasticidade"). Agora, quanto à sua última pergunta... Por acaso você é parente do Kunihiro Maeda? Daria para arranjar um autógrafo?

Desculpem, isto é impossível. Para tentar ajudar a resolver alguns destes problemas, colocamos a disposição daqueles que possuem acesso a Internet, um serviço novo, para que os próprios jogadores possam se ajudar, e quando nós da redação pudermos, estaremos passando algumas informações também. Pelo menos uma vez por semana os redatores da Gamers estarão no ar, respondendo às perguntas dos leitores. Se você não possui acesso a Internet, então envie sua carta, na medida do possível iremos respondendo através da seção de cartas em nossa revista. Fiquem ligados, para cada tipo de dúvida temos procurado desenvolver uma revista específica. Para conseguir aquela dica que você está procurando há muito tempo, dê uma olhada se já não foi publicada em alguma edição da **Gamers Pró-Dicas**. Para jogos que precisam de paciência para chegar até o seu final, **Gamers Especial**. A cada mês um super jogo. Se o seu negócio for porrada, então procure a **Gamers Golpes**, nela você vai descolar combos inéditos sempre em primeira mão. Agora se você se amarra em adventures e RPG então você não pode perder a **Gamers Book**. Ela é feita pela equipe que mais entende de games no Brasil. Pode conferir, é só comparar a quantidade de informação contida em nossas páginas, onde os jogos pintam primeiro. Aqui na Gamers é assim, todas as matérias e textos são feitas em nossa própria redação. Dê uma olhadinha se em alguma outra revista você encontra tradução de texto e menu até em japoneses.

FERAS DO TRAÇO



DAVI FRANCISCO DA SILVA
SÃO PAULO - SP



CLEUBER M. DA SILVA
OSASCO - SP



MARCIO / ANDERSON V. GUEDES
SÃO PAULO - SP



MARLI RODRIGUES SANTOS
SÃO PAULO - SP



FÁBIO RENÊ G. BIONDO
CURITIBA - PR



CAIO THIAGO A. OLIVEIRA
TERESINA - PI



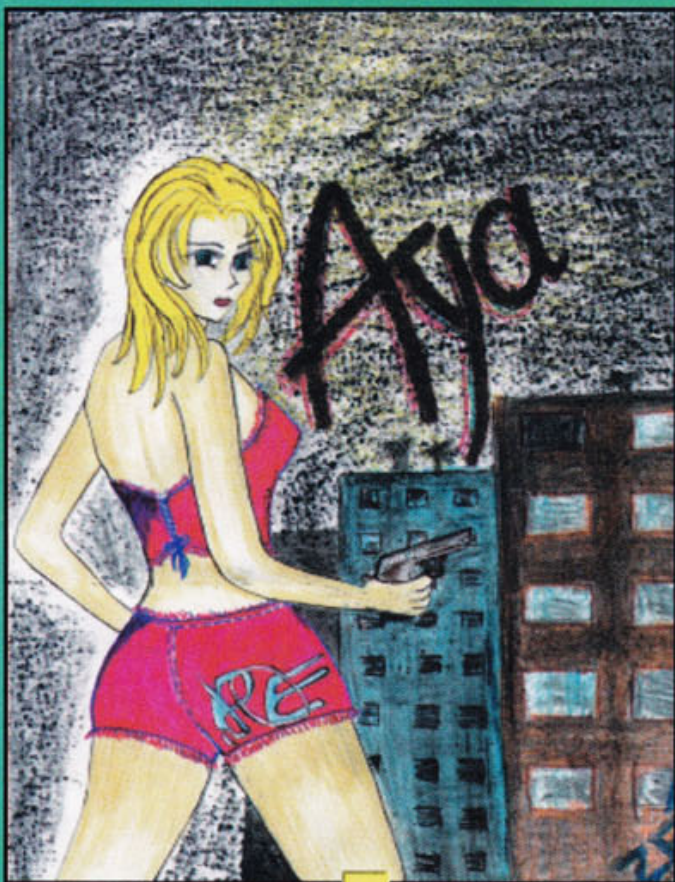
**ANDERSON CLEYTON
ABAETETUNA - PA**



**JESSER VALZACCHI
CATANDUVA - SP**



**ARNÓBIO B. DA CONCEIÇÃO
RONDON DO PARÁ - PR**



**JOSÉ B. DA SILVA
PINHAIS - PR**

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM



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

ARCADE



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**

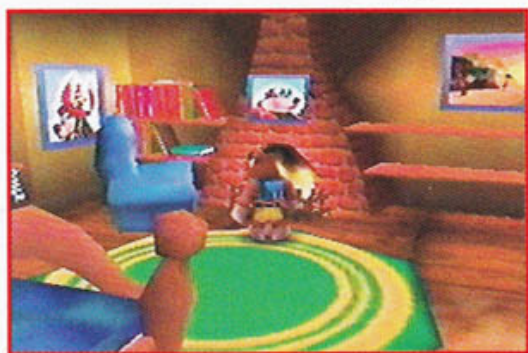
Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

PRÓ DICAS

NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

Manhas e códigos



Após abrir o mundo "Treasure Trove Cove", volte para a casa de Banjo e fique rente à lareira, de forma que o personagem fique em cima das linhas do tapete. Aperte o botão **▲** para deixar a visão em primeira pessoa e olhe para a foto. O quadro de Bottles vai começar a falar (talvez ele apenas fale na primeira vez, então olhe uma segunda vez caso isso aconteça).



Ele vai propor um desafio para você, que vai aumentando aos poucos, o nível de dificuldade, conforme for avançando. Bottles vai lhe dar seis quebra cabeças para serem solucionados em um certo tempo. Antes, ele também vai ensinar a função dos botões, confira:

A= apertando uma vez, você vai pegar a peça do lado de fora do quadro, dentro do quadro, solta a peça para ser encaixada.

B= aperte-o para soltar a peça, caso a tenha pegado por engano.

◀ ▶= rotaciona a peça conforme o número de apertado de botões, começando pela direita ou esquerda.

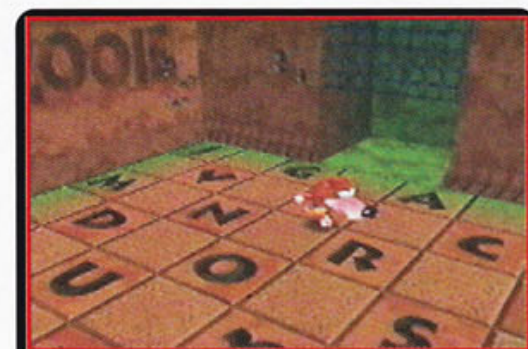
SATART= sair do desafio.

Toda vez que você solucionar um quebra cabeça, você será gratificado com um código. Ao solucionar os seis quebra cabeças, você será presenteado com seis códigos. Vá para o Mundo "Treasure Trove Cove" e assim que entrar, siga em linha reta até ficar de frente para

um barco, vire a direita e suba por umas caixas.



Assim que subir, vire um pouco para a esquerda e caia por trás da muralha para encontrar este balde (foto) que vai estar logo acima do castelo de areia. Jogue dois ovos dentro dele para poder baixar o nível da água. Entre no castelo e detone o caranguejo, para só então, escrever o código que você quer. Para escrever, pule parado sobre a determinada letra e aperte o botão **Z** para cair com força sobre ela, fazendo-a piscar.



Banjo com cabeção
BOTTLESBONUSONE
Banjo com mãos e pés grandes
BOTTLESBONUSTWO



Kazooie cabeção e asas grandes
BOTTLESBONUSTHREE
Banjo esticado
BOTTLESBONUSFOUR



Banjo esticado com mãos e pés grandes
BOTTLESBONUSFIVE
Banjo & Kazooie super deformados
GIGBOTTLESBONUS



Banjo vira uma máquina de lavar
WISHYWASHYBANJO

Obs.: caso queira reverter o efeito do truque, escreva NOBONUS, então saia e entre novamente no castelo para fazer outro truque. Para que todos estes truques sejam válidos, você precisa solucionar todos os quebra cabeças (caso você solucione apenas alguns, os códigos que Bottles forneceu destes serão válidos, mas apenas eles).

200 ovos

Quando entrar no mundo Bubblegloop Swamp fale com Bottles logo de começo e ele vai ensinar como usar as botas. Feito isso, saia do mundo e volte até os tubos por onde você entrou. Dentro de um dos tubos laterais, há um par de botas, pegue-as e siga para um tubo dentro da água verde que está um pouco ao lado (esquerdo) e atrás do mundo Bubblegloop Swamp. Suba a rampa de gelo do lado esquerdo após o túnel e detone uma pedra de gelo. Volte e entre novamente em Bubblegloop Swamp (sem esquecer de pegar um par de botas acima da entrada por onde veio para fazer o caminho de volta). Transforme-se em jacaré com Mumbo Jumbo e volte para a entrada onde você detonou a pedra. Entre pelo tubo que estava escondido atrás da pedra destruída e no final, fale com o livro Cheato e ele vai falar o código "BLUEEGGS".



Escreva BLUEEGGS dentro do castelo de areia.

100 penas vermelhas

Quando estiver no mundo Mad Monster Mansion, vire abóbora e saia deste mundo. Ao voltar para Gruntilda's Lair (onde você abre os mundos), siga pelo estreito caminho do lado direito da tela, onde encontrará uma pequena entrada ao lado da fada Brentilda. No final desta entrada você encontrará outra vez, Cheato. Fale com ele para o mesmo lhe falar outro código: "REDFEATHERS".

20 penas douradas

Quando chegar pelos arredores do mundo Rusty Bucket Bay, aumente o nível da água e volte para a tela anterior. Na superfície, procure pela entrada com três canos e quebre o do meio. No final da entrada você vai encontrar uma placa no chão, acione-a para elevar o nível da água. Caia n'água, nade até o onde está o mundo Rusty Bucket Bay (seja rápido, pois o tempo é limitado). Assim que entrar na região onde o mundo se encontra, suba para a superfície e do lado direito do mundo já mencionado haverá uma entrada e, ao lado direito dela (quase acima da entrada submersa por onde você veio) tem uma outra entrada esverdeada. No final dela você vai encontrar novamente Cheato. Fale com ele para descolar mais um código: "GOLDFEATHERS".

Lembrete: para realizar estes truques, você vai precisar falar com o livro da bruxa que você encontra na Gruntilda's Lair. Mesmo que você desligue o video game, os códigos vão permanecer acessíveis durante todo o jogo (você pode ir no castelo e fazer o truque quando quiser, caso ainda não tenha feito). Se quiser poupar tempo na hora destes códigos, depois que acessar os truques, no castelo escreva REDGOLDFEATHERS para ganhar 100 penas vermelhas e 20 douradas; BRELDUFETHERGGS, para ganhar 200 ovos e 100 penas vermelhas.

SATURN BURNING RANGERS

Mais personagens

Jogar como Lead Phoenix na Misson 1 - "GS4LEAD2ZU"

Jogar como Lead Phoenix na Misson 3 - "2LEAD6DHUV"

Jogar como Big Landman na Misson 1 - "3BIG2BPLCK"

Jogar como Big Landman na Misson 2 - "VZ5BIG5PGW"

Jogar como Chris na Misson 1 - "DH5CHRIS5H"

Jogar como Iria na Mission 3 - "GHJK3IRIA2"

SATURN SHINING FORCE 3

Tip: Em Shining Force você pode esconder os marcadores de energia e magia segurando o botão Start. O efeito é bem legal durante os movimentos maiores e aumenta a cena no caso contrário.

Personagem secreto: Na tela inicial, pressione Y, A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑ e segure START. Se fizer corretamente você ouvirá um som.

SATURN POCKET FIGHTER

Personagens secretos

Na tela de seleção de personagens, mova para a esquerda de Ryu para acessar Gouki (Akuma). Mova para a direita de Ken para acessar Dan.

SATURN DRACULA X

15 imagens de bitmap

Ponha o game em seu PC e abra a pasta chamada "Omake". Você encontrará duas pastas, 8 e 24, cada uma com 15 imagens de bitmap.

Axearmor

Após terminar o game jogando pelo castelo invertido como Alucard, um crânio deverá aparecer debaixo de seu nome na tela de seleção de data. Se você começar um novo jogo como Alucard com o nome "AXEARMOR", você começará com um novo tipo de armadura que transforma Alucard em Axe Lord!

PLAYSTATION WWFWARZONE

Todos os Meters: Vença o Challenge Mode com o Undertaker para abrir todos os Meters.

Cabeças grandes: Vença o Challenge Mode com British Bulldog para abrir o Big Head mode.

Lute no ringue de Wrestlemania: Complete o Season mode. A partida do título será no Wrestlemania ring.

Jogue com Cactus Jack: Ganhe o título mundial com Mankind.

Jogue com Chyna: Ganhe o título com Triple H.

Jogue com Dude Love: Ganhe o título IC com Mankind.

Jogue com LOD: Ganhe o título com cada Headbanger.

PLAYSTATION DEATHTRAP DUNGEON

Invencibilidade

No menu principal (com três crânios), pressione ↑, ←, ↓, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, →.

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

GAME SHARK

PLAYSTATION

BRAVE FENCER: MUSASHIDEN

HP atual	80078014	01F4
HP máximo	80078012	01F4
MP atual	80078016	01F4
MP máximo	80078018	01F4
Dinheiro infinito	80077FEC	423F
.....	80077FEE	000F
Invencibilidade	30127670	000F
Fast attack	8007801E	8000
Turbo attack	80077F2A	0008
Barra de ataque no máximo	8014A8D4	0001
.....	80164300	0001
Máximo de status	80078044	001D
.....	8007804C	001D
.....	80078054	001D
.....	8007805C	001D
No ar (pressione X)	D00777F22	0040
.....	801275FE	FFF9
Itens de recuperação	300B9347	0001
.....	800B9348	0302
.....	800B934A	0504
.....	800B934C	0706
.....	800B934E	0908
.....	800B9350	0B0A
.....	300B9352	000C
Nunca cansar	80078004	FFFF

FINAL FANTASY VIII (TRIAL VERSION)

HP infinito para todos os personagens
(pressione Select)

D007F4F6 0100	D007F4F6 0100
80068CB8 03E7	800D8794 03E7
80068CBA 03E7	D007F4F6 0100
D007F4F6 0100	80068A40 03E7
800D87EC 03E7	80068A42 03E7
D007F4F6 0100	D007F4F6 0100
80068B7C 03E7	800D873C 03E7
80068B7E 03E7	

Itens infinitos

800D9930 0601	800D9936 0006
---------------	---------------

Máximo tempo de ataque

80068A5C 5DC0	800D8738 5DC0
80068B98 5DC0	800D8790 5DC0
80068CD4 5DC0	800D87E8 5DC0

Tempo infinito para fuga

80010DDC 0000	80010DDE 0000
---------------	---------------

Special Attack

80068AB6 0454	80068D2E 0454
80068BF2 0454	

Magia para Squall Leonhart 80068C04 ##??
é a quantidade (01-63)

Dígitos para ?? na magia

01-recover	06-medium fire
02-weak fire	07-medium lighting
03-weak lighting	08-weak ice
04-double magic	09-medium ice
05-triple magic	

REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND

Tempo infinito	801A12E6	2A3B
HP infinito para P1	8019B5BC	C000
SP máximo para P1	8019B5EE	3A3A
HP infinito para P2	8019B6F4	C001
SP máximo para P2	8019B726	3A3A
1 ataque mata computador	8019B6F4	0001
Jogar apenas 1 round	801A12B4	0002
Omake Option Mode	3019AD82	0007
Todos os finais	8019AD84	FFFF
.....	3019AD86	001F
Scripts finais	8019AD88	FFFF
.....	3019AD8A	001F
Special Attack Config	8019AD8C	FFFF
.....	3019ADBE	001F

Personagens secretos (Pressione L2 e R2)

D019AD3C 0A00	D019AD30 0A00
801A125 4 0016	801A1252 0016
D019AD3C 0A00	D019AD30 0A00
801A125 8 0016	801A1256 0016

SOL DIVIDE

Arcade Mode

HP máximo	800AD88A	07D0
HP atual	800AD88E	07D0
Barra de Special infinita	800AD89E	0030
Todas as magias	800AD8E2	01FF
.....	800AD8E6	0606
.....	800AD8E8	0606
.....	800AD8EA	0606
.....	800AD8EC	0606
.....	800AD8EE	0606

RPG Mode (original mode)

HP máximo	800AD88E	10006
HP atual	800AD88A	10007
Máxima habilidade de arma	800CD774	00638
Máxima habilidade de tiro	800CD778	00039
Máxima habilidade defensiva	800CD77C	0063
EXP atual	800CD780	FFFF
Próxima EXP para level up	800CD784	0001



Cód. GE-25 - CADA - R\$ 3,50



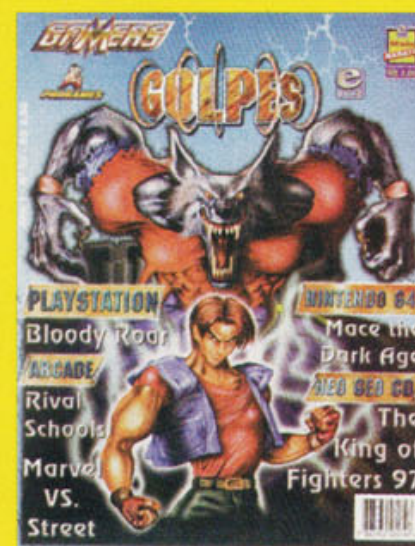
Cód. GE-26 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GE-27 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-01 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-02 - CADA - R\$ 3,50



Cód. GG-03 - CADA - R\$ 3,50



Cód. PD-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-05 - CADA - R\$ 2,90



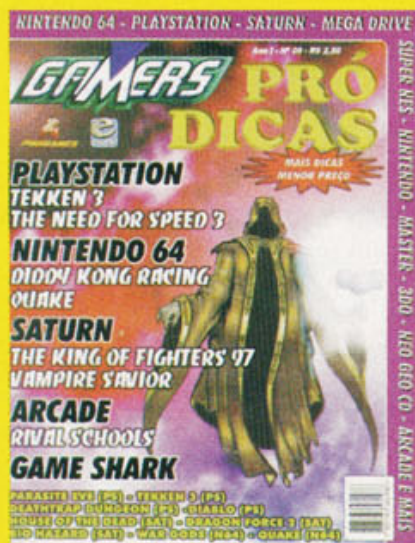
Cód. PD-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-07 - CADA - R\$ 2,50



Cód. GG-08 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-09 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-10 - CADA - R\$ 2,50



Cód. RG-25 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-26 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-27 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-28 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-29 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-30 - CADA - R\$ 3,90



Cód. RG-31 - CADA - R\$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GE-25 ()

Cód. GE-26 ()

Cód. GE-27 ()

Cód. GG-01 ()

Cód. GG-02 ()

Cód. GG-03 ()

Cód. PD-04 ()

Cód. PD-05 ()

Cód. PD-06 ()

Cód. PD-07 ()

Cód. PD-08 ()

Cód. PD-09 ()

Cód. PD-10 ()

Cód. RG-25 ()

Cód. RG-26 ()

Cód. RG-27 ()

Cód. RG-28 ()

Cód. RG-29 ()

Cód. RG-30 ()

Cód. RG-31 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAME SHARK

SATURN

DRACULA X

(japonês)

Master code	F6000914	C305
.....	B6002800	0000
Dinheiro infinito	1605C992	FFFF
Máximo de status	1605C942	270F
.....	1605C946	270F
.....	1605C94A	270F
.....	1605C94E	270F
.....	1605C952	270F
.....	1605C956	270F
.....	1605C95A	03E7
.....	1605C95E	03E7
.....	1605C962	03E7
.....	1605C966	03E7
.....	3605C98B	0063
.....	1605C98C	000F
.....	1605C98E	423F
.....	1605C9CA	03E7
Magic Machine	1605C6F0	0101
.....	1605C6F2	0101
.....	1605C6F4	0101
.....	1605C6F6	0101
.....	1605C6F8	0101
.....	1605C6FA	0101
.....	1605C6FC	0101
.....	1605C6FE	0101
.....	1605C700	0101
.....	1605C702	0101
.....	1605C704	0101
.....	1605C706	0101
.....	1605C708	0101
.....	1605C70A	0101
.....	1605C70C	0101
.....	3605C70E	0001
Ataque especial	1605C712	8081
.....	1605C714	8283
.....	1605C716	8485
.....	1605C718	8687

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

MASTER CODE	F6000914	C305
.....	B6002800	0000
Dinheiro infinito	1604BB60	0098
.....	1604BB62	967F
Obter muito dinheiro após a batalha	1604217A	FFFF
Obter muita experiência após a batalha	16042966	FFFF

Personagem principal

HP atual	1604B618	03E7
HP máximo	1604B61A	03E7
MP atual	1604B61C	01F4
MP máximo	1604B61E	01F4

Máximo status

1604B620 03E7	1604B626 03E7	1604B62C 03E7
1604B622 000A	1604B628 03E7	1604B62E 03E7
1604B624 03E7	1604B62A 03E7	1604B630 03E7

Level up instantâneo

1604B612 FFFF		160 4B614 0001
1028BDE4 0AFF	Todas as armas	1028BE50 0AFF
1028BE08 0AFF	1028BE74 0AFF	1028BEBC 0AFF
1028BE2C 0AFF	1028BE98 0AFF	1028BEE0 0AFF
	Todos os itens	
1028C000 0AFF	1028C0B4 0AFF	1028C0FC 0AFF
1028C06C 0AFF	1028C0D8 0AFF	
	Todos os rings	
1028DA70 0AFF	1028DBFC 0AFF	1028DD64 0AFF
1028DA94 0AFF	1028DC20 0AFF	1028DD88 0AFF
1028DAB8 0AFF	1028DC44 0AFF	1028DDAC 0AFF
1028DADC 0AFF	1028DC68 0AFF	1028DDD0 0AFF
1028DB00 0AFF	1028DC8C 0AFF	1028DDF4 0AFF
1028DB24 0AFF	1028DCB0 0AFF	1028DE18 0AFF
1028DB48 0AFF	1028DCD4 0AFF	1028DE3C 0AFF
1028DB6C 0AFF	1028DCF8 0AFF	1028DE60 0AFF
1028DB90 0AFF	1028DD1C 0AFF	1028DE84 0AFF
1028DBB4 0AFF	1028DD40 0AFF	1028DEA8 0AFF
1028DBD8 0AFF		

POCKET FIGHTER

MASTER CODE	F6000924	FFFF
Tempo infinito	1603E2B0	9963
HP infinito para jogador 1	1603E540	0090
Luta no ar	1603E54E	0000
SP máximo	1603E660	0009
Diamantes máximos	1603E65A	0002
.....	1603E65C	0202

SOL DIVIDE

Master Code	F6004570	C305
.....	B6002800	0000
Enable code (você deve inserir)	D6006000	19D5
Invencibilidade para jogador 1	160C9F22	00FF
Invencibilidade para jogador 2	160C9FDA	00FF
HP infinito para P1	160C9ED0	0800
.....	160C9ED4	0800
HP infinito para P2	160C9E88	0800
.....	160C9F8C	0800
MP infinito para P1	160C9EE4	0030
MP infinito Para P2	160C9F9C	0030
Todas as magias para P1	160C9F2C	07FF
.....	160C9F30	0606
.....	160C9F32	0606
.....	160C9F34	0606
.....	160C9F36	0606
Todas as magias para P2	160C9FE4	07FF
.....	160C9FE8	0606
.....	160C9FEA	0606
.....	160C9FEC	0606
.....	160C9FEE	0606
Nível máximo de ataque para P1	160C8C7E	0002
Nível máximo de ataque para P2	160C8C86	0002

**PLAYSTATION
NASCAR 50TH
ANNIVERSARY SPECIAL
EDITION**

Atire paintballs

Pause o jogo e exiba a tela race statistics. Segure L1 + R1 + L2 + R2. O som de uma máquina confirmará a entrada do código. Retorne ao jogo e aperte ▲ para atirar paintballs nos outros carros.

Pinnacle Trading Cards car

Selecione exhibition mode. Ponha o cursor sobre o carro de Bobby Labonte na tela de seleção de carro, então segure X e aperte ↑, ↓.

EA Sports car

Selecione exhibition mode. Ponha o cursor sobre o carro de Kenny Wallace na tela de seleção de carro, então segure X e aperte ↑, ↓.

Turbo mode

Segure ○ e aperte ↑, ←, ↓, → na tela de opções. Uma opção nova, que aumenta os quadros de animação do jogo, aparecerá ao fundo da tela.

Waving driver

Selecione a visão em que o motorista e a direção estejam visíveis. Então, segure ▲ até o motorista fazer ondas.

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) 843-9021

TILT'S 3

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

TILT'S 5

Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tels.: (011) 278-7956
278-7054 Ramal 338

- 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
- TRANSCODIFICAÇÃO
- 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) 6941-6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

**Para anunciar
ligue: (011)
3641 - 0444**

NINTENDO 64
MORTAL KOMBAT 4

Jogue com Kitana

Para jogar com a Kitana no MK4 do N64 com a ajuda do Game Shark, siga os procedimentos a seguir:

- 1- Entre com o código 800FE293 0010;
- 2- Comece um novo jogo e selecione qualquer personagem;
- 3- Na tela "Choose Your Destiny", selecione uma das torres e imediatamente aperte todos os botões para evitar que o jogo dê close na torre. Se não fizer isso o jogo travará e você será obrigado a resetar.
- 4- Quando a luta começar, você estará jogando com a Kitana!!!

José Eustáquio dos Santos
Via E-mail

NINTENDO 64
F-ZERO X

Nível de dificuldade Master

Vença Jack, Queen, King, e Jocker Cups em todas os três níveis de dificuldade para ter acesso ao nível master de dificuldade.

X-Cup

Vença todas as quatro cups (inclusive Jocker) na dificuldade Expert e você abrirá uma quinta, especial, chamada X-cup. A X-cup é uma cup aleatória que criará seis novas pistas (X1-X6) cada vez que você joga. Você não pode ganhar marcas "X" neste circuito, mas está disponível em dificuldades diferentes.

Carros pequenos deformados

Na tela de seleção de carro, segura L, R, e os quatro botões C e você verá o carro encolher. Então você poderá jogar com carros menores!

Mudar cor dos veículos

Para mudar a cor de seu carro, simplesmente aperte o botão R durante a tela Car Customization. Note que há só algumas cores para cada veículo.

Jocker Cup

Vença a Jack, Queen e Kings cups em dificuldade Standard e outra cup, a Jocker Cup, com seis novas pistas se abrirá.

Rotacionar os carros

Se quiser ver seu carro de ângulos diferentes, na tela de Customization, aperte os botões C para girar o carro em todas as direções.

NINTENDO 64
MISSION: IMPOSSIBLE

Kid Mode

Na tela de seleção de nível pressione: ▼, ▲, R, L, Z. Você ouvirá Ethan confirmar. Os jogadores ficarão pequenos como crianças.

Turbo Mode

Para conseguir o "Turbo Mode", na tela de seleção de nível pressione: ▲, Z, ▲, Z, ▲ até ouvir Ethan dizer "Ah, that's better"!

Conheça o Time Infogrames

Depois de completar Mission: Impossible em "possible" espere os créditos acabarem. Você pode agora voltar à Embaixada e encontrar o time Mission: Impossible (segundo). Fale com todas as pessoas (até sua barra de energia encher) e você terá uma animação bônus de Ethan.

Mini Rocket Launcher

Para adquirir o Mini Rocket Launcher, pressione R, L, ◀, ▶, ▼ na tela de seleção de nível. Isto lhe dará o mini rocket launcher e 30 rockets em níveis onde normalmente não poderia adquirir. NOTA: Se você fez o código corretamente Ethan dirá "There, that's the better".

Pistola silenciada 7.65 com 30 rounds

Na tela de seleção de nível, pressione: ▲, L, ▶, ◀, ▲. Se você fez isto corretamente você ouvirá para Ethan dizer, "Ah, that's the better".

Alto poder para a Pistola 9mm com 30 rounds

Na tela de seleção de nível, pressione: R, L, ▼, ▲, ▲. Se der certo, Ethan irá dizer, "Ah, that's the better".

Uzi com 30 rounds

Na tela de seleção de nível, pressione: ▶, ◀, ▶, ▼, R. Se fizer corretamente você ouvirá Ethan dizer, "Ah, that's the better".

PLAYSTATION
POCKET FIGHTER

Jogue com Gouki

Coloque o cursor sobre Ryu na tela de seleção de personagens e coloque para esquerda.

Jogue com Dan

Coloque o cursor sobre Ken na tela de seleção de personagens e coloque para direita.

Dracula X

-Nocturne in the moonlight-

"Aquele estranho esquife me parecia confortável para um merecido repouso. Confortável até demais, aliás. E logo percebi o porquê. E notei o erro que cometi ao jazir ali... Despertei em um lugar diferente e ao mesmo tempo familiar. Não mais estava no castelo de meu pai, mas na praça principal de um pequeno vilarejo. Caminhei, hesitante, procurando entender o que acontecia. Foi quando notei uma estranha aglomeração adiante. Aproximei-me, pé ante pé, da multidão. E, em meio às pessoas, eu a vi. Pregada na cruz, como uma redentora. Foi quando o turbilhão de memórias veio a tona. Aquela mulher morrera ali para mostrar-me o caminho certo. Para que eu não seguisse os mesmos passos de meu pai. Mas eu não poderia permitir que fizessem isso com ela. Não cruzaria meus braços, como meu pai fizera... E, empunhando minha espada, abri caminho por entre aqueles que a cercavam. Todavia, novamente não fui rápido o bastante. Como no pesadelo que me assombra por todas as noites. Apenas para me martirizar e ver, novamente, minha mãe queimar na fogueira da santa inquisição. Pela última vez, mamãe chamara meu nome. Contudo... Algo estava errado. Sua mensagem de paz e perdão aos homens que a queimaram tornara-se um brado de fúria e ódio contra a humanidade... Só então percebi que aquela não era minha mãe. E que aquilo tudo era uma farsa, almejando atrair-me para uma cilada. A Succubus vai ter de pagar por ter profanado a imagem de minha mãe. E o preço não será baixo..."

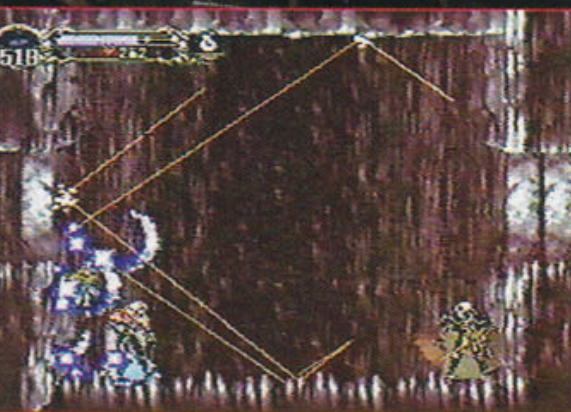


com chave de ouro no Sega Saturn. Para aqueles que desconhecem a magnífica aventura, vale a pena citar um pouco do Storyline que, sem dúvida alguma, é o melhor de toda a saga.

Quatro anos após a última batalha entre Richter Belmont, o mais recente membro do clã de caçadores de vampiros, os Belmont, e o empalador Conde Vlad Tepes, mais conhecido por Dracula, que ressuscita de cem em cem anos, trazendo consigo todo o seu reino de destruição e terror, em 1792, o caçador desaparece. Annet, sua esposa, que um dia estivera nas garras de Dracula, começa a se preocupar com o repentino desaparecimento. Sua irmã, Maria, valendo-se de seus poderes sobre os cinco animais lendários, decide então retornar novamente ao castelo do senhor dos vampiros, Castlevania, seguindo rumores de que Richter estaria ali. Nisso ela conhece um homem estranho, de tez clara e cabelos prateados. Ele dizia estar em uma missão. A de destruir a ameaça que se aproximava da humanidade. E, sem saber, Maria se apaixonava pelo filho de Dracula, Alucard, que uma vez lutara ao lado de Trevor Belmont / Ralph C. Belmont para banir seu pai. Assim, ambos lutam, cada um com seu método, até chegarem

à terrível conclusão de que aquele que tentava ressuscitar Dracula não era outro senão o próprio Richter Belmont, que se auto-proclamou senhor de Castlevania. Entre seus motivos, a incapacidade de conceber que seu destino fora selado ao vencer Dracula, e que todos os Belmont estão fadados a morrer passando por uma vida normal, mesmo após anos de treino e preparação. Em outras palavras, ele planeja trazer Dracula de volta para que, desta forma, ele possa travar uma luta eterna contra seu arquiinimigo, não terminando sua vida como um mero mortal, mas sim como o caçador de vampiros. Todavia, por trás de tudo isso, estava Shaft, o necromador supremo de Dracula, que usava Richter como fachada para seu terrível plano de trazer novamente seu senhor. Assim, começa uma nova batalha do necromante contra Alucard, Richter e Maria...

O episódio criado para Dracula X: Nocturne in the Moonlight / Castlevania X: Symphony of the Night, originalmente destinado a ser somente um interlúdio entre Castlevania X / Dracula X para Super Nintendo e Castlevania 64 / Dracula 64, para N64, cativou tantos adeptos à saga quanto os demais capítulos em si. A razão de tal sucesso? Ninguém sabe. Talvez pelo enredo maravilhosamente envolvente, talvez pela profundidade histórica e psicológica dos personagens (o lema de Alucard pode ser resumido, tomando-se as sábias palavras de Mark Hein-Hagen, criador de Vampire: The Masquerade, como nossas, a "Ser bom apesar de si mesmo")... Mas a única coisa que se sabe é que Alucard e seus aliados fizeram um sucesso tão esplendoroso, que ganharam sua versão americana para Playstation e, agora, um ano depois, uma para Sega Saturn.



FICHA TÉCNICA	
SEGA SATURN	
DRACULA X	
KONAMI	CD
RPG / PLATAFORMA	1 JOGADOR
COTAÇÃO	
GRÁFICO	4.0
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.7
Logo de início você será capaz de optar por jogar com Alucard, Richter ou Maria, sem a necessidade de se executar truques Maria possui um grande parquinho de músicas inéditas	
Os gráficos perderam muito em relação à versão do Playstation. Alguns efeitos simplesmente desapareceram, enquanto outros sofreram uma tentativa de adaptação	
CLAS. FINAL 4.7	

Apesar do atraso de quase um ano em relação à versão do Playstation, Dracula X: Nocturne in the Moonlight chega

Um novo estilo de jogo...

A razão mais provável para o sucesso de Dracula X: NitM talvez seja a miscigenação de gêneros. Apesar de continuar o famoso game plataforma, como seus predecessores, este “interlúdio” une elementos

右手武器	ス	アルカードスピア	STR	65	→	65
	ス	アルカードスピア	CON	36	→	36
	すて		INT	53	→	53
	○	おうまるのサークレット	LCK	28	→	28
	○	さのむねあて	攻撃力	93	→	93
STR	31	+34	守力	93	→	93
CON	28	+8	防衛力	8	→	8
INT	33	+20				
LCK	28					
全	ス	フルンチンゴ	2	○	ナックル	1
	ス	ダイヤナックル	1	○	ホーリーロフ	1
	ス	スープレイル	1	○	モーニングスター	1
	ス	シャールドロフ	1	○	ムーンロフ	1
	ス	こくようの剣	1	○	バカサビ	2

dualmente até que o Status simplesmente desapareça ou o item Serum / セラム seja usado; **Stone**, que petrifica seu personagem e, apesar de não causar dano, qualquer ataque que o atinja nesta forma será tratado como critical, sendo removido somente com o item Hammer / ハンマー; e **Curse**, onde Alucard fica impedido de atacar, curando-se somente com o item Uncurse / アンカース ou mesmo com o passar do tempo), os atributos (dez mais importantes na verdade, contando-se Energia / Hit Points / **HP**, Pontos de Magia / Magic Points / **MP** e Corações / **Heart**. Os demais são Força / Strenght / **STR**, Constituição / Constitution / **CON**, Inteligência / Intellect / **INT**, Sorte / Lucky / **LCK**, Experiência / Experience / **EXP**, Dinheiro / Gold / **GOLD** e Nível / Level / **LEVEL**) a tonelada de itens (entre cura, recuperação de Status e outros), armaduras (**Armors**, cada uma com sua peculiaridade), elmos (**Helmets**, como as armaduras) e armas diversas (espadas, cajados, etc). Sem contar que, com o toque de RPG, Alucard deixou de ser simplesmente mais um personagem estático de Castlevania, tendo suas próprias características e a incrível capacidade de evoluir. Sem mencionar que a alta quantidade de armas e itens valorizava em muito o quesito exploração, instigando o jogador a procurar em cada canto por passagens secretas ou destruir cada inimigo até conseguir os dois itens que, por ventura, ele possuía. Nesse aspecto (excetuando, claro, o caráter evolutivo), Dracula X lembra bastante um grande sucesso do 16-bit da Nintendo, Super Metroid / Metroid III, onde a heroína Samus precisava de certo item, arma ou habilidade acoplada à sua armadura para poder transpor alguns desafios. Aliás, pode-se dizer que o título se encaixaria muito mais como uma sequência de Metroid que de Castlevania!

Dos fighting games, saíram os comandos mirabolantes para se executar os feitiços e magias de Alucard, as invocações de Maria ou mesmo os especiais de Richter, indo desde seqüências simples como $\uparrow\downarrow\searrow\rightarrow+$ Ataque até o complexo (e que “quase” nunca sai...) $\leftarrow\rightarrow\searrow\downarrow\swarrow\leftarrow\rightarrow+$ Ataque. Isso, além de adicionar mais diversão e desafio ao game, faz com que sangue novo (trocadilho infame, não acha?) corra nas veias do estilo plataforma.

Sob a luz das luas de Saturn

Um grande sucesso teria de expandir seus domínios. Foi pensando nisso que a Konami resolveu criar a versão para Sega Saturn. Todavia, devido aos contrastes existentes entre as duas plataformas, alguns pontos ficaram um tanto diferentes entre as versões. Mas, como de costume, existem os prós e contras. Vamos por partes.

O próprio game em si sofrera algumas alterações. Dois novos estágios foram adicionados, sendo um deles a tão falada passagem existente logo na entrada do castelo, sob o alçapão, chamada Secret Garden, onde você terá a oportunidade de enfrentar novos inimigos e até mesmo um novo chefe. O outro, também possuidor de novos oponentes e itens, é uma espécie de calabouço onde as almas daqueles que um

Muitos dos efeitos contidos na versão do Playstation, como as transparências, praticamente desapareceram no Saturn. Os Zooms também foram bastante prejudicados. Você consegue ler esta mensagem?



Mas nem tudo fora perdido! A versão do Saturn, além de possuir dois estágios inéditos (Haunted Dungeon e Cursed Garden), adiciona ao arsenal as Adagas / Daggers, sem contar a possibilidade de se jogar com Richter e Maria desde o início!



Quando muitos sprites surgem na tela, o velho e ruim Slowdown aparece notavelmente, principalmente quando inimigos poligonais, como o Magic Book, se unem a Sprites comuns. Mesmo com seu 1Mega RAM, a versão de Playstation vence...



A Mist, apesar de mais rápida (mais até que o morcego, mas ainda gastando muito MP), agora recebera um acabamento gráfico muito ruim. A granulação é imensa...



dia foram torturados por Vlad vagam, batizado de Cursed Prison. Isso para ambos os castelos (àqueles que desconhecem: após vencer Richter, Alucard terá a oportunidade de ir atrás de Shaft no castelo invertido). Além disso, novas armas (como a Holy Banisher, uma versão melhorada da Holy Sword), novos tipos de arma (adagas, que possuem uma recuperação ir com poder de ataque alto), capas (o R coloração definida, que muda constante Card), itens (como a fotografia de Al



(como a God's Boots, que permite a você correr com Alucard), novos inimigos (principalmente nos novos estágios), sem mencionar a presença dos familiares Sprite (a Faerie com roupinha verde) e do "Hana Akuma" (o outro demônio, com capacete de viking e um cabeção, cuja tradução seria algo como "Demônio Planta"...). Quanto ao

左武器 1 ムーンロード 2 まて 3 ずて 4 おろ玉のサウザンレット 5 金のあて 6 ブルークアント 7 ガリスアン 8 ラリリンの巻		STR 65 + 65 CON 36 + 36 INT 53 + 53 LCK 28 + 28
STR 31 + 34 CON 28 + 8 INT 33 + 28 LCK 28		攻撃力 82 + 82 65 + 8 防御力 8 + 8
全 1 ◆マシカサット 2 エクスプレッション 3 サウリム 4 ファキッドラウ 5 リストチウ	6 リジストアイズ 7 リジストクエイク 8 リジストファイア 9 リジストストーン 3 リジストホーリー	4 1 2 4 2
ゲットだぜ!!		

Storyline, aparentemente somente um ponto se alterara, durante o final do primeiro castelo. Antes de entregar os Holy Glasses a Alucard, Maria desafia-o para testar o poder do filho de Dracula. Esse episódio também serve como uma espécie de "tapa-buraco" para o enredo. Afinal de contas, no Playstation a bela jovem de cabelos dourados não dava nenhum sinal de seu poder e, dessa forma, era difícil imaginar como ela sempre estava um passo adiante de Alucard...

A maior diferença entre as duas versões é a possibilidade de, na versão do Saturn, logo de início, selecionar-se entre três personagens para desvendar os mistérios do castelo Castlevania. Um deles, o protagonista do game do Playstation, Alucard, o único com atributos, equipamentos, relíquias



e armas mutáveis, além da grande vantagem da evolução. O segundo deles é Richter, também acessível na versão original, mas através de truques. Apesar de possuir golpes fortes (na verdade, a maioria dos oponentes morre com um único golpe dele) e poderes destruidores (todas as armas secundárias, como o crucifixo por exemplo, que ele agarra, liberam seu poder total em suas



mãos), Richter não pode evoluir, obrigando àqueles que optarem por ele a contentar-se com os itens de recarga de energia. Em outras palavras, Richter é o personagem que mais o fará recordar-se dos games convencionais da série. O terceiro personagem é Maria, irmã menor de Anett e cunhada de Richter. Seu poder sobre os cinco animais sagrados é incrível, permitindo a ela recarregar seu medidor de energia, disparar poderosas rajadas de energia concentrada (alguém aí ouviu falar em Lei Gun? Ou seria Megaman?), ou mesmo conjurar animais, como dragões, corujas e tantos outros. Apesar de, como Richter, ela não possuir o atributo experiência e nem poder equipar armas (mas suas armas secundárias são utilizadas de uma forma diferente de Alucard, assemelhando-se a Trevor) ou quaisquer outros apetrechos (entenda-se: armaduras, acessórios...), Maria pode desferir ótimos chutes e voadoras...



Em se tratando de termos gráficos, por unanimidade a versão do Playstation é, e muito, superior. Vários dos efeitos presentes no original foram perdidos, enquanto outros sofreram uma tentativa frustrada de adaptação que, no geral, acabou em tragédia total. Um bom exemplo entre os primeiros supracitados é o efeito de brilho, presente no especial da Holy Sword e em tantos outros golpes e locais. Em seu lugar, surgiram uns traços / linhas / sei-lá-o-que brancos, sem o menor toque especial. Traduzindo: o brilho simplesmente desapareceu da face da Romênia (do game, claro...). Como exemplar do segundo, está o efeito de transparência, substituído por estranhos (para não dizer horríveis) gráficos quadrados. Logo de início, durante o prólogo de Dracula X, onde você tem sob seu comando Richter, isto é perceptível. Assim que a cena da destruição de Dracula se transforma em uma fotografia, o "defeito" criado para entrar no lugar das chamas que a queimam é repugnante. Em especial para aqueles que tiveram a oportunidade de presenciar o do Playstation. Isso sem mencionar a baixa resolução destes substitutos, tornando-se mais evidentes ao se receber a Mist (Névoa), ao soltar a Spirit Ball / Tetra Spirit, ou após observar as (diga-se de passagem, escassas) nuvens do céu no Background da Royal Chapel. O pior de tudo isso é perceber que o alto grau de serrilhamento está presente em praticamente todos os demais gráficos, desde as sombras de Alucard (onde estas MENOS aparecem) até a aura que cerca o filho de Dracula ou as letras que surgem na tela (a mensagem "You got a Item", apesar de apresentar-se em caracteres romanos, está quase ilegível com a baixa resolução dos gráficos). Mas nem tudo são trevas. A versão saturniana é, graficamente falando, mais condizente ao enredo e aos artworks originais. Richter, por exemplo, durante sua batalha contra Alucard, mostra-se devidamente vestido como na ilustração, de casaca azul, com mangas, cabelo comprido e luvas de couro, diferenciando-se de quando ele lutara contra Dracula pela última vez, como no prólogo. Além disso, fora criado todo um panteão de quadros de animação para os novos oponentes e para Maria, além dos cenários para os novos estágios.

Outro problema que todos esperávamos ter sido sanado (devido à fama do console da Sega em criar games em 2D com uma velocidade incrível e Sprites praticamente perfeitos) eram os quase imperceptíveis Slowdowns presentes na versão de PS. Entretanto, ao invés de reduzidos, estes SIMPLESMENTE AUMENTARAM. Agora a lentidão tornou-se tão evidente que algumas vezes você se sentirá assistindo um filme em câmera lenta, principalmente quando existirem muitos sprites na tela. Isso, somado a drástica perda de quadros de animação (reparando no próprio corte da Alucard Sword é possível notar que existem somente

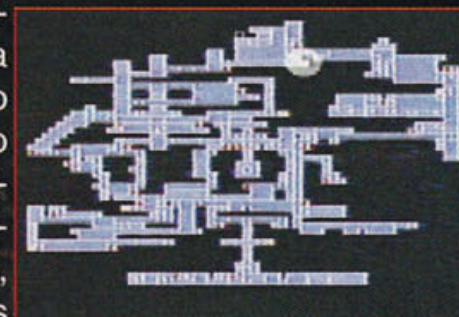


dois frames, comparado aos quatro da versão de Playstation).

Em termos sonoros, a versão de Saturn leva certa vantagem. Apesar de ter perdido os ruídos do morcego (aliás, como diabos chamam-se estes ruídos? Rugidos? Latidos? Squeaks?), várias "novas" músicas foram adicionadas, principalmente para Maria. Sim, além

de ser uma personagem extra, ela possui também suas próprias músicas que, sem dúvida alguma, são as melhores do game. OK, elas não são exatamente novas. Na verdade são remixações de antigas trilhas presentes nos demais Castlevanias, mas todas com um ótimo trabalho e acabamento. Assim, não se assuste ao encontrar, logo no primeiro estágio, um dance da melhor qualidade e bastante familiar. O mesmo para um jazz, blues ou qualquer outro que encontrar.

A jogabilidade manteve-se eficiente mas recebeu um ponto positivo e um negativo. Primeiro o negativo (sim, somos pessimistas...): tornou-se mais complicado acessar-se o mapa. Primeiro é necessário que se acesse a tela de Status para, então, pressionar-se L e chagar até o mapa (que falta faz um botão SELECT...). Apesar de não ser exatamente complicado (o já citado Super Metroid / Metroid III utilizava-se desse método para se acessar o mapa), o problema é o loadtime, muito demorado. Aliás, este é uma constante em todo o jogo. Após a passagem de algumas salas (principalmente de uma comum para uma com algum chefe) e de algumas áreas para outras, a maçante mensagem NOW LOADING aparece...



Finalizando...

Dracula X: Nocturne in the Moonlight, apesar de perder em certos pontos para a versão de Playstation, é um ótimo game para Saturn. Em outras palavras, se você tiver um PS e um SAT, e procura por gráficos bem trabalhados, prefira a versão original. Se desejar um enredo mais completo e novas oportunidades para explorar Castlevania, fique com a de Saturn. Uma das atitudes que não conseguimos entender é o não uso do cartucho de RAM do 32-bit da Sega. Caso a Konami tivesse utilizado-se do cartucho de RAM de 4 Mega da Sega, sem dúvida alguma o resultado seria milhares de vezes melhor. Ah, e antes que esqueçamos, a possibilidade deste game ser lançado em versão americana é MUITO, mas MUITO remota. Nenhuma produtora se interessou, até hoje, em trazer games da Konami japonesa para os States. E não vai ser agora, com a Sega of America passando por maus bocados, que isso vai acontecer. Ah, e antes que esqueçamos, se você tiver um computador com CD-ROM, dê uma olhadinha na pasta OMAKE contida no CD de Dracula X: Nocturne in the Moonlight. Lá você encontrará as ótimas Art Works de Ayame Kojima. São os mesmos trabalhos contidos no livrinho de Art Works contido na versão japonesa de Dracula X: NoIT para Playstation. Todavia, a pequena história introdutória simplesmente desapareceu. De qualquer forma, como já dito, Dracula X é um ótimo game para Saturn. Ponto para a Konami!



DEEP FEAR

"Finalmente consigo entrar na sala, utilizando-me do Keycard que Mooky me devolvera. Segundo o mapa que possuo este é somente um corredor, mas quem sabe o que pode haver em um simples corredor? Bem, eu posso. Além da escuridão, algo que faz barulho. E muito. Após os tiros que tive de disparar alguma coisa começou a gritar. Não era humano, estava claro. Na verdade parecia um macaco ou um chimpanzé. Mas não é má idéia verificar. Afinal, ainda não havia encontrado a DrWiseberg. Não que eu achasse que os ruídos eram emitidos pela doutora, longe disso... Mas é função da ERS vasculhar tudo. Consegui avistar ao fim do local alguém caído, apesar da quase ausência de luz. Mas qual não foi a minha surpresa ao observar sua face... Stella? Seria aquela minha amada Stella?"

Enquanto a Sega of America concentra todos os seus esforços, atenções e esperanças no Sega Dreamcast, a Sega of Japan está a todo vapor, apostando em ótimos lançamentos para seu fiel mercado. E Deep Fear (do inglês, "Temor Profundo") não é exceção. De naipe elevadíssimo, o game pode ser consagrado com o título de "melhor clone de Resident Evil / Bio Hazard já criado", mesmo tendo adversários à altura, como Enigma e Overblood (ambos do console de 32-bit da concorrente Sony).

Deep Fear possui quase todos os aspectos necessários pra um título de sucesso. Um bom enredo, gráficos medianos, som de primeira qualidade, além de desafio e diversão na dosagem certa. Mas vamos por partes.

O enredo é uma das melhores qualidades de DF. O cenário é um futuro bastante próximo, em uma base submarina a mil léguas (cerca de trezentos metros), chamada de Big Table (Grande Mesa). Pertencente à marinha americana e dividida em diversos setores / áreas, a BT já foi considerada um dos maiores projetos submarinos já elaborados pelo homem, uma vez que não seria somente um ponto militar estratégico, mas também um centro de pesquisas marinhas e médicas completo e, o mais impressionante de tudo: uma colônia para mais de cem pessoas.

Você é John Mayor (João Prefeito? Isso lá é nome?), instrutor de salva-vidas e atual integrante da ERS (Emergency Rescue Services), o grupo de salvamento da Big Table. Ex-membro da SEALs (as forças especiais da marinha americana, uma espécie de elite dos fuzileiros navais) a quase dois anos, John é chamado, num primeiro de abril, para uma missão aparentemente simples, que envolvia a perda de contato com uma das áreas restritas da base, a NAV Area, ocupada pela marinha. Mas o que começara como um caso comum de salvamento, terminou na descoberta de homens, mulheres e até mesmo animais que, infectados por um vírus desconhecido, transformavam-se em terríveis criaturas assassinas. E o pior: todos aqueles atacados por elas eram infectados (hmmm... Alguém aí falou em G-Vírus?). A maior suspeita é que o vírus tenha sido trazido juntamente com a cápsula que fora trazida com um foguete recolhido pelos militares com o submarino Sea Fox e trazida para a Big Table para maiores estudos. Ainda na NAV Area, John resgata a Dr. Wiseberg, pesquisadora do grupo da Medical-I Area, que o faz lembrar de um amor a muito perdido, chamado Stella... Mas John não tem tempo para isso. Antes mesmo que se possa fazer algo, o Sea Fox é dominado pelas criaturas, concretizando as suspeitas. Um míssil é disparado contra a Air Unit Area (área encarregada da produção de oxigênio para a base) e, para evitar que os demais sejam disparados, o chefe da ERS deve se arriscar novamente.

E assim a história se desenrola, passando por todas as instalações da Big Table e por perigos inimagináveis. Em termos gráficos, é inevitável a comparação com Re-

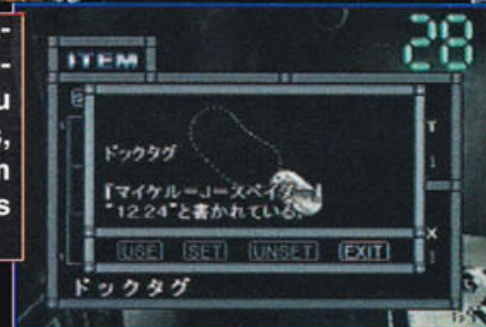
Sempre preste atenção nos mínimos detalhes. Mesmo itens que pareçam sem a menor importância podem esconder senhas ou códigos. Isso também vale para os cenários, onde os itens não são mais mais poligonais em um cenário pre-texturizado, mas sim mesclados a ele.



Além de estar explorando os vastos mapas da base Big Table, não espere muito por locais exatamente secos. Você será obrigado a passar por várias salas inundadas, onde podem haver inimigos.



Cerca de 70% do game é narrado em inglês e legendado em japonês. Apesar disso, descrições de itens e outros continuam em japonês. Mas é uma mão na roda para aqueles que boiam em japonês mas manjam bem o inglês.



Existem locais com caixas de primeiros socorros. Lá você pode conseguir ilimitados sprays de cura, mas somente oito podem ser carregados por vez. E, além da energia, outra preocupação será o Air, o ar de seu personagem, que pode matá-lo. Use granadas de ar (+30 de Air) quando necessário.

sident Evil. DF lembra muito o Survival Horror da Capcom, com cenários pré-texturizados e personagens poligonais. Apesar das limitações "poligônicas" do Saturn, a Sega conseguiu burlar boa parte delas e criaram um trabalho muito semelhante ao dado à versão de Resident Evil para o console. Existem várias e várias seqüências em CG, mas em uma resolução baixa e com movimentação MUITO artificial (resultado do não uso do sistema de Motion Capture, onde se capturam movimentos de atores reais, como fora o caso de Resident Evil). As músicas, apesar de raras, uma vez que os excelentes efeitos sonoros (que também lembram muito o hit da Capcom) são os predominantes, possuem arranjos simples e bonitos, fazendo o jogador entrar no clima de suspense.

Os combates são bastante semelhantes à RE, com muito sangue, armas e tudo mais. O sistema é simples, consistindo em sacar a arma com R (como em Flashback) e atirar com C. Mas não pense que DF não passa de uma cópia barata com um novo Storyline. Além dos cômodos comuns da Big Table, você se verá dentro de câmaras completamente inundadas (o que adiciona um novo atributo ao seu personagem, o Air), de salas repletas de gases venenosos ou mesmo em locais a ponto de explodir. Isso adiciona ao game uma dinâmica e uma diversão muito maior.

E por falar em armas, elas também são bastante variadas. Você pode carregar duas comuns (a GLOCK e o lança-arpões) e uma especial (uma submetralhadora ou uma shotgun). As balas são limitadas, mas recarregáveis em armários de armas, locais onde é possível trocar-se a arma especial também. Existem também munições em alguns locais, que aumentam o número máximo de balas da arma específica.

Finalizando, Deep Fear é um dos melhores games já lançados para o Sega Saturn. E, enquanto Resident Evil 2 não dá as caras no console, esta é a melhor opção. Ponto para a Sega!

FICHA TÉCNICA		 SEGA SATURN
		
DEEP FEAR		
SEGA	CD	
ADVENTURE	1 JOGADOR	
COTAÇÃO		
GRÁFICO		4.1
SOM		4.4
JOGABILIDADE		4.4
ORIGINALIDADE		4.5
DIVERSÃO		4.5
● Gráficos muito bons, apesar de bastante granulados ● Um ótimo enredo, com toques de suspense, romance, terror e tudo mais que os amantes de bons Storylines poderiam querer		 PROS
 CONTRAS	● As CGs, apesar de abundantes, são todas em baixa resolução, o que prejudica muito a qualidade gráfica ● A movimentação dos personagens poderia ser muito melhor caso usassem o Motion Capture	CLAS. FINAL 4.3



VÍDEO AULA

A maneira muito fácil, muito eficiente e muito barata de aprender
Você estuda o que quiser, quando quiser, quantas vezes quiser



TODOS APRENDEM INFORMÁTICA COM AS VÍDEO AULAS MPO

BÁSICO – INTERMEDIÁRIO – AVANÇADO

SÃO 10 ANOS DE EXPERIÊNCIA E SUCESSO

Cada vídeo aula é preparada com as instruções e informações necessárias para você aprender **informática** sozinho.

Preço de cada fita : R\$ 29,00 Nível : B = Básico, I = Intermediário e A = Avançado

Lançamentos

Ref	Título	N	F
5192	Word 97	B	1
5193	Word 97	I	1
5195	Excel 97	B	1
5196	Access 97	B	1
5197	Power Point	B	1
5198	Integração Office 97	B	1
5600	Office Pro 97	B	5
5199	Corel Draw 7.0	A	1
5201	Access 97	I	1
2577	Access 97	A	1
5194	Word	A	1
5602	Director 5.0	B	1

Sistemas Operacionais

Ref	Título	N	F
5082	Windows 95	B	1
5085	Windows 95	I	1
5088	Windows 95	A	1
5054	Windows nt	B	1

Proj. 3D e Engenharia

Ref	Título	N	F
5111	Auto Cad R 13	A	5
5104	3D Studio 4.0	B	1
5119	3D Studio 4.0	I	1

Banco de Dados

Ref	Título	N	F
5108	Access 7.0	B	1
5087	Access 7.0	I	1

Editores de texto

Ref	Título	N	F
5091	Word 7.0	B	1
5110	Word 7.0	I	1

Diversos para escritório

Ref	Título	N	F
5095	Power Point 7.0	B	1
5128	Power Point 7.0	I	1
5103	Schedule 7.0	B	1
5059	Office	B	5
5075	Office	I	5
5096	Office 95	B	4
5130	Office 95 Pro	B	5

Editoração Eletrônica

Ref	Título	N	F
5092	Corel Draw 6.0	B	1
5101	Corel Draw 6.0	I	1
5102	Corel Draw 6.0	A	1
5105	Corel Photo Paint	B	1
5093	Photoshop 3.0	B	1
5109	Photoshop 3.0	I	1
5183	Photoshop 4.0	B	1
5186	Photoshop 4.0	I	1
5100	Scanners e Tratamento de imagens	B	1
5124	Page Maker 6.0	B	1
5125	Page Maker 6.0	I	1
5122	Page Maker 6.0 para Mac	B	1
5188	Page Maker 6.5	B	1
5190	Page Maker 6.5	I	1
5189	Corel Draw 7.0	B	1
5191	Corel Draw	I	1

Iniciantes N=Nível - F=Fitas

Ref	Título	N	F
5094	Introd. Informática e Multimídia	B	1
5083	Instalando Kit Multimídia	B	1
5171	Como Navegar na Internet	B	1
5118	Navegando na Internet	I	1

Planilhas Eletrônicas

Ref	Título	N	F
5090	Excel 7.0	B	1
5129	Excel 7.0	I	1
5185	Excel 7.0	A	1
5077	Lotus 123	B	1

Programação

Ref	Título	N	F
5045	Visual Basic	B	1
5052	Visual Basic	I	1
5053	Visual Basic	A	1
5060	Visual Basic	A	1
5063	Visual Basic	B	1
5079	Visual Basic	B	1
5106	Visual Basic 4.0	B	1
5179	Visual Basic 4.0	A	2
5181	Visual Basic 4.0	B	2
5107	Director 4.0	B	1
5127	Delphi	A	2
5132	Delphi	B	3

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

INSTRUÇÕES GERAIS - VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:
1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.
2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O N° DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.
3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.
TAXA DE REMESSA: R\$ 5,00 (MENOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE R\$ 15,00).

NOME COMPLETO:		
Nº DO CARTÃO:	VALIDADE:	CPF:
ENDEREÇO:		
BAIRRO:	CIDADE:	ESTADO:
CEP:	DDD:	TEL.:
ASSINATURA:		

REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

- ☐ CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO
☐ DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
☐ CHEQUE NOMINAL

SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R\$ 5,00*
TOTAL	

(*) EXCETO RORAIMA



Estamos chegando ao final de nossa sequência de matérias explicativas de Grandia. Mas ainda faltam alguns tópicos a serem vistos. Nesta edição, você confere o início do 5º e último capítulo, abrangendo as operações básicas do game. São 2 tópicos (ou quase isso) nesta edição e outros 3 para a próxima. Na edição passada, prometemos mostrar Grandia Digital Museum, mas por falta de espaço (deu pra notar, né?), tivemos que deixar pra próxima. Mas não se preocupe que vai estar tudo lá, sem falta.

CAPÍTULO 5: Operações Básicas

1. SAVE POINTS

Os RPGs têm como tradição o fato de serem jogos muito longos, levando-se horas e horas para se chegar até o fim, e com Grandia não é diferente. O recurso para resolver este problema (é claro que você não vai ficar jogando 50 horas sem parar, vai?) há o famoso recurso "Save". Em primeiro lugar, para salvar o seu progresso, é neces-

sário ter espaço livre suficiente na memória interna de seu Saturn ou então um cartucho de RAM (não aquele de 1 Mega da SNK ou de 4 Mega da Sega, estes servem para rodar outros jogos e não para armazenar dados de Save; o cart certo é um de 8 Mega lançado pela própria Sega para esta finalidade, expandir a curta memória interna para Save do Saturn, que é de apenas 512 Kbytes). Cada jogo salvo de Grandia ocupa 48 Kbytes e é possível salvar até 5 jogos, mas você só poderá usar estes 5 espaços se tiver memória livre suficiente. O segundo passo para salvar o seu progresso é achar um Save Point (representado na imagem 1). Ele pode ser encontrado em muitos lugares do game, principalmente em Dungeons. Achando um destes, basta ficar sobre ele com seu personagem principal e então apertar o botão C. Isso vai trazer um menu com algumas opções (imagem 2), confira-as a seguir (na ordem, de cima para baixo):

セーブ Save
回復 Recovery
ヒント Hint
やめる Exit

Para que servem estas opções? As explicaremos agora.

• Save: escolhendo esta opção, virá uma tela com todos os jogos já salvos (imagem 3). Há dois ícones no topo da tela para você alternar entre memória interna (esquerda) ou cartucho de RAM (direita), que é onde você vai salvar o seu progresso. À direita destes dois ícones estão as características do seu jogo atual (tempo e personagens que estão no seu grupo). Na janela maior, logo abaixo, estão os 5 slots para salvar o seu progresso com os respectivos jogos já salvos (se você já usou o Save anteriormente). Em cada um destes slots estão indicados os dados do jogo salvo (se nada estiver indicado o slot está livre): ao lado do número do slot está o local em que o jogo foi salvo, abaixo está o tempo de jogo seguido pelos personagens que estão no grupo e na extrema direita está o CD em que o jogo foi salvo. A janela inferior, a menor, serve apenas para confirmar a sua escolha. Para salvar o seu progresso então, você deverá escolher entre memória interna ou cart de RAM, depois, com o botão C, um dos 5 slots no qual o seu jogo salvo vai ficar guardado e finalmente confirmar a sua escolha na janela inferior com o botão C (opção da esquerda para confirmar e da direita para cancelar). Tenha atenção especial na hora de escolher o slot para não salvar por cima de um outro jogo acidentalmente. Depois disso você poderá parar de jogar e quando quiser basta escolher a segunda opção no menu principal e então o slot no qual seu jogo foi salvo para carregá-lo e con-

tinuar de onde parou.

• Recovery: esta opção é tudo o que você vai querer nos momentos mais difíceis. Escolhendo Recovery, todos os personagens de seu grupo serão totalmente curados. Eles terão seus HPs, SPs e MPs dos três níveis totalmente recuperados e também quaisquer Status fixos que neles estejam serão curados. Nenhum som ou efeito visual indica esta cura, mas ao escolher a opção Recovery pode ter a certeza de que seus personagens estarão aliviados.

• Hint: esta opção não está presente em todos os Save Points, mas é constante até a metade do jogo. A opção Hint dá algumas dicas de jogo ou explicações sobre alguns tópicos. Como tudo está em japonês, esta opção não vai lhe interessar muito caso você não tenha conhecimento do idioma. Mas também não tem problema, pois a maioria das dicas ou explicações encontradas na opção Hint de cada Save Point já foram publicadas em nossas matérias anteriores de Grandia.

• Exit: bom, esta dispensa maiores detalhes, mas caso você já não tenha imaginado a função desta opção, ela serve para sair do menu de Save Point.

Além dos Save Points, você também vai encontrar os Inns, que têm algumas funções de um Save Point. Nos Inns você pode salvar o seu progresso ou então jantar e dormir para curar seus personagens.

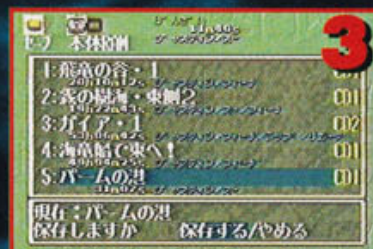
2. SHOPS

Se você está imaginando até agora o que fazer com o seu dinheiro em Grandia, chegou o tópico que vai clarear suas idéias. Como em todo RPG que se preze não poderiam faltar os shops, e é neles que você vai fazer suas compras e também vender seus itens desnecessários. Os shops são encontrados nas cidades, mas nem todas têm um.

Dentro de cada shop (imagem 1) você vai encontrar alguns ícones pelos quais você vai realizar suas compras (em alguns shops você encontra também o ícone do baú, o qual você verá com detalhes no próximo tópico; o ícone de Magic pode não ser encontrado em todos os shops). Para você realizar uma compra ou apenas uma consulta, basta ficar em frente ao ícone desejado e apertar o botão C. Vejamos agora para que serve cada um destes ícones:

-Com este ícone você acessa o menu com as armas disponíveis para venda (imagem 2). Você terá dois ícones na parte de cima da tela: 買 - 買う

(Buy) e 売 - やめる (Exit). A primeira lhe dá acesso ao inventário de armas disponíveis para venda, já a segunda opção sai do menu de venda de armas (coisa que você pode fazer simplesmente apertando o botão B). Confira a sua quantia de dinheiro no topo da tela ao cen-



tro. Ao escolher a primeira opção, seu cursor será levado para a janela maior, logo abaixo, onde estão as armas disponíveis para venda. Aqui estão indicados o ícone da arma, seu nome em japonês e o seu respectivo valor. A janela mais fina, abaixo da maior, indica as características (em japonês) da arma com a qual você está com o cursor sobre. Como estas modificações de habilidades estão em japonês (e em Kanji ainda por cima), vejamos as traduções antes de qualquer progresso:

Kanji	Hiragana	Inglês
攻撃	こうげき	ATTACK
防御	ぼうぎょ	DEFENSE
行動	こうどう	AGILITY
移動	いどう	MOVE

Olhando novamente na imagem número 2, veremos que o cursor está sobre a arma "Kataribe's Cane" (que custa 2600G) e que na janela mais fina está indicado o seu poder: ATTACK +22.

Sem perder o fio da meada, continuemos então. Na parte inferior da tela temos os personagens que estão no seu grupo. Cada um está representado pelo seu rosto com o nome na parte superior e a quantidade de itens que ele carrega no momento na parte inferior (lembrando que cada personagem pode carregar um máximo de 12 itens). Mas não é só, se você mover o seu cursor pelas armas disponíveis, você verá que aparecem algumas setas em posições e cores diferentes no quadro de alguns personagens. Estas setas indicam as modificações que a arma selecionada fará no personagem. Setas amarelas apontando para cima (▲) indicam alterações positivas, já as setas azuis apontando para baixo (▼) indicam alterações negativas. Se não houver nenhuma seta, o equipamento não traz alterações (ou o equipamento é o mesmo ou tem os mesmos valores). Note ainda que as setas aparecem em locais diferentes na janela do personagem dependendo da habilidade alterada. Se a seta aparecer sobre a letra "I" da palavra ITEM no quadro do personagem, a habilidade alterada é ATTACK, se a seta aparecer sobre a letra "T", a habilidade alterada é DEFENSE, já sobre a letra "E", altera-se a habilidade AGILITY e, finalmente, com a seta sobre a letra "M", temos alteração na habilidade MOVE. Pra não perder o costume, aí vai mais uma tabela de referência rápida para o esquema mencionado acima:

I	ATTACK
T	DEFENSE
E	AGILITY
M	MOVE



Agora que você já sabe qual arma você vai escolher para comprar, digamos que você tenha confirmado a escolha com o botão C estando seu cursor sobre a arma desejada, você será mandado para uma outra tela (imagem 3). Aqui você estará com o seu cursor na parte superior da tela, onde se encontram 3 ícones. Vejamos então para que serve cada um.

 - 装備 (Equipment): escolhendo esta opção

você compra a arma e já equipa diretamente no personagem escolhido. Basta selecionar o ícone de Equipment no topo da tela e então o personagem que será equipado com a nova arma (lembre-se que cada personagem pode equipar-se com diferentes tipos de armas). A janela mais fina, que aparece sobre os personagens, indicará qual o equipamento atual do personagem que você está com o cursor sobre (à esquerda da janela) e o equipamento que você vai comprar (à direita), já com o preço. Você pode ainda, antes de confirmar a compra, conferir em números as alterações que o equipamento inflingirá em seu personagem (basta olhar nas características abaixo da ilustração do personagem). O equipamento antigo ficará no inventário de itens do personagem, portanto ele deverá ter no máximo 11 itens, ou seja, 1 espaço livre, antes de comprar um equipamento com esta opção.

 - 下取り (Trade-In): com esta opção você compra a arma selecionada, já deixando-a equipada no personagem e ao mesmo tempo vendendo a arma que estava equipada anteriormente, ou seja, é uma compra a base de troca. Para isso, selecione o ícone de Trade-In no topo da tela e então o personagem que terá seu equipamento atual vendido e será equipado com o novo. A janela mais fina se dividirá em duas partes: na esquerda você confere o novo equipamento que está comprando (para já deixar equipado no personagem) e seu respectivo preço, já na direita, você verá o equipamento atual do personagem juntamente com o preço que será pago por ele. Confira ainda as alterações que o novo equipamento vai causar em seu personagem na janela abaixo de sua ilustração. A opção Trade-In é duplamente vantajosa: primeiro porque você pode comprar um equipamento sem estar com dinheiro suficiente para pagar o seu valor, já que é uma compra a base de troca, e segundo porque o equipamento antigo é vendido e não ocupa mais espaço no inventário de seu personagem, ou seja, não é necessário ter espaço livre para comprar com esta opção.

 - 買う (Buy): esta opção serve simplesmente para comprar um novo equipamento e deixá-lo no inventário de itens de um personagem. É só selecionar o ícone de Buy no topo da tela e então o personagem que ficará com o item selecionado em seu inventário. Lembre-se que o personagem não será equipado com o item, ele apenas ficará em seu inventário. Isso significa duas coisas: que o personagem deverá ter pelo menos 1 espaço disponível em seu inventário para comprar com esta opção, e que você vai ficar com o novo equipamento guardado, podendo equipá-lo em uma outra situação.

Agora que você já conhece todas as opções para compras de armas, vejamos então o próximo ícone de compra.



-Com este ícone você acessa o menu para compra de equipamentos de defesa (armor, shields, shoes e helmets). Basicamente, tudo o que foi dito para o ícone anterior (para compra de armas) é válido também para este (menus, opções, janelas, todos têm a mesma função), apenas ressalta-se que desta vez você estará com-

prando equipamentos de defesa.



-A partir deste ícone você poderá comprar itens para os seus personagens. Escolhendo-o, você será levado para uma tela (imagem 4) semelhante à primeira tela vista no ícone para compra de armas, a única diferença é que na janela maior estarão listados os itens e acessórios (é, é nesta opção que você poderá comprar os acessórios) disponíveis para venda. Para comprar um item, basta selecionar o ícone de Buy no topo da tela, depois o item que você deseja possuir e então o personagem que ficará com este em seu inventário (não se esqueça que ele deve ter pelo menos 1 espaço livre). Caso você queira comprar acessórios, as regras são as mesmas para compra de armas e equipamentos de defesa.



-Com este ícone é que você vai comprar os elementos para seus personagens (o ícone do cajado, para compra de elementos, pode não ser encontrado em todos os shops). Escolhendo-o, você será levado para a tela de compra de elementos (imagem 5). No topo da tela, à esquerda, temos os mesmos ícones de Buy e Exit já vistos. Mais ao centro, ainda no topo, temos a quantidade de Mana Eggs que você possui (contando todos que estão no inventário de cada personagem do seu grupo). É com estes Mana Eggs que você vai comprar os elementos, cada um vale um elemento que você pode atribuir a um personagem. Na parte de baixo da tela temos a ilustração dos personagens que estão no seu grupo, indicados também os elementos que cada um já possui (da esquerda para a direita: Fire, Wind, Water e Earth), caso um espaço não estiver preenchido, o personagem não tem o elemento correspondente a este espaço. Na janela central esquerda temos os quatro elementos do game e as magias básicas que o personagem adquirir inicialmente quando você atribui o respectivo elemento a ele (de cima para baixo: Fire que dá Burn, Wind que dá Hyuui, Water que dá Keroma e Earth que dá Digan). Logo à direita do nome das magias, vêm os parâmetros que o personagem ganha ao evoluir cada elemento (ele adquiri também estes parâmetros no momento em que você atribui o elemento a ele). Na janela central direita estão indicadas as combinações de elementos existentes (que você já deve conhecer caso acompanhe nossas matérias de Grandia).

Na próxima edição você confere a continuação da matéria, com o restante do tópico 2 (Shops) deste capítulo 5 e os tópicos restantes (3 - Baús, 4 - Obtenção de Itens e Dinheiro e 5 - Localizando-se), além dos detalhes sobre o esperado Grandia Digital Museum.

NA PRÓXIMA...

Na próxima edição você confere a continuação da matéria, com o restante do tópico 2 (Shops) deste capítulo 5 e os tópicos restantes (3 - Baús, 4 - Obtenção de Itens e Dinheiro e 5 - Localizando-se), além dos detalhes sobre o esperado Grandia Digital Museum.

Jigsaw Piece meu filho, onde é que tá você!



BANJO-KAZOOIE



Eu tô aqui, bichinho virtual!

Finalmente começa a safra de bons games para o console da Nintendo! Alegria total para quem curte games de aventura, pois você vai entrar de cabeça na mais nova (e divertida) já produzidas para N64.

Apesar do storyline ser bem simples, Banjo-Kazooie vai exigir muito do jogador, principalmente para aqueles que ainda não se habituaram com o controle analógico.

Tudo começa quando a maquiavélica, horrenda, malvada, sem escrúpulos e (monstruosamente) feia bruxa Gruntilda, está consultando seu caldeirão mágico, lhe perguntando (algo sem lógica, no caso dela), se existe alguém mais bonita e legal do que ela... Ergh! O caldeirão responde que sim, a irmã de Banjo; Tooty! O resto já dá para imaginar... Ela seqüestra a Tooty e tenta roubar a beleza dela (se pintar um game over, Gruntilda consegue), mas com a união faz o açúcar... hã... a força (desculpe, frase errada), Banjo e seu fiel amigo emplumado Kazooie partem na mais engraçada e divertida aventura.

Apesar da simplicidade do game, todos os personagens são bem cativantes (um bom exemplo é a própria vilã do game, a bruxa

Gruntilda, ela é hilariante quando fala).

Você vai passar por dez mundos cheios (incluindo a casa da bruxa, onde estão situados os outros nove mundos) de surpresas e puzzles bem criativos, nos quais serão necessários um pouco da sua queima cerebral. Assim que você começar a jogar, vai notar que os personagens não falam, ficam tipo... mumunhando (seja lá o que for isso...), não pronunciando uma palavra, mas as falas dos personagens aparecem revelando o que eles conversam.

Mas parece que esta era a idéia da Rareware ao produzir este excelente game (dando assim um toque cômico, não só para os personagens, como para todo o enredo).

Pode-se dizer que este sem dúvida é o mais bem trabalhado game já produzido para o N64. Os gráficos são bem parecidos com os de Mario, mas as texturas são incrivelmente ótimas, juntamente com a jogabilidade que flui muito bem no decorrer do game.

Agora que já falamos um pouco do game, vamos conhecer o básico para poder jogar tranquilo e conhecer um pouco mais sobre os personagens e outras coisas mais.



Eu sou o poderoso Jinjonator!

"Uma Ajudinha"



Para não se embananar assim que você começar a jogar, vai se deparar com Bottles (a topeira) que (se você quiser) pode servir como seu tutor, explicando como e quando usar novos movimentos e acessórios no decorrer da aventura. Mas isso é preferencial, caso você queira descobrir as coisas a seu jeito. Tooty (a vítima de Gruntilda) é simplesmente a irmã (grande explicação!).

Não podemos deixar de mencionar a vilã do game, que deixa o game bem divertido. Se você prestar atenção no que ela fala durante todo o game, vai notar que ela sempre rima uma coisa com outra (sem contar que também em certas ocasiões, ela diz coisas sem o menor sentido como "hambúrguer, batata frita..." e outra pilha de besteiras), completamente diferente de qualquer outro vilão já visto em qualquer game. Mas estas besteiras que ela fala são só para atrapalhar. Gruntilda também tem uma irmã, que é completamente diferente dela. O nome desta é Brentilda, que ao invés de ser uma bruxa, é uma fada muito boazinha que vai lhe ajudar muito no final do game. Ela vai ser encontrada com muita frequência em certas partes da casa de Gruntilda, sempre falando três segredos da irmã. "Mas está tudo em inglês, como vou saber para que serve?", de certo vai atrapalhar um pouco quem não entende pelo menos o básico do inglês, mas tente decorar pelo menos as palavras que ficam tremendo.

Brentilda é tão boazinha que se você falar com ela três vezes, caso esteja com o life baixo, você será compensado com uma recarga total. Mas como dito antes, marque legal as informações fornecidas pela fada.

Outro cara que vai ajudar bastante Banjo e Kazooie é Mumbo Jumbo, uma espécie de bruxo da floresta que transforma os personagens em outras criaturas (e até mesmo em uma abóbora) para facilitar o contato com outros personagens que fazem parte da aventura, para obter ajuda dos tais e até mesmo para entrar em lugares muito pequenos ou chegar a lugares altos. Mas para isso, você precisa ter uma certa quantidade de Mumbo Tokens (uns crânios prateados) para dar a Mumbo para assim ele o transformar.

Os Mundos

Dentro da casa de Gruntilda (tá certo, já falamos muitas vezes o nome da bruxa), você vai se sentir no mundo de Mario. Para abrir os mundos, você vai precisar completar os quebra cabeças (que no caso são os quadros que determinam os mundos a serem explorados) para poder seguir caminho. Fique em cima que vai estar cravada no chão rente ao quadro e aperte o botão **A** para encaixar a peça (Bottles vai explicar isso, mas vamos antecipar, OK). Haverá quadros em que serão necessários muitas peças para se encaixar, já imaginaram a chatice que vai ser apertar o botão várias vezes para encaixar as tais peças; mas Bottles também vai explicar que para tal situação, basta apertar o botão **Z** para resumir o trabalho.

Bem, agora que você já está informado sobre esta parte, vamos aos mundos. Dentro deles, você vai ter que coletar um determinado número de peças de quebra cabeças para poder abrir outros mundos. No total, você vai coletar 10 peças por mundo. Mas também há notas musicais, que você vai coletar 100 por mundo, pois elas serão a chave para abrir portas mágicas. Estas portas exigem uma certa quantia de notas para poderem liberar caminho. Mas não pense que vai ser tão fácil pegar as 100 notas de cada mundo, caso você morra antes de coletar o máximo, haverá a necessidade de coletar todas novamente.

Por outro lado, se você é um daqueles que querem chegar ao final o mais rápido possível, fique sabendo que



BANJO-KAZOOIE

RAREWARE 128 MEGA

AVENTURA 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.6

- Gráficos muito bonitos e coloridos
- Ótimas músicas (apesar de não ter a qualidade do CD)
- Jogabilidade excelente, com resposta rápida aos comandos

PROS

- O efeito de transparência não passa um realismo ao se distanciar dos objetos e inimigos, deixando no game uma falhinha besta.

CONTRAS

CLAS. FINAL
4.6

não é necessário coletar todas as notas de cada mundo (mas é uma boa você coletá-las assim mesmo, pois elas quebram o maior galhão no final do game).

Em todos os mundos, você vai encontrar cinco jinjos (são seres aparentemente parecidos com pássaros), que foram aprisionados por Gruntilda. Ao reunir os cinco, eles lhe entregarão uma peça (que faz parte das dez peças do mundo que você está explorando). Você também vai encontrar os "extra honeycomb pieces", são parecidos com recarregadores de life, mas seu interior é aberto. Em nove dos dez mundos, serão coletados 2, sendo que juntando 6, você vai aumentar o tamanho de seu life (com um ponto a mais). Apenas no começo do game, onde você vai poder aprender os movimentos básicos por perto da sua casa é que você poderá encontrar 6 extra honeycomb pieces, mas apenas no começo. Quando entrar no refúgio de Gruntilda, apenas dois por mundo.

Resumindo, em cada mundo você encontrará 10 peças

(inclusive na Gruntilda's Lair), 100 notas musicais, 5 jinjos e 2 extra honeycomb pieces (estes últimos três não se encontram na Gruntilda's Lair).

Agora que você já está um pouco informado sobre este que vai deixar você muito tempo grudado na telinha, não pense que é só chegar ao final, terminar o game e esperar para daqui a não se sabe quanto tempo para ter uma continuidade. No final do game, você vai ter uma surpresa e tanto, sendo que haverá coisas que não poderão ser coletadas ou abertas "neste game".

Aí vai uma dica, se você coletar todas as cem peças e chegar na etapa final com pelo menos 895 notas musicais, haverá alguns privilégios para enfrentar a bruxa, tais como pegar um recarregador de penas, ovos e duplicar a resistência do seu personagem. Com todas as cem peças, no final do game você verá algumas cenas da continuação desta super aventura, não neste mesmo jogo e sim na continuação que esperamos não demorar muito.



PEQUENAS MANHAS



Assim que começar a jogar, você vai encontrar com Bottles. Ele vai perguntar se gostaria de ter instruções no decorrer do game. Aperte o botão **A** para pedir ajuda ou **B** para prosseguir sem as instruções da topeira. Logicamente aperte o **A**.



Apertando o botão **A**, Bottles vai falar para encontrá-lo nos buracos (a casa deles, no caso). Mais adiante, aperte o botão **B** em cima do buraco para chamá-lo. Ele vai explicar a função dos botões que constituem o botão **C**.

▲ = visão em primeira pessoa (o personagem deve permanecer parado)

◀ e ▶ = rotaciona a câmera para os lados correspondentes (o personagem pode estar em movimento e em campo aberto)

▼ = aproxima a visão d parte de trás do personagem (você tem três visões, longe, próxima e muito próxima)

R = mantendo o botão apertado enquanto se movimenta, a câmera sempre vai acompanhar o personagem pelo ângulo de trás (com exceção de determinados lugares)

**Grabbrubleragrugrar
groghrugufbrudortbur
gbrumb grabrubabler
GRABSCRASHGLON???



Siga para o próximo buraco perto dos troncos mais acima e do lado esquerdo. Fale com Bottles para ele lhe ensinar os pulos. Aperte o botão **A** duas vezes e mantenha-o pressionado para dar um pulo duplo e cair com suavidade de lugares altos (no primeiro pulo, Kazooie não coopera muito). Após aprender o pulo duplo, Bottles vai ensinar como dar o super pulo. Mantenha apertado o botão **Z** para Banjo abaixar-se e então o botão de pulo para Kazooie auxiliar um salto mortal bem alto. Antes de ir embora, vá para o pedaço de tronco do lado esquerdo, onde você vai avistar um extra honeycomb piece (foto). Dê um super pulo para pegá-lo. Volte até a casa de Banjo e dê um super pulo para subir no telhado da casa, suba na chaminé para pegar uma vida.



Depois, vá para o buraco a seguir perto da árvore. Bottles vai ensinar como nadar. Mergulhe dentro d'água (a que rodeia a montanha em espiral). Com o botão **A** Banjo nada bem devagar e com o **B**, Kazooie dá um força para nadar mais rápido. Nade para debaixo da ponte e numa abertura na montanha, você vai encontrar mais um extra honeycomb.



Volte para o buraco, de onde Bottles apareceu para ensinar-lhe os movimentos. Siga para a cachoeira mais adiante, onde vão haver algumas plataformas (foto). Vá dando pulos duplos para pegar outra extra honeycomb. Chegue na ponta da plataforma e dê um pulo duplo para entrar em baixo da queda d'água e pegar mais uma vida. Da casa anterior de Bottles, atravesse a pequena ponte e siga para o outro buraco perto das flores.



Bottles vai ensinar a Banjo como subir em árvores, atravesse a ponte de volta e suba na árvore perto do buraco para pegar outra extra honeycomb. Volte para o buraco de onde Bottles saiu a pouco e daí, continue o caminho.



Mais abaixo você vai encontrar outro buraco em meio ao amarronzado das pedras. A topeira vai ensinar um ataque. Mantenha o botão **Z** pressionado, então aperte o **B** para dar um ataque com Kazooie. Detone todas

as pedras para pegar mais uma extra honeycomb.



Suba a ladeira ao lado para chegar nesta horta (foto), onde você vai encontrar Bottles mais uma vez. Ele vai ensinar mais três ataques, detone as cenouras gigantes. Chegue perto delas aperte o botão **B** (o ataque de soco só funciona com o personagem parado). Após detonar duas cenouras, Bottles vai ensinar o segundo ataque. Neste ataque, você deve estar em movimento e então apertar o botão **B**, para Banjo sair rolando. Detone as duas cebolas para a topeira mostrar o terceiro ataque. Neste, você deve pular e apertar o botão **B** para Kazooie distribuir bicadas. Detone os dois repolhos no ar para pegar a sexta extra honeycomb e aumentar a sua quantidade de life.



Suba a montanha em espiral e mais uma vez Bottles vai aparecer. Ele vai falar que você pode encontrá-lo no decorrer do game para explicar mais coisas e ensinar novos movimentos. Agora a coisa é com você. Boa Sorte!

Eu sou muito bonita, todos percebem que sou a tal. Mas qual será a surpresa na próxima "GAMERS ESPECIAL"???

F-ZERO X

Há quase oito anos, com o lançamento do Super Famicom no Japão no final de 90, a Nintendo trazia um jogo de corrida diferente, revolucionário até: F-Zero. O game impressionou a todos com seus efeitos de Mode 7 e velocidade impressionantes, coisas que, na época, só eram possíveis com o novo console. Com a vinda do Nintendo 64, todos esperavam uma continuação do jogo (aliás, poucos sabem, mas foi lançada uma continuação para o próprio Super Famicom, F-Zero 2, só que apenas no Japão e para os felizes proprietários do sistema Satellia View), só que em 64 bit. A Nintendo não hesitou e logo anunciou o lançamento de F-Zero 64. Como sempre, depois de muitos adiamentos e mudanças, a Big N lançou o game.

Depois de toda esta espera esperava-se um jogo fantástico, mas, como de costume, não foi exatamente isso que tivemos. Em se tratando de gráficos, a Nintendo preferiu sacrificar o visual para apresentar uma velocidade incomparável. Isso quer dizer que os objetos são construídos com poucos polígonos, com texturas simples ou nenhuma, fundos de tela com uma resolução baixa (salvos pelo anti-aliasing) e poucos efeitos visuais [um pouquinho de Fog (efeito que simula fumaça, nuvens, neblina) aqui e ali, com outros bons efeitos de luz e sombra aplicados sobre os carros]. Em troca disso temos uma velocidade alucinante rolando a 60 fps (frames per second, ou quadros de animação por segundo) constantes, ou seja, nada de câmera lenta em nenhum momento do jogo, mesmo com todos os 30 carros na tela.

Em termos de jogo temos poucas novidades. Os controles são basicamente os mesmos: acelerador, freio, turbo (com um novo sistema), botões para ajudar a fazer curvas (R e Z, executando função que cabia ao botão L no Super NES) e, como agora é tudo poligonal, botões para mudar o ângulo de visão. Claro que há alguns comandos extras para incrementar o jogo, como giros e ataques laterais. Você tem 5 modos de jogo à sua disposição: GP Race (onde você vai correr contra o computador em torneios), Time Attack (para correr nas pistas e fazer os melhores records, com direito à máquinas personalizadas), VS Battle (o modo de jogo multiplayer, para jogar contra seus amigos, trazendo inclusive um novo sistema para divertir até quem já estiver fora da corrida), Death Race (um corrida até a morte, literalmente. Neste modo você deve destruir os outros 29 competidores, é aqui que os ataques laterais e giros têm uso imprescindíveis) e Practice (um modo de jogo que traz um torneio especial para... brincadeira! É onde você pode praticar nas pistas com suas máquinas personalizadas).

São 24 pistas no total, divididas em três classes. Tem até algumas já conhecidas da versão 16 bit, como Mute City, Silence, Big Blue, Red Canyon e outras. Mas o game adiciona ainda a X-Cup, que gera 6 circuitos aleatoriamente, em tempo real, enquanto você corre, cada vez que você inicia o jogo. Isso traz uma possibilidade infinita de novas pistas. Tem ainda uma gama de 30 carros à sua disposição (não desde o início) e tudo isso com quatro níveis de dificuldade (um secreto).

F-Zero X é um bom game, mas não impressiona nadinha. Por ter demorado tanto para ser lançado, o game deveria ser bem melhor, mas ainda traz boas horas de diversão.

COMANDOS

direcional analógico ← ou →: fazer curvas para esquerda ou direita respectivamente (quanto mais pressionar, mais acentuada é a curva)

direcional analógico ↓ (durante um pulo): fazer o veículo permanecer mais tempo no ar (não aumenta velocidade; quanto mais pressionar, mais o veículo sobe e mais tempo ele permanece no ar)

direcional analógico ↑ (durante um pulo): fazer o veículo permanecer menos tempo no ar (aumenta velocidade; quanto mais pressionar, mais o veículo vai descer e o pulo será mais curto)

A: acelerador

B: booster (funciona como um turbo; use enquanto aperta o A; disponível a partir da 2ª volta; pode ser usado quantas vezes quiser, mas gasta energia)

C▼: freio

C▲: alterna entre contador de voltas e radar da pista (no Battle Mode com 3 ou 4 jogadores)

C▲: olha para trás

C▶: alternar o ângulo de visão

R: escorregar o veículo para a direita

R + direcional analógico →: curva acentuada para a direita

R + direcional analógico ←: leve curva para a esquerda

Z: escorregar o veículo para a esquerda

Z + direcional analógico ←: curva acentuada para a esquerda

Z + direcional analógico →: leve curva para a direita

R, R: ataque lateral para a direita (usado para empurrar adversários contra a parede ou para fora da pista)

Z, Z: ataque lateral para a esquerda (usado para empurrar adversários contra a parede ou para fora da pista)

R segurado e então Z, Z ou Z segurado e então R, R: ataque giratório (usado para evitar aproximação dos adversários)

L: indicar o quanto (em tempo) você está atrás do líder ou a frente do segundo lugar (apenas no GP Mode)

Start: pausa (abre menu com as opções Continue, Retry, Setting e Quit)



OBSERVAÇÕES

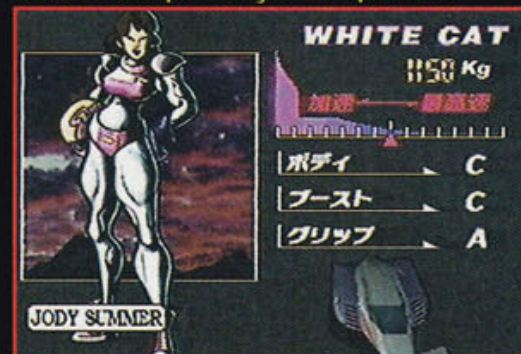
No GP Mode, a posição em que você larga em cada pista depende da sua colocação na corrida anterior, assim como o saudoso Top Gear. Desta maneira, se você chegar em primeiro vai largar em último (30º), se chegar em 5º vai largar a próxima em 26º e assim por diante (na primeira corrida de cada classe você sempre começa em 30º). O Booster é o turbo do game e pode ser usado quantas vezes você quiser após a 2ª volta de qualquer corrida. Mas tem um porém: ele usa a energia de seu veículo para dar velocidade. Assim, saiba usá-lo com cuidado e em pontos estratégicos para um maior aproveitamento (se você estiver com sua barra de energia no final, usar Boosters não vai destruir o seu veículo, mas qualquer batidinha... já era, um abraço). Sempre que o seu veículo estiver no alto, você pode aumentar ou diminuir a distância do pulo segurando ↑ ou ↓ no direcional (análogo). Com isso você pode manter-se mais tempo no ar para evitar buracos ou cair rapidamente para tentar obter uma vantagem sobre os oponentes (seu veículo ganha velocidade com isso). Além de mudar a dificuldade (drasticamente), alternar entre Novice, Standart e Expert (e Master, caso você tenha obtido) também muda a quantidade de vidas que você começa. Sempre que você estiver passando sobre uma área rosada da pista para recarregar a energia de seu veículo, nenhum efeito fará com que a energia desça ou recarregue mais devagar, a recuperação ocorre sempre na mesma velocidade, independente de qualquer fator. Ou seja, você pode bater seu veículo na lateral da pista enquanto isso que não vai acontecer nada, ou melhor ainda, pode usar Boosters a vontade sem perda de energia.

DICA QUENTÍSSIMA

Além das dicas que você encontra na seção Pró-Dicas desta mesma edição (rotacionar carros, habilitar Joker Cup, mudar a cor dos veículos, máquinas deformadas, habilitar X-Cup e também o nível Master de dificuldade), ainda descolamos o super truque do "tudo". Contrariando a tradição da Nintendo de não colocar truques de comandos, F-Zero traz esta super manha para você ter todos os segredos do game (todos os 30 carros, Joker Cup, X-Cup e nível Master de dificuldade). Mas lembre-se que conseguir tudo na raça é mais divertido, usando o truque você facilita sua vida mas vai enjoar do game mais rápido. Em todo caso, para ter todas estas facilidades, aperte L, Z, R, C▲, C▼, C◀, C▶ e Start na tela de seleção de modos e você vai ouvir um sinal confirmando a entrada da dica com sucesso.



O (d)efeito de clipping é muito perceptível em F-Zero X, note que o game ainda não construiu um pedaço da pista.



Nesta tela, antes de cada corrida, você pode deixar seu carro com maior velocidade final (direita) ou aceleração (esquerda).



NINTENDO 64

F-ZERO X

NINTENDO	96 MEGA
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.7
SOM	3.0
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	4.0

● A velocidade do game é impressionante e mesmo com muitos objetos na tela não há slowdown

● O jogo traz alguns elementos que prolongam a sua vida útil

PROS

● O visual de F-Zero X é pobre, sem muitos detalhes

● Pra falar a verdade, o original do Super NES era mais divertido

CONTRAS

CLAS. FINAL

3.7

CONHEÇA AS MÁQUINAS E SEUS PILOTOS



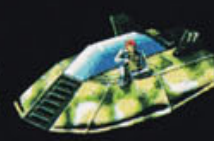
Máquina: Red Gazelle
Nº: 1 Peso: 1330 Kg.
Body: E Boost: C Grip: B
Piloto: MM Gazelle

Máquina: Sonic Phantom
Nº: 16 Peso: 1010 Kg.
Body: C Boost: A Grip: D
Piloto: Arbin Gordon



Máquina: White Cat
Nº: 2 Peso: 1150 Kg.
Body: C Boost: C Grip: A
Piloto: Jody Summer

Máquina: Green Panther
Nº: 17 Peso: 2060 Kg.
Body: A Boost: B Grip: D
Piloto: Antonio Guster



Máquina: Golden Fox
Nº: 3 Peso: 1420 Kg.
Body: D Boost: A Grip: D
Piloto: Dr. Stewart

Máquina: Hyper Speeder
Nº: 18 Peso: 1460 Kg.
Body: C Boost: C Grip: A
Piloto: Beastman



Máquina: Iron Tiger
Nº: 4 Peso: 1780 Kg.
Body: B Boost: D Grip: A
Piloto: Baba

Máquina: Space Angler
Nº: 19 Peso: 910 Kg.
Body: C Boost: C Grip: A
Piloto: Leon



Máquina: Fire Stingray
Nº: 5 Peso: 1960 Kg.
Body: A Boost: D Grip: B
Piloto: Samurai Goroh

Máquina: King Meteor
Nº: 20 Peso: 860 Kg.
Body: E Boost: B Grip: B
Piloto: Super Arrow



Máquina: Wild Goose
Nº: 6 Peso: 1620 Kg.
Body: B Boost: B Grip: C
Piloto: Pico

Máquina: Queen Meteor
Nº: 21 Peso: 1140 Kg.
Body: E Boost: B Grip: B
Piloto: Mrs. Arrow



Máquina: Blue Falcon
Nº: 7 Peso: 1260 Kg.
Body: B Boost: C Grip: B
Piloto: Captain Falcon

Máquina: Twin Noritta
Nº: 22 Peso: 780 Kg.
Body: E Boost: A Grip: C
Piloto: Gomar & Shioh



Máquina: Deep Claw
Nº: 8 Peso: 990 Kg.
Body: B Boost: B Grip: C
Piloto: Octoman

Máquina: Night Thunder
Nº: 23 Peso: 1530 Kg.
Body: B Boost: A Grip: E
Piloto: Silver Neelsen



Máquina: Great Star
Nº: 9 Peso: 1870 Kg.
Body: E Boost: A Grip: D
Piloto: Mr. EAD

Máquina: Wild Boar
Nº: 24 Peso: 2110 Kg.
Body: A Boost: C Grip: C
Piloto: Michael Chain



Máquina: Little Wyvern
Nº: 10 Peso: 1390 Kg.
Body: E Boost: B Grip: B
Piloto: James McCloud

Máquina: Hell Hawk
Nº: 25 Peso: 1170 Kg.
Body: B Boost: A Grip: E
Piloto: Blood Falcon



Máquina: Mad Wolf
Nº: 11 Peso: 1490 Kg.
Body: B Boost: B Grip: C
Piloto: Billy

Máquina: Wonder Wasp
Nº: 26 Peso: 900 Kg.
Body: D Boost: A Grip: D
Piloto: John Tanaka



Máquina: Super Piranha
Nº: 12 Peso: 1010 Kg.
Body: B Boost: C Grip: B
Piloto: Kate Alen

Máquina: Mighty Typhoon
Nº: 27 Peso: 950 Kg.
Body: C Boost: A Grip: D
Piloto: Draq



Máquina: Death Anchor
Nº: 13 Peso: 1620 Kg.
Body: E Boost: A Grip: C
Piloto: Zoda

Máquina: Mighty Hurricane
Nº: 28 Peso: 1780 Kg.
Body: E Boost: B Grip: B
Piloto: Roger Buster



Máquina: Astro Robin
Nº: 14 Peso: 1050 Kg.
Body: B Boost: D Grip: A
Piloto: Jack Levin

Máquina: Crazy Bear
Nº: 29 Peso: 2220 Kg.
Body: A Boost: B Grip: E
Piloto: Dr. Clash



Máquina: Big Fang
Nº: 15 Peso: 1520 Kg.
Body: B Boost: D Grip: A
Piloto: Bio Rex

Máquina: Black Bull
Nº: 30 Peso: 2340 Kg.
Body: A Boost: E Grip: A
Piloto: Black Shadow



BEAT GAME

FABRICAÇÃO PRÓPRIA DE
BANCADAS E GABINETES P/ ARCADE

AUMENTE SUA RENDA !

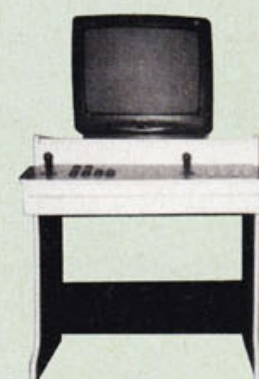
GABINETE DE VIDEO GAME PROFISSIONAL

- INSTALE AQUI O SEU VIDEO GAME
- PLACAS PROFISSIONAIS
- GABINETES DE 20" A 29"
- SUPORTE PARA O OPERADOR
- * Curso grátis de manutenção corretiva na compra de um gabinete Arcade.



BANCADA DE GAME

- PRONTA ENTREGA NA COR PADRÃO
- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL COM SELETOR DE TEMPO
- CONTADOR DE EVENTOS
- SUPORTA TV's 14" - 20" - 21" - 29"
- ACABAMENTOS POR ENCOMENDA EM MOGNO, MARFIM, CEREJEIRA FÓRMICA BRILHANTE OU TEXTURIZADA EM TODAS AS CORES



- **PLAYSTATION** ● **NINTENDO 64**
- **SATURN**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

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

TEL.: (011) 6966-8243

AV. DR. JOSÉ HIGINO, 749
ALTO DA MOÓCA
CEP: 03189-040
SÃO PAULO - SP



BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHI DEN



O perigo assola um pequeno reino e seu povoado, e apenas uma pessoa poderia banir tal maldade e trazer a paz mais uma vez, esta pessoa era o guerreiro Musashi. Ele permanecia adormecido numa câmara de cristal a muito tempo em algum lugar num castelo. Numa hora de sufoco, sua ajuda foi solicitada, e é claro, com um bom coração e uma força fora do comum (e olha que nem é exagerado...) a aventura vai ter início. Sua primeira tarefa será recuperar sua espada, que se encontra no alto de uma torre mágica em meio a floresta.

A propósito, muitos devem ter se perguntado como seria esta nova aventura (mesmo com um preview, não foi possível descolar muito sobre o Storelyne do game...), entre outras coisas mais. Não se preocupe, agora você vai conferir o primeiro Adventure / RPG produzido pela empresa que mais exigiu do console da Sony. As músicas são muito boas, mostrando ação na doze exata em alguns trechos do game, assim também contando com a originalidade que o game apresenta. Mas

não para por aí não, os efeitos de luz, as texturas e os gráficos (tanto dos inimigos quanto do herói) estão muito boas, mostrando muita competência do time da Square. Apesar dos gráficos simples, a diversão está na dosagem exata de humor e aventura.

A simplicidade é o principal elemento deste game, como também o sistema de batalha (algo já bem manjado por uma boa parte de gamemânicos que só aguardavam uma boa oportunidade como esta, pois a jogabilidade é bem semelhante à de Crash Bandicoot, mas com algumas pequenas diferenças), onde continua presente a capacidade de evoluir o seu personagem. Mas não é só ele que vai evoluir, suas duas armas também vão evoluir conforme for matando os inimigos que pintarem na tela, como também seu personagem que evolui conforme vai andando (vai ficando mais rápido). Os personagens falam enquanto dialogam (pena que é tudo em japonês, mas quem sabe não pinta uma versão americana logo, logo?...). Outra coisa bem interessante é a função da barra BP situada abaixo da barra de HP. A barra de BP determina a força, a ação e o uso das técnicas do personagem. Quando a barra de HP dispensa comentários. Estas duas barras vão evoluindo conforme o seu desempenho no game, com uma pequena diferença. A barra BP evolui conforme você vai ajudando as pessoas que se encontram presas dentro de cristais mágicos em diferentes lugares no decorrer da aventura. Uma observação a ser feita sobre esta barra é que, se ela chegar a ficar muito baixa, seu personagem, começa a ficar cansado e sonolento, andando lentamente e atacando sem forças sequer para erguer uma de suas espadas.

Já a barra de HP evolui conforme você vai destruindo os inimigos (mas também vai evoluindo as suas armas). Outra coisa que deixou o game bem realista (claro que em termos, não levando em conta o gráfico e sim a idéia...), é a possibilidade de se encostar nos inimigos e não perder life.

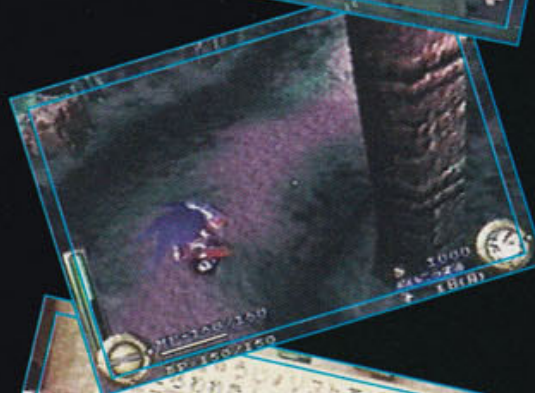
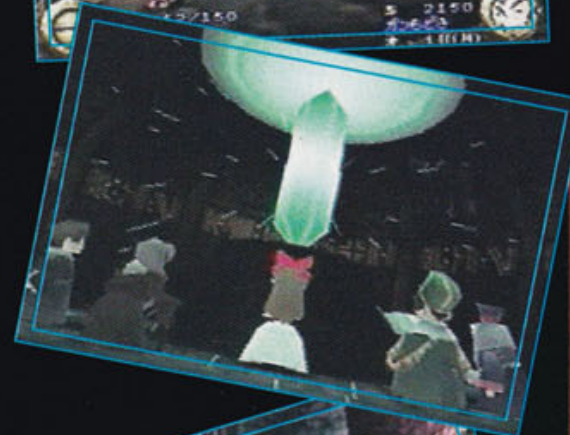
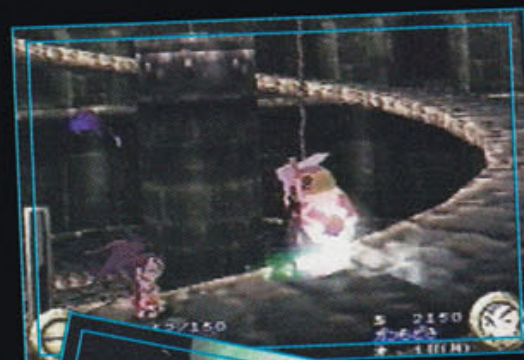
Você além de poder encostar nos inimigos, também pode arremessá-los, mas também estará contribuindo para gastar mais rápido a barra BP.

Seu personagem também conta com uma capacidade de aprender a técnica do adversário e usá-la a seu favor. Outra coisa que se mostra presente é a mudança constante do dia para a noite (um tanto rápido demais, mas nada que atrapalhe...). Diferente de muitos outros games do gênero, aqui você não pode ir invadindo as casas a procura de itens, o personagem bate na porta com toda educação para ver se tem alguém em

casa (um tanto estranho, não?).

Você ainda conta com uma opção que permite seu personagem dormir, mas para isso você vai gastar a barra BP, e para você ver que é realista, durma em frente a uma casa para ver tudo ficar três vezes mais rápido, com gente andando apressadamente, simulando o tempo passando.

Um dos maiores privilégios para quem compra este game, é a oportunidade de poder jogar o demo de Final Fantasy VIII, a sequência mais esperada do momento, juntamente com mais dois outros games que são: Ergheiz (que também é jogável) e Nother Mind (demo visual). Só para não deixar aqueles que curtem RPG, na próxima edição você confere uma super explicação juntamente com as "primeiras traduções de opções, menus e magias"; contando com uma avaliação.



Comandos

-ataque (normal)
- X.....pulo
- ▲.....ataque com a segunda espada
- R1.....defesa (enche barra)
- R1+○.....ataque especial com a segunda espada
- R1+□.....ataque especial para roubar habilidade
- R2 / L2.....rotaciona tela

(dá zoom em certas partes do game)
 START.....abre menu de opções
 SELECT.....muda ícone no canto esquerdo da tela (abaixo da barra).

Obs.: quando mudar o ícone (deixando a figura da lua), você vai encher a barra, mas quando soltar o botão, seu personagem vai dormir recarregando o life e gastando BP. Se a barra BP estiver vazia, você vai perder life e ficar cansado.

FICHA TÉCNICA



BRAVE FENCER: MUSASHI DEN

SQUARESOFT

CD

RPG / AVENTURA

1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.4
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.1

- Muita simplicidade e comandos fáceis de se aprender
- As músicas são muito boas, sempre combinando com as situações na qual o personagem se encontra

PROS

CONTRAS

- Os gráficos poderiam ser um pouco melhores
- Os ângulos de câmera não ajudam em nada, atrapalhando um pouco a visibilidade

CLAS. FINAL

4.1

STARCRAFT & RIVEN

Dos mesmos criadores de DIABLO e WARCRAFT II surge STARCRAFT, o jogo de estratégia, em tempo real, mais sensacional do momento!!

Entre em um mundo de beleza singular, rasgado por conflitos de centenas de anos... onde segredos se escondem por todos os lados... e nada é o que parece ser. Você precisa procurar. Você precisa explorar. Você precisa juntar toda a sua inteligência à sua intuição. Apenas assim você irá conhecer a verdade sobre esse lugar e seus habitantes. Deixe que Riven seja seu mundo... antes que ele desapareça por completo.



<http://www.tectoy.com.br>



ÁTICA SHOPPING COML. LTDA 867 0022
BRASOFTWARE INFORMÁTICA 535 6024
KING GAMES 7083 4116
LIVRARIA E PAPELARIA SARAIVA 861 3366
NET CENTER 6991 2357
PLUG USE 865 3699

TOP POINT INFORMÁTICA 285 4466
VIRTUAL PLACE COM. INF. 867 8988
WEST POINT INFORMÁTICA 262 2839
W.W.W. INFORMÁTICA Shopping Plaza 3871 3994
Jardim Sul 3741 0126,
Iguatemi Campinas (019) 251 2277

TECTOY
multimedia
TUDO QUE É NOVO É TEC TOY



Depois de tantas conversões não tão bem sucedidas como Samurai Spirits (ou Shodown como muitos conhecem), que a SNK fez ultimamente para o console da Sony. Sem dúvida Real Bout Fatal Fury Special Dominated Mind é o melhor desempenho da produtora, levantando o astral de muitos fãs dos irmãos Bogard e companhia. Mas este game não se trata de uma conversão e sim de algo bem mais que isso (logicamente).

Apesar de algumas coisas não terem saído como em Fatal Fury Real Bout Special do Saturn (você já deve estar careca de saber que infelizmente o Playstation não foi feito na intenção de rodar games 2D como o console da Sega, sem contar o auxílio do cartucho de RAM, mesmo sendo de 1 Mega RAM), perdendo algumas coisas que deixavam os personagens bem originais, dando um tchan na personalidade de cada um. O game também perdeu a possibilidade de se poder mudar de plano

(tipo, sair da reta do ataque adversário como se fosse uma esquivada, mas permanecendo na tal área), deixando o desafio mais na base do ataque ou perca.

Mas tudo bem, ninguém vai dar por falta da risada sarcástica de Yamazaki ao detonar de vez com o oponente no Round decisivo, em outras palavras, alguns dos personagens perderam a sua segunda pose de vitória, deixando o game um pouco neutro (foram também excluídos alguns combos, mas isto é o de menos). Mas em compensação, a SNK deixou à sua escolha um bom grupo de combatentes para levantar o espírito de luta, principalmente incluindo Alfred (que era um personagem secreto do Fatal Fury Real Bout 2) e mais um personagem inédito desta versão, chamado White.

O cara destrói com seus golpes arrasadores, sem perder a moral que impõe entre todos os lutadores, sendo um cara de personalidade bem chamativa, tanto na derrota quanto na vitória. Pintado como se estivesse prestes a estrear uma peça de teatro (vestido de palhaço não vai pegar legal), o cara tem um temperamento explosivo.

Quando derrotado, o cara ainda consegue buscar forças para usar seu último ataque, sendo este destruidor; quando ganha,

ele simplesmente alopra o rival (que no caso é você), liberando uma risada do além, deixando a entender que não deu pro cheiro, foi bafo, bico, fácil demais, não teve graça e... é, você já deve ter captado a mensagem!

As músicas estão muito boas e os cenários bem interessantes e coloridos com bastante agito (bem, talvez com pelo menos uns dois ou três quadros de animação). Voltando ao comunicado sobre os personagens, você vai desfrutar de praticamente todos, inclusive da sensual Blue Mary e a doce e graciosa Mai (o que seria da série Fatal Fury sem ela?...), sem contar ainda de alguém que morreu tanto ao longo das séries seguintes, que quase chegaria a se comparar a Goku (da série de desenho animado Dragon Ball Z). Não poderia ser nada mais, nada menos que Geese, que está aí com auréola e tudo mais, um verdadeiro "santo"... da apelação.

Parece que Billy Kane se mantém como um personagem à parte da história, tendo uma certa ligação direta com White (como se estivesse sendo controlado, manipulado como um marionete, talvez por isso o subtítulo do game seja Dominated Mind.... brilhante dedução, não acham?).

Apesar de algumas pequenas falhas, a pior ficou mesmo no final de cada personagem, são todos praticamente iguais e foi aí que a coisa ficou feia. Tá certo que as cenas de anime (apesar de serem um pouco granuladas, mas nada que uma televisão de tela pequena não esconda) fluem bem que são uma beleza, mas ainda assim não salva um dos pontos mais interessantes e cruciais, os finais que determinam o "porquê" do lutador estar participando. Outra perda que ficou para os fãs da série, é a perda da sequência do Clip da Blue Mary, o Blue Mary's Blue, tendo apenas a música cantada.

Além de ser pouca coisa parecida com outra versão (Arcade, Saturn), você ainda vai contar com alguns golpes que foram implantados, os Final Impacts. Cada personagem tem um ou dois jeitos de empregar os Final Impacts, mas este não é um golpe novo e sim uma espécie de complemento.

Em outras palavras, quer dizer que você não vai tirar mais energia do seu adversário se conseguir emendá-lo, mas apenas enfeitar. Mas além disto, você ainda pode conseguir novos golpes para o seu personagem favorito.

Agora vamos falar um pouco sobre o segundo CD que vem junto com RBSDM, isto é, se você quiser. Pois você pode optar pela compra do jogo junto com o segundo CD ou não. Nele você vai poder escutar músicas, as vozes dos personagens, artworks e ainda virar repórter para entrevistar as estrelas que fazem parte do game (Yamazaki sem dúvida vai ser o melhor nesta parte, o cara é bom...) para obter informações, sem contar que em certas partes, vai ser tudo liderado pelo cara mais louco do game, Duck King (e seu pintinho amarelinho meio Punk) que vai dançar conforme a música (escolhendo uma música, o cara põe fogo nos pés e se desmancha na dança, literalmente falando). Agora vamos a uma breve explicação dos menus, opções golpes e como fazer alguns "Super Combos".



FICHA TÉCNICA	
	
REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES
COTAÇÃO	
GRÁFICO	4.0
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.3
- As cenas de anime dão um toque realçador ao game - Excelente desafio e jogabilidade, contando ainda com a presença de dois personagens inéditos, sendo um deles exclusivo desta versão	
PROS	
- A perda dos quadros de animação ficou bem chamativa - Os finais de todos os personagens são praticamente iguais (apesar de serem em anime)	
CONTRAS	
CLAS. FINAL 4.4	





Os menus e opções

Pelo jogo ser japonês, vamos fazer um resumo rápido das opções. A primeira opção (onde o nome já começa amarelo se você não mexer em nada) é para jogar normalmente, o Single Mode. Na opção de cima, você vai entrar na Configuration; a opção seguinte é o Practice Mode (onde você pode praticar, escolhendo o seu personagem e um outro como saco de pancadas). A próxima é o Survival (onde você deve encarar todos os lutadores, com a exceção de White, ganhando apenas um Round) e a de cima é o VS Mode (dispensa comentários...).



Dentro do Configuration

Você vai conferir de cima para baixo as seguintes opções:

1º (Game Option): ajustar dificuldade, tempo, escolher MONO/STEREO, acrescentar botões de ajuda e a última opção é sair.

2º (Key Configuration): ajustar controle (se você deixou ON na penúltima opção dentro do Game Option, vão estar disponíveis os botões L e R para ajudar a executar comandos).

3º (Memory Card): de cima para baixo, SAVE, LOAD e AUTO SAVE.

4º (Character Information): onde você descola informações da história do personagem entre outras coisas (o chato é que está em japonês).

5º (Omake Option): esta opção é secreta, para habilitá-la, você precisa terminar o game normalmente (sem usar continue para abrir as duas primeiras opções que se encontram dentro dele) ou acabar o Survival Mode. Dentro do Omake Option, você vai poder ver todos os finais de cada personagem (se bem que não há muita diferença...), ver as seqüências em anime e desenho das poses de vitória dos personagens. Na terceira opção, você poderá escolher qual golpe será usado apenas nos botões L e R (mas lembrando que você deve deixar ON na penúltima opção dentro do Game Option para liberar os botões L e R).



“Os golpes secretos”

Na lista de golpes que você vai conferir logo mais, haverá alguns “golpes secretos” (não o de todos), que podem ser simplesmente golpes comuns e outros são especiais. Para conseguir utilizar estes novos comandos, você precisa jogar normalmente no Single Mode e antes de enfrentar Billy Kane você deve estar com pelo menos 600.000 de pontos. Fazendo tudo certo, Geese vai aparecer (não importa com quem você jogue, ele nunca vai aparecer normalmente para lutar, a não ser que você esteja com mais ou menos a soma supracitada para o cara aparecer). Ganhe de Geese e termine o game normalmente (de preferência, jogue no level EXPERT de dificuldade para enfrentar mais adversários), então depois você poderá fazer o golpe secreto.

Manhas, explicações e os Final Impacts

Antes de prosseguir com os golpes, entenda algumas “coisinhas” para não ficar boiando na hora do vamos ver.

Durante as lutas você vai poder usar dois tipos de golpes especiais. O primeiro pode ser feito quando a sua barra de power (no canto inferior) estiver cheia ou a sua barra de life estiver vermelha. O segundo só poderá ser realizado se a barra de power estiver cheia e a de life estiver vermelha. Coisa básica para quem acompanhou as versões para Saturn e Arcade, mas é sempre bom lembrar.



Simplificando o que foi dito a pouco, para realizar um Final Impact, você deve cancelar um golpe com o segundo especial de cada personagem (há alguns que podem ser cancelados de outras maneiras), exemplo: com Terry, espere a barra de life ficar vermelha e a barra de power no canto inferior ficar cheia, então faça ↓↘→+X e faça o mais rápido possível ↓↘→↓↘→+□, de forma que você cancele o golpe anterior com o segundo especial. Há também os Break Shots que servem para cancelar o golpe do adversário com um golpe seu. Não é difícil, mas também não é tão fácil, assim que defender um golpe, em seguida faça um movimento simples do personagem com quem está jogando. Exemplo: com Terry, enquanto estiver defendendo o golpe, faça →↓↘+X para cancelar o do adversário. Obs.: a barra de power deve estar marcando “H Power”.

Jogando com White?

Utilizando truques ou seqüências, não conseguimos descolar a dica (se é que ela existe mesmo, mas as possibilidades são grandes, o cara tem até a segunda cor!).

O jeito é apelar para o Game Shark, confira na seção de mesmo nome (as vezes este aparelhinho quebra um galho e tanto). Obs.: White não pula, não se abaixa, não defende, não recua e não avança.



WHITE

Hou: → + ○
Crazy: ↓ + ○
Ha: ↓ + X
Nockdown: ← → + X
Poison: ↓ ↘ → + X



Special Attack

Speed: → ↘ ↓ ← + □
SupremeEnergy: ← ↘ ↓ ↘ → + □
Obs.: os Special Attacks só podem ser feitos quando a barra de power estiver cheia e a de life vermelha.

Legenda

Comandos Simples

-golpe forte
- X.....soco
-chute
- ▲.....insultar adversário (no ar, vira o personagem para o outro lado)
-avançar
- ←←.....recuar
- +○+↓.....ataque falso 1
- +X+↓.....ataque falso 2
- +X+↓.....ataque falso 3

ATAQUES FALSOS

Nem todos os personagens possuem este comando (o ataque falso), mas alguns deles podem usar

os três ou até dois destes. Estes comandos apenas imitam o movimento do golpe, sem desferi-lo, sendo estes movimentos ótimos para tirar o desafiante da retranca.

Observação

(c).....carregar
□....(perto) agarrar o adversário
*Indica que o comando só pode ser feito com a barra de power cheia ou a barra de life vermelha (piscando).
**Indica que o comando só pode ser feito com a barra de power cheia e a barra de life vermelha (piscando).

TERRY BOGARD

Burning Knuckle: ↓↘↙ + X ou □
Power Dunk: →↓↘ + ○
Crack Shoot: ↓↘↙ + ○
Rising Tackle: ↓ (c) ↑ + X
Quick Burn: →↓↘ + X
Power Wave: ↓↘↙ + X
*Power Geisyer: ↓↘↙↓↘↙ + □
○
**Triple Geisyer: ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto
**High Angle Geyser: ↓↘↙↓↘↙ + □

ALFRED

Critical Wing: ↓↘↙ + X ou □
Aukmentor Wing: ↓↘↙ + X
Diver Jens: ↓↘↙ + □
Mayde - Mayde: (no ar) ↓↘↙ + ○ (aperte ○ novamente)
S. TOL: →↗↑ + ○
*Shock Stall: (no ar) ↓↘↙ + □
○
**Web Rider: ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto
**Hexa Drive: (no ar) ↓↘↙↓↘↙ + □

ANDY BOGARD

Zan Ei Ken: ↘→ + X ou □
Yami Abise Geri: ←↓↘ + ○
Sho Ryu Dan: →↓↘ + □
Ku Ha Dan: ↘↓↘ + ○
Hi Sho Ken: ↓↘↙ + X
Geki Hi Sho Ken: ↓↘↙ + □
Shuriken: (inimigo no chão) ↓↓ + □
*Cho Reppa Dan: ↓ (c) ↘→ + □ ○
**Zan Ei Reppa: ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto
**Shin Sho Ryu Dan: ↓↘↙↓↘↙ + □

BLUE MARY

M Spider: ↓↘↙ + □
Stright Slice: ← (c) → + ○
Stun Slice: Após o Stright Slice ↘→ + ○
Vertical Arrow: →↓↘ + ○
M Snatcher: Após o Vertical Arrow →↓↘ + ○
Extra Snatcher: Após o M Snatcher ↘→ + □
*MTyphoon: (perto) ↓↘↙↓↘↙ + □ ○
**M Driving Smasher: ↓↘↙↓↘↙ + □

Golpe Secreto

**Splash Rose: →↗↘↓↘↙ + □ ○
MAI SHIRANUI
Ka Cho Sen: ↓↘↙ + X ou □
Ryu En Bu: ↓↘↙ + ○
Kagero No Mai: ↓ (c) ↑ + □
Hissatsu Shinobi Bachi: ←↘↓↘↙ + □
Musasabi No Mai: (no ar) ↓ + X ○
*Cho Hissatsu Bachi: →↗→ + □ ○
**Leotard Bachi: →↗→ + □

Golpe Secreto

Fan Rage: ↓↘↙ + □, ↓↘↙ + □, ↓↘↙ + □ e ↓↘↙ + □

JOE HIGASHI

Slash Kick: ↘→ + ○ ou □
Golden Heel: ↓↘↙ + ○
Tiger Kick: →↓↘ + ○
Exploder Blast: X repetidamente

Fake: (inimigo no chão) ↓↓ + □
Pressure Kick: (defesa) →↓↘ + □
Hurricane Upper: ←↘↓↘↙ + X
*Screw Upper: ↓↘↙↓↘↙ + □ ○
**Slight Screw: ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto

Triple Hurricane Upper: ←↘↓↘↙ + □
**BurnTiger Heel: ↓↘↙↓↘↙ + □

BOB WILSON

RollingTurtle: ↓↘↙ + ○
Bison Horn: ↓ (c) ↑ + ○ ou □
WildWolf: ← (c) → + ○
Hornet Attack: ↘↘ + □
Snake: (inimigo no chão) ↑ + □
Frog Hunting: Após o Hornet Attack ←→ + □ ○
Side Winder: (defesa) ↓↘↙ + □
Monkey Dance: (defesa) →↓↘ + ○
Headgehog: ↓↘↙ + X
*DangerousWolf: ↓↘↙↓↘↙ + □

○
**Mad SpinWolf: ↓↘↙↓↘↙ + □

FRANCO BASH

Double Kong: ↓↘↙ + X
Meteo Shot: ↓↘↙ + X
Power Mash: →↓↘↙ + □
Power Stomp: ↓↘↙↗ + ○
*Omega Shot: ↓↘↙↓↘↙ + □ ○
**Amargedon Buster: ↓↘↙↓↘↙ + □ (aperte □ repetidamente)

Golpe Secreto

**Guts Dunk: ↓↘↙↓↘↙ + □

SOKAKU MOCHIZUKI

Makibishi: ↓↘↙ + X
Hyoj Dan: →↗→ + □
Hyoj: (inimigo no chão) ↓↓ + □
Higi Kaminari Otoshi: →↓↘ + ○
Kohe Dan: 360° + □
Jashin Kohe: ↓↘↙ + ○
*Ikazuchi: ↓↘↙↓↘↙ + □ ○
**Raijin No Ibuki: ↓↘↙↓↘↙ + □

KIM KAPHWAN

Hi En Zan: ↓ (c) ↑ + ○
Han Getsu Zan: ↓↘↙ + ○ ou □
Hisyo Kyaku: (no ar) ↓ + ○
Hisyo Koe: Após o Hisyo Kyaku ↘ + ○
Ku Sajin: →↓↘ + X
*Hoh-Oh Kyaku: ↓↘↙↓↘↙ + □
○
**Hoh-Oh TenBu Kyaku: (no ar) ↓↘↙ + □

HON FU

KuuRon noYomi: ←↘↓↘↙ + □
Seikuu Rekka Kon: →↓↘ + X ou □
Denkousekka no Chi: ↘ (c) → + ○ (aperte ○ repetidamente após o terceiro hit)
Denkousekka noTen: ↓↘↙ + ○
Hissho Kyakushu Kyaku: ↓↘↙ + X (aperte X repetidamente)
Koku Ryu: (pule p/ cima do adversário) ↓↓ + □
*Bakuhatsu Goro: ↓↘↙↓↘↙ + □
○
**Gadenza no Arashi: ↓↘↙↓↘↙ + □

Golpe Secreto

Headbutt: ←→ + □

TUNG FU RUE

Spit Fireball: ↓↘↙ + X
True Power Wave: ↘ (c) → + □

Step Fist: ↓↘↙ + X ou □
Thousand Kicks: →↓↘ + ○
Power Attack: ↘ (c) → + X
*Iron Hurricane: ↓↘↙↓↘↙ + □
○
**Outrageous Man: ↓↘↙↓↘↙ + □

Golpe Secreto

**Flying Fists: ↓↘↙↓↘↙ + □

CHENG SIN ZAN

Green Fireball: ↓↘↙ + X
Anti-air Green Fireball: →↓↘ + X
Belly Blast: ↓ (c) ↑ + X
Body Roll: ← (c) → + ○ ou □
Belly Counter: →↓↘↙ + ○
*Burning Heaven: ↘ (c) ↓↘↙ + □
○
**Creation Collapse: ↓↘↙↓↘↙ + □

Golpe Secreto

*Hit n' Run: ↓↘↙↓↘↙ + □ ○

DUCK KING

Head Spin Attack: ↓↘↙ + X ou □
Flying Spin Attack: (no ar) →↓↘↙ + X
Dancing Dive: ↓↘↙ + ○
Break Storm: →↓↘ + ○
Roll Attack: (inimigo no chão) ↓↓ + □
Fake Air: (no ar) ↓↓
Fake Ground: (corrida) ↘ + □
Duck Attack: →↗→ + □
*Break Spiral: (perto) ←↘↓↘↙↗↓ + □ ○
**Duck Dan: ↓↓ + □ X ○

JIN CHONSU

Teio Jin Sho Ken: →→ + X
Teio Tengan Ken: ↓↘↙ + X ou □
Teio Tenji Ken: →↓↘ + X ou □
Teio ShiGan Ken: →↓↘↙ + X ou □ ou □
Teio ShiGan Setsu Ken: (no ar) →↓↘ + ○
*Teio Rojin Ken: ↓↘↙↓↘↙ + □
○
**Shin Shigan Ken: (no ar) ↓↘↙→ + □ ○
**Teio SyukuKyo Ken: ↓↘↙↓↘↙ + □

Golpe Secreto

**Teio Shin Ryu Ken: ↓↘↙↓↘↙ + □

JIN CHONREI

Ji Sho Ken: →→ + X
Tengan Ken: ↓↘↙ + X ou □
Tenji Ken: →↓↘ + X ou □
Rojin Ken: ↓↘↙→ + □
Tashin Ken: ↓↘↙ + ○
Ryu TenShin: ↓↘↙ + ○
*Syuk Myo Ken: ↓↘↙↓↘↙ + □ ○ (mantenha □ pressionado)
**Ryu Sei Ken: ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto
**Fujin Hi So Go: (perto) ↓↘↙↓↘↙ + □

LAURENCE BLOOD

Bloody Saber: ↓↘↙ + X ou □
Bloody Spin: ← (c) → + ○
Bloody Axle: ↓↘↙ + □ ou X
Bloody Cutter: Após o Bloody Axle ○
Bloody Press: Após o Bloody Axle X
Bloody Shooter: Após o Bloody

Axle □
Oley: X + ○
*Bloody Flash: ↓↘↙↓↘↙ + □ ○
**Certain Death: ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto
Bloody Axel 1: ↓↘↙ + X
Bloody Axel 2: ↓↘↙ + ○

WOLFGANG CRAUSER

Blitz Ball: ↓↘↙ + X ou □
Leg Tomahawk: ↓↘↙ + ○
Phoenix Thrust: ←↘↓↘↙ + □
Deadly Charge: ↓ (c) ↑ + X
Break Smash: →↓↘↙ + ○
*Kaiser Wave: ← (c) ↗ + □ ○
**Gigantic Cyclone: (perto) ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto
**Unlimited Desire: ↓↘↙→ + X
Super Combo: Após o Unlimited Desire X, X, X, ○, ○, ○, □, □, □

BILLY KANE

SanSetsuKon Mid Hit: ← (c) → + X
Flame Insult: Após o Mid Hit ←→ + □
Sparrow Drop: ↓↘↙ + X
Whirlwind Pole: X (repetidamente)
Assault Flying Pole: ↘↓↘↙ + ○ (pode ser controlado)
Fire Dragon Pursue: ↓↘↙ + ○
*Fire Whirlwind Pole: ↓↘↙↓↘↙ + □ ○
**Upward Burning Kane: ↓↘↙↓↘↙ + □
Golpe Secreto
**Neo Scarlet Cut: ↓↘↙↓↘↙ + □

R. YAMAZAKI

Serpent Slash: ↓↘↙ + □ ou X ou ○ (mantenha o botão pressionado para carregar)
Sado-Maso: ←↘↓↘↙ + ○
Double Return: ↓↘↙ + □
Judgement Dagger: →↗→ + X
Kick 1: (inimigo no chão) ↓ + □
Exploding Headbutt: (perto) →↗↑ + □
Broken Punch: →↓↘ + X ○
*Gullotine: ↓↘↙→ + □ ○
**Yondan Drill: (perto) 360° + □
Obs.: após o Yondan Drill, aperte □ o mais rápido que puder para determinar o número de acertos e de dano.

GEESE HOWARD

Reppo Ken: ↓↘↙ + X
Double Reppo Ken: ↓↘↙ + □
Joudan Atemi Nage: ←↘↓↘↙ + ○
Chudan Atemi Uchi: ←↘↓↘↙ + □
Flying Reppo Ken: (Pulo) ↓↘↙ + X
Flying Double Reppo Ken: (Pulo) ↓↘↙ + □
Ja Ei Ken: ←→ + ○ ou □
*Raising Storm: ↘→↓↘↙→ + □ ○
**Deadly Rave: ↓↘↙→ + X
Super Combo: Após o Deadly Rave, X, X, ○, ○, ○, □, □, □, X, □
Golpe Secreto
**Ashura Shippuken: ↓↘↙↓↘↙ + □

Final Impacts & Super combos

Parece que agora vai ficar mais fácil fazer combos destruidores emendando os Final Impacts, em quase todos eles você vai ter que colar o inimigo no canto, em outros terá de mostrar velocidade e precisão.

Alguns dos personagens podem fazer combos de poucos acertos, mas tirando uma barbaridade de energia. Já outros podem fazer muitos acertos e não causar tanto dano, ou mesmo fazer muitos acertos e causar um dano muito elevado.

Antes de começar, é preferível que você habilite todos os comandos especiais, alguns personagens têm mais de um super combo, é bom ter também um controle turbo para ajudar em certos especiais, mas o que vai contar mesmo será a precisão para poder encaixar tudo perfeitamente.

Lembrete: você deve estar com a barra de life vermelha e a barra de power cheia para realizar os Final Impacts. Obs.: os combos a seguir foram feitos com o adversário do lado direito da tela e sem alterações nos botões.

R.YAMAZAKI

Final Impact: perto do adversário, faça o "???" ↓↘←+X e imediatamente cancele com o "???" 360°+□

Super Combo 32 hits

Condições: (qualquer) adversário no canto da tela. **Obs.:** necessário controle turbo.



Pule com □, e...



... ao cair aperte ○ para fazer dois hits...



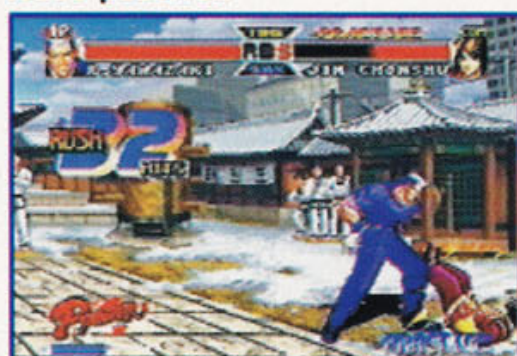
... emende um **Serpent Slash:** ↓↘←+○, para fazer mais dois (vai ter que dar um total de quatro, não três), para então...



...cancelar com o **Yondan Drill:** 360°+□ e o infeliz vai pelos ares levando mais dois e totalizando seis (oh!), aperte □ repetidamente.



Assim que aparecer Final Impact, comece a apertar o □, o mais rápido que puder (nessa hora é necessário um controle turbo, de preferência...), para Yamazaki ficar o mais louco possível.



Depois de um verdadeiro linchamento (já era, um abraço...), o infeliz vai ter que descer. Quando ele quicar um vez no chão, faça o **Kick 1:** ↓+□ para dar mais um pisão de brinde e fazer trinta e dois hits. Manero!!!

KIM KAPHWAM

Final Impact: Pule para cima do adversário e faça o **Hisyo Kiaku:** ↓+○, cancelando-o com o **Hoh-Oh Tenbu Kyaku:** ↓↘→+□

Super Combo 15 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** a sequência é muito difícil e, você terá que ter muita paciência e precisão.



Pule em cima do adversário e um pouco antes do chão, aperte □ e...



... assim que tocar o chão, pule para cima do adversário com X (de forma que acerte na subida). Assim que acertar,...



... imediatamente faça um **Hisyo Kyaku:** ↓+○, e...



... quando chegar no quinto hit, cancele com o **Ho-Oh Tenbu Kyaku:** ↓↘→+□, fazendo tudo certo, você vai realizar o Final Impact a poucos centímetros do chão.

GEESE HOWARD

Final Impact: qualquer lugar, faça **Reppo Ken:** ↓↘←+X e imediatamente cancele com o **Deadly Rave:** ↓↘←→+X

1º Super Combo (16 ou 14) hits
Condições: adversário em qualquer lugar. **Obs.:** o 16 hits só funcionam em personagens altos.



Pule em cima do adversário e fique apertando □, para acertar três vezes no ar (se este for alto, caso seja baixo o acerto será apenas um).



Assim que tocar o chão, aperte □ mais uma vez para Geese acertar seu soco duplo (totalizando

cinco acertos, juntamente com os outros três aéreos, se o personagens for alto...).



Depois do segundo acerto do soco, **Reppo Ken:** ↓↘←+X.



Quando a magia sair da mão de Geese, faça o **Deadly Rave:** ↓↘←→+X para cancelar, e...



... após o **Deadly Rave**, aperte X, X, ○, ○, ○, □, □, □, □, □ para completar o combo.

ALFRED

2º Super Combo 8 hits

Condições: (qualquer) adversário em qualquer lugar. **Obs.:** é necessário ter habilitado o golpe secreto de Alfred.



Pule para cima do adversário e faça **Mayde-Mayde:** (no ar) ↓↘←+○, e aperte ○ novamente para atacar.



Assim que o golpe acertar, faça o **Hexa Drive:** ↓↘→↓↘→+□ ainda no ar.

E POR ENQUANTO...

Vamos ficando por aqui, mas ainda não acabou. Vá treinando por enquanto e até a próxima!



O JEITO FINAL FIGHT DE SER

Crisis Beat é um típico 3D side-scrolling, mas com mais características que os outros (Final Fight e Fighting Force). Tem uma história leve, com gráficos agradáveis de se olhar, feitos em tempo real em cenas inteiramente em 3D. Os personagens contêm suas próprias vozes, tanto deles como delas, e os desenhos dos personagens lhe dão a sensação de anime. Você poderá escolher entre dois pares de quatro personagens, sendo assim, uma história diferente para cada.

A história de Crisis Beat, é bem simples. Você é colocado a bordo de um navio chamado Princess of the Fearless, que está recheado por um grupo de terroristas conduzido pelo Coronel Whigen. Você terá que lutar a bordo em áreas diversas do navio em uma tentativa de deter os terroristas.

O game possui uma interatividade incrível com o

cenário e quase tudo que está neste, pode ser quebrado ou até mesmo arremessado contra um inimigo. Até um sistema de combo foi implantado no game.

Porém, a falha principal do jogo é que (no começo da primeira fase) o curso que você irá percorrer durante o jogo é totalmente linear, sem nenhuma rota alternativa a escolher. Alguns podem enjoar do game depois de jogar algumas vezes.

Graficamente o game não chama nenhuma atenção, as animações deixam um pouco a desejar, assim como o som, que praticamente não existe.

De qualquer maneira, este game é mais divertido, quando você joga no modo de duas pessoas (Pair Mode), aí o bicho pega. Jogue e prove.



Destrua tudo que estiver em sua frente, você encontrará muitos itens.



Duke é um dos chefes do jogo, bata nele uma vez e depois desvie.



Fique esperto! Não pense que o chefe L. C. Whigen morreu, quando menos se espera ele volta.

LEGENDA

- ☐ Ataque 1 (normalmente um Soco / Ataque alto)
- X Ataque 2 (normalmente um Chute / Ataque baixo)
- O Pulo
- ▲ (A-R-B) Especial
- R1 Corrida

[LISTA DE COMBOS]

EIJI GARLAND

- Rising Combination: ☐, ☐, ☐, ☐
- Double Low Kick: X, X, X
- Hybrid Rush: ☐, X, ☐, ☐
- Cyclone Rush: ☐, ☐, X, ☐, X

JULIA JEFFERSON

- Siren Palm: ☐, ☐, ☐
- Air Sobat: X, X, X
- Hanging Junon: X, X, ☐, ☐
- J. Swing: ☐, ☐, X, X, ☐ (aperte repetidamente)
- Sky-High J.: Pule e aperte ☐ quando seu oponente estiver no ar

KENETH KIROVA

- KouRaiJin: ☐, ☐, ☐
- RaiRenJin: X, X, X
- RenSouTenShoKyaku: X, X, ☐, ☐
- TenFuHouKouKyaku: ☐, X, X

YAN HAINTE FEISU

- GouJinTotsu: ☐, ☐, ☐, ☐, ☐
- KuJinKyaku: X, X, X
- ShoTenTotsu: ☐, ☐, X, X
- TenFuJin: X, X, ☐, ☐



FICHA TÉCNICA



CRISIS BEAT

BANDAI

CD

AÇÃO

1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.9
SOM	2.3
JOGABILIDADE	3.6
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	3.9

- Os personagens são bem carismáticos
- A interatividade com o cenário

PROS

- Praticamente o game não possui som
- As animações deixam um pouco a desejar
- As CGs estão pouco trabalhadas

CONTRAS

CLAS. FINAL

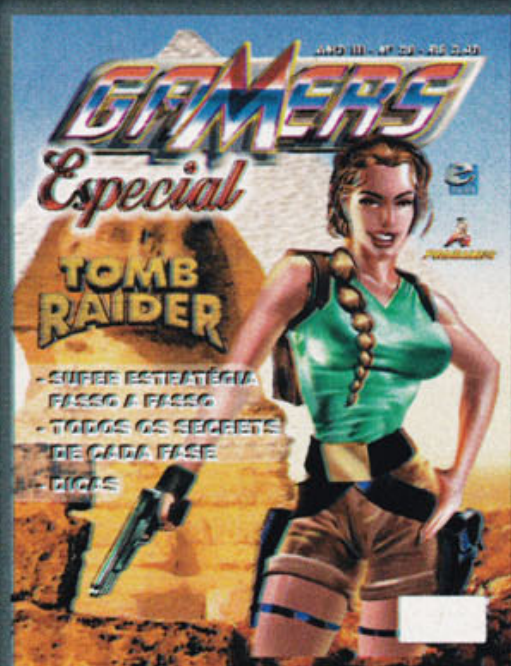
3.2

GAMERS Book NÃO É APENAS MAIS UMA REVISTA, ELA CHEGOU PARA CRIAR UM NOVO CONCEITO DE REVISTA DE VIDEO GAME. A CADA EDIÇÃO, MATÉRIAS COM MUITAS INFORMAÇÕES E A QUALIDADE QUE JÁ É MARCA REGISTRADA DA GAMERS. TEMOS ORGULHO EM AFIRMAR QUE, NESTA PRIMEIRA EDIÇÃO, VOCÊ VAI ENCONTRAR 100 PÁGINAS COM A MAIS COMPLETA MATÉRIA SOBRE FINAL FANTASY VII JÁ FEITA EM TODO O MUNDO!!! VAI ENCONTRAR TAMBÉM INFORMAÇÕES SOBRE RPG E JOGOS PARA COMPUTADOR. A CADA EDIÇÃO, UM NOVO JOGO COM SUA ESTRATÉGIA COMPLETA.

Gamers Book

Gamers Book
Gamers Book

Já nas bancas!



Xenogears

GOD ONLY KNOWS



E voltemos à nossa programação normal...

Ok, ok, amantes dos mechs enlouquecidos e personagens carismáticos de Xenogears, a espera chegou ao fim. Nesta edição damos continuidade à tradução e explicação de menus, partindo do menu de Equip (como prometido na edição 31) e chegando até o início do menu de Gears. Mas deixemos de enrolação e mãos à obra!

O menu de Equip

Dando continuidade aos menus que podem ser acessados pela tela de Status, o menu de Equip (que também pode ser visitado através do menu principal), como o próprio nome diz, permite a você equipar seu personagem de maneira que este fique bem preparado para os desafios que estejam por vir. Mas, diferenciando-se de outros RPGs, os personagens de Xenogears comportam somente uma arma e três acessórios. Isso mesmo, nada de armaduras, elmos, escudos...

O menu em si é formado por quatro janelas principais. A primeira delas, no alto à esquerda, estão os equipamentos portados pelo personagem. Abaixo da palavra “武器” (**Arma**), a arma usada por seu personagem. Cada personagem utiliza uma arma diferente, podendo usar somente as variedades daquele armamento. Bart usa **chicotes** / ウィップ, Elly usa **Rods** / ロッド (“cajados”, numa tradução literal, mas que não caberia para tal arma), Billy usa **armas de fogo** / ガム e Shitan, mais adiante no game, usará **katanas** / 刀. Mas existem aqueles que lutam de mãos nuas e, diferente de Tifa de FFXII ou de Sabin / Nash de FFXI, não equipam-se com garras ou luvas. Para

tanto, eles contam somente com o dano causado por seu poder de ataque original,

baseado na Attack Power. Em outras palavras, eles dependem muito mais de suas Skills que de armas poderosas. É exatamente o que acontece com Fei, Maria, Rico e, inicialmente, com Shitan. Assim sendo, este espaço, para os lutadores de mão livres, é vazio.

Por outro lado, Billy Lee Black é uma caso à parte. Diferentemente de Barret, a munição de Billy é limitada a 100 balas por arma (aliás, de onde diabos o Barret tirava tantas balas?). E, como ele usa várias armas diferentes ao mesmo tempo, seria meio estranho que a munição de uma pistola fosse a mesma da Shotgun. Assim, apesar de equipar-se somente com uma arma (digamos que seja um conjunto delas) no campo respectivo, ele deve equipar também as balas para cada uma das quatro armas do conjunto, pressionando-se ← ou → na tela de Equip. Uma tela listando as armas do caçador de fantasmas surgirá. Além disso, cada arma possui uma peculiaridade (dano mágico, dano por fogo, etc), além de poder próprio. Você compra munição para as armas de Billy nas lojas de armas, em pacotes de 100 balas cada. São quatro as armas de Billy. De cima para baixo temos a



Esquerda, e a **ビッグ ガム** / **Biggun**.

Um pouco mais abaixo encontramos a palavra **アクセサリー** / **Accessory**, seguida de mais três espaços. São nestes locais que você terá que escolher até três acessórios para fazer parte do equipamento de seu personagem. Os acessórios têm função exatamente idêntica à exercida nos demais RPGs: alterar atributos, conceder habilidades, proteções ou imunidades especiais, etc.

O leque de acessórios existentes é bem vasto, indo desde armaduras e elmos (sim, estes são considerados acessórios) até anéis que engrandecem seu personagem à décima potência. Vale lembrar que você não pode equipar dois elmos ou duas armaduras ao mesmo tempo. Por exemplo, quando já se possui um elmo equipado no primeiro espaço, todos os elmos da lista desaparecem quando selecionar-se o segundo ou terceiro acessórios. Além disso, qualquer armadura ou elmo pode ser equipada em qualquer um dos espaços.

Ao lado desta janela, a listagem das armas / acessórios possuídos, seguidos da quantidade.

Na janela do canto inferior esquerdo, logo abaixo do nome do personagem, está uma breve descrição sobre o equipamento, que se reflete na janela diretamente à direita desta, onde constam todos os atributos do personagem. Mas não só os itens com descrição que são capazes de alterar seus atributos. A maioria das armaduras não possui descrição e simplesmente aumentam seu poder de defesa.

Dito isso, vamos a um exemplo prático. Peguemos a “ペンギンコート” / **Penguin Coat**, um acessório equipável no corpo do personagem, uma armadura. Você possui 2 desses equipamentos, o que é mostrado na janela superior direita. Caso você decida equipá-lo, então você estará livre para escolher qualquer um dos três espaços para isso, EXCETO se você já possuir alguma armadura

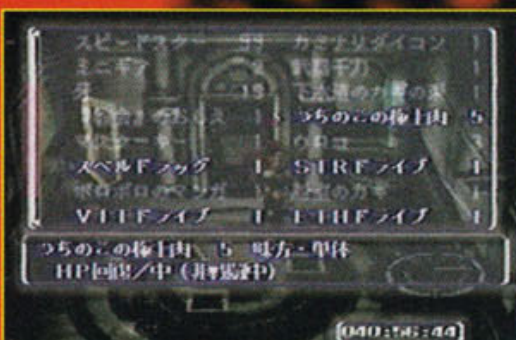


equipada. Caso tenha, por exemplo, uma Leather Coat no primeiro espaço, então você será obrigado a equipar o Penguin Coat no primeiro espaço. Do contrário, será necessário se desequipar o Leather Coat para só então vestir o Penguin. Mas continuemos. Tal armadura não possui nenhuma descrição na janela inferior esquerda mas, mesmo assim, aumenta em +40 sua 防御力 (Defense Power), como indica o número em vermelho.

Um último detalhe a ser apontado é a possibilidade de se alternar entre as telas de Equip dos personagens da mesma forma que as telas de Status, pressionando-se R1 ou L1.

O menu de Item

Talvez um dos mais simples menus existentes no game. Ao acessar tal opção



através do menu principal, uma listagem dos itens que você possui surgirá na janela principal. Você pode carregar uma variedade indefinida de itens, em quantidade máxima de 99 unidades cada. Em outras palavras, infinitos tipos de itens de cura, ataque ou efeito, mas somente 99 de cada (99 Aquasols, 99 OmegaSols, etc). Mesmo com toda essa simplicidade, vale mencionar um fato interessante. A lista não possui um tamanho pré-determinado, crescendo de acordo com a quantidade de itens diferentes que você possui. Complicado? Bem, em Final Fantasy VII, por exemplo, existem cerca de 256 espaços no inventário, independente do número de itens distintos que você possuía. Em Xenogears, por outro lado, dependendo do número de itens diferentes que você possuir, a lista terá mais ou menos espaços. Ou seja, se você tiver quarenta e oito itens, então a lista terá um tamanho equivalente a vinte e quatro linhas e duas colunas, enquanto cento e vinte e oito itens, serão sessenta e quatro linhas e duas colunas. Um pouco de informação inútil para você...

Abaixo, numa janela um pouco menos alta, existe toda a "ficha técnica" do item, com seu nome, seguido da quantidade e do raio de ação (o mesmo dos Ethers, mostrados na edição 31). Na linha abaixo, uma breve descrição de sua utilidade. Para melhor explicar isso, tome-

mos como exemplo um Aquasol, item de cura menor, encontrado em qualquer loja decente. Na pequena janela teremos, na primeira linha, da esquerda para direita, seu nome "アクアソル" (Aquasol), a quantidade "47" (indicando que você possui 47 Aquasols) e o raio de ação "味方・単体" (Alies - Simple). Na linha abaixo, a descrição "HP回復(50)" (Cura [50] pontos de vitalidade).

Por fim e, por isso, o menos importante, está o relógio, que continua a marcar o tempo de jogo.

O menu de Gear

Esté é bastante semelhante ao menu de Status, apresentando na edição 31. Todavia, este menu enfoca especificamente os Gears. Caso nenhum dos personagens possua gear algum, então esta estará desabilitada. Se pelo menos um deles possuir um Gear, então os que não o possuírem não poderão acessar a esta tela. Simplificando: apenas aqueles que tiverem gears terão esta tela.

Aqui você encontrará praticamente as mesmas informações encontrados na tela



de Status do personagem, mas valendo somente para os Gears. As únicas exceções seriam os valores de **LEVEL**, de **EXP** e o **TO NEXT LEVEL**, que continuam pertencendo somente aos personagens, uma vez que os Gears não possuem nível de experiência. Dos valores principais, o **HP** (pontos de energia, que indicam quanto dano a unidade pode suportar antes de tombar em batalha) se manteve, mas com um valor máximo de 99.999 (quantos novos!). O TP, localizado logo abaixo, fora substituído pelo atributo **FUEL**, logo que as magias realizadas pelos Gears consome poder mágico dos pilotos, e não das máquinas em si. Este novo valor indica a quantidade de combustível que a unidade comporta para realizar seus movimentos, combos e demais formas de ataque. Uma vez chegada a zero, a unidade fica inutilizada até que utilize-se do comando **CHARGE** para se recarregar. Por último, após todos estes tópicos, um outro ponto que se manteve, o 体重 / PESO, mas agora em valores acima de mil (afinal, um Gear pesando 75 quilos seria quase impossível...).

À direita desses três valores, todos os atributos contidos no personagem passam a medir o poder, a velocidade, a defesa e muito mais do Gear. As-

sim temos, de cima para baixo, **ATTACK POWER**, **ACCURACY**, **DEFENSE POWER**, **EVAS**, **ETHER**, **ETHER DEFENSE** e **AGILITY** (para os nomes em japonês e informações mais profundas sobre tais valores, consulte a edição 31).

Um pouco mais abaixo, ao centro da tela, existem dois blocos, sendo um deles verde e outro vermelho. Ambos não podem nunca estar simultaneamente acesos, tendo em vista que esses são indicadores da posição do personagem. Caso o quadrado verde estiver ativado, com a palavra Walk seguida de uma seta, então seu personagem está fora do Gear, andando normalmente. Agora, caso o quadrado vermelho esteja em destaque, então você está dentro do Gear. E como você pode ter personagens em Gears e à pé ao mesmo tempo, então esta é uma grande ferramenta.

Diretamente localizados abaixo dos quadrados acima listados, estão as **ARMAS** (武器) e **ACESSÓRIOS** (アクセサリ) possuídos pelo gear, da mesma forma que seus pilotos.

Por fim, passados todos esses números e nomes, três opções:

- **GET ON / OFF**: serve para entrar ou sair do Gear, quando possível. Em alguns locais você poderá explorar somente usando Gears e outros somente à pé. Para fazer com que todos entrem ou saiam dos gears (quando possível, claro) sem ter de acionar tal opção, basta pressionar R2+L2;
- **GEAR OPTION**: Entra no menu de Option dos Gears. Explicaremos na próxima matéria;
- **ABILITY**: Entra no menu de Ability dos Gears. Outro dos tópicos que veremos em uma matéria posterior;
- **EQUIP**: Para a tela de Equip das máquinas. Apesar de semelhante à dos personagens, veremos em uma continuação desta matéria;

Continua...

Na próxima parte de nossa matéria traremos a continuação dos menus de Gears, além das tão solicitadas tabelas de Skills, Ethers, Itens e Equipamentos em geral. E não perca também a estratégia completa! Até lá!

FLASH GAME

PLAYSTATION SUPER ADVENTURE ROCKMAN INTERATIVO CAPCOM

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

Mais um para a coleção! A série de maior sucesso da Capcom está aí mais uma vez. Mas como diz o título do game, esta é uma das aventuras do Rockman (uma aventura por fora, para ser mais exato). O legal do game é que você praticamente assiste, mais do que joga. A interatividade

é o que domina. Tudo começa quando com um estrondo na floresta, de onde surge uma pirâmide e outras coisas estranhas mais. Adivinha quem estava a caminho desta floresta? Doutor Willy! Depois do estranho acontecimento, ele parte à procura de algo e pelo jeito acaba encontrando. Agora a sua missão é descobrir o que se passa... O game até que não saiu mal, mas se você não é muito acostumado a apenas assistir, talvez não curta muito esta aventura. Durante o jogo, você vai apenas responder a perguntas (que no caso definem o caminho ou tarefa a fazer), as vezes apenas direcionar para onde Rockman deve ir (principalmente na hora em que pintar inimigos ou chefes) ou esquivar-se. Quando pintar inimigos, você vai controlar um alvo, bem no estilo Time Crisis. Enfim, para quem curte games de tiro em primeira pessoa, não pode perder esta aventura.



PLAYSTATION JERSEY DEVIL AVENTURA B'HEIVJE(R)

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

Encontrado nos arredores da mansão de um cientista louco, uma espécie de diabinho (ou morcego) é rapidamente adotado; mas depois do inferno que a pequena criatura apronta explodindo o laboratório... ela é man-

dada embora a ponta pé. Com o passar do tempo, o cientista cria aberrações e as solta na cidade, onde está havendo muito pânico. Das sombras surge Jersey Devil (que foi escorraçado pelo cientista). O game é realmente animador, com uma abertura em desenho animado super decente. Apesar da diversão, as decepções são maiores, um exemplo: a constante quebra de polígonos (chegando até a prejudicar na hora do jogo, pois você as vezes pode atravessar o chão, entre outras coisas...). O que pode chegar a prejudicar também, é que, o personagem não pode se aproximar muito das bordas, ou estará sujeito a uma queda seguida de morte instantânea. Tirando isso, você vai bancar uma espécie de Batman. A cada fase, você poderá salvar um certo número de pessoas e coletar itens (principalmente vidas, coisa que será encontrada recentemente) para melhorar o seu desempenho. A dificuldade do game não é tanta. Enfim, este é mais um super herói que aparece para completar o panteão.



NINTENDO 64 CHOPPER ATTACK GUERRA/TIRO MIDWAY



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

Para quem não abre mão de uma guerrinha, não pode deixar de conferir Chopper Attack. É bem interessante e divertido (quem não se diverte destruindo as forças inimigas), você pode escolher entre alguns helicópteros armados até os dentes. Uma coisa que vai incomodar é a perda de combustível da sua aero nave (ao mesmo naipe de Desert Strike, entre outro do gênero), onde você vai ter que reabastecer ou cairá, falhando na missão. A jogabilidade é muito boa, mas os efeitos de luz e explosão não são um dos melhores. Mas como o que conta é a diversão, então não deixe de conferir.

PLAYSTATION B.L.U.E. LEGEND OF WATER AVENTURA HUDSON



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

A Hudson parece que caprichou nesta nova aventura, onde você controla uma garota que tem como melhor amigo um golfinho (alguém por aí já assistiu Flipper...). A bordo de um navio, sua missão é descobrir os mistérios do fundo do oceano, onde foram encontrados restos de uma civilização desconhecida. Os cientistas contam com você e com o golfinho para explorar as profundezas. A aventura vai se passar dentro do navio, a única coisa chata é que você vai controlar a personagem através de um pequeno ícone (onde você clicar, a personagem vai). O gráfico é bem parecido com os de Lara Croft (Tomb Rider). De fato só o que vai deixar o game meio devagar são os comandos, mas de resto, só vai depender de você para solucionar este mistério.

NINTENDO 64 STAR SOLDIER NAVE HUDSON



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

Mais um game de tiro para o console da Nintendo, mais Hudson no pedaço! O game realmente é bem divertido, na simplicidade (a simplicidade é tanta que lembra bastante os antinguihos games de navinha do arcade...) mas infelizmente fraco em termos gráficos. Os efeitos de luz não são lá grande coisa, pois é algo muito sem graça e desanimador. O desafio também não é um dos melhores, mas para compensar o prejuízo, a jogabilidade é muito boa, isto é, para quem já está acostumado a usar o controle analógico. Apesar dos contras, vale a pena conferir pela diversão.

PLAYSTATION

SOL DIVIDE

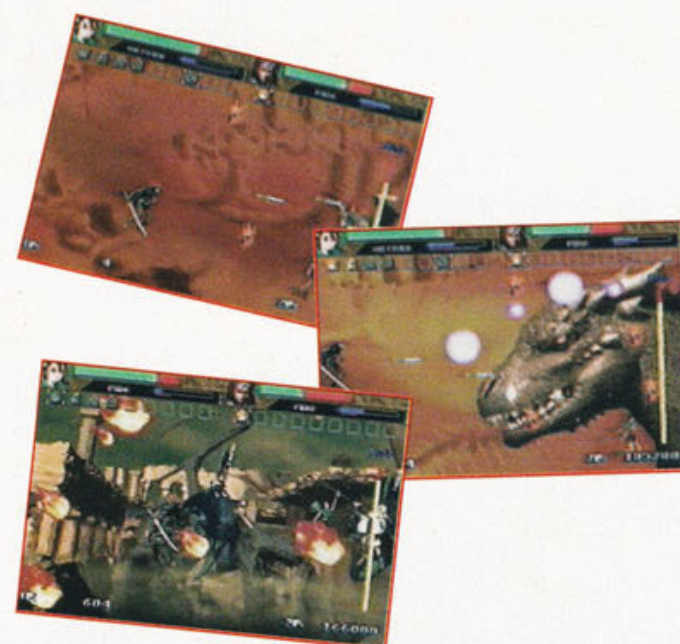
TIRO/AVENTURA

ATLUS

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

As guerras épicas ainda não foram esquecidas. Em Sol Divide, você pode optar por escolher entre três personagens (entre eles há uma mulher, pelo

menos). Apesar da originalidade (que também não chega lá estas coisas), a diversão também é boa. A parte gráfica não foi muito bem aproveitada, assim também como o game que infelizmente é muito curto e fácil, apesar de você deixar a dificuldade no máximo. Os personagens não tem muito movimento na animação, e isso deixa o game um pouco neutro na hora do vamos ver. Apesar das batalhas serem no ar, você vai encarar muitos inimigos, como dragões grifons e magos; e muitos chefes, dragão de duas cabeças, minotauro e outras criaturas estranhas (mais do que qualquer coisa). A propósito, parece que há mais chefes do que fases, e as fases são bem curtas. Mas você pode contar com magias e invocações, como Shiva (não é Final Fantasy, mas dá pro gasto). Mais um game de tiro até que divertido.



PLAYSTATION

THE GRANDSTREAM SAGA

RPG

THQ

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

Mais um RPG, até que um pouco diferente, tendo seu sistema de batalha muito simples e eficaz. A história trata-se de um jovem que quer

aprender como usar a magia e ser forte (lembra um pouco Dragon Ball); saindo numa aventura onde vai solucionar vários mistérios e adquirir o conhecimento necessário. A abertura em anime já passa a idéia do game. A visão do game não é uma das mais agradáveis, o personagem é simplesmente desarticulado (quando anda, só o que se mexe não os braços e as pernas...), as vezes você não sabe se personagem está de costas ou não. Na hora das batalhas, você tem a liberdade de se movimentar enquanto ataca com uma espada e se protege com um escudo. Você ainda vai poder contar com magias (sendo estas usadas com o tempo). O game não demonstra muita ação, sendo até um pouco parado demais. Mas por ser um RPG, vasculhar os lugares não deixa de ser um ponto básico.



SATURN

POCKET FIGHTER

LUTA

CAPCOM



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

E a sátira também assola o console da Sega. Depois de uma avaliação para Playstation (edição passada) pinta a de Sega Saturn, trazendo as suas pequenas diferenças. Tudo que estava presente na versão para Playstation se mantém na versão do console da Sega, com exceção do Demo jogável de Rival Schools. Os gráficos estão um pouco maiores, dando a impressão de que os traços dos personagens estão serrilhados, mas isso é apenas impressão. Apesar da possibilidade de poder usar um cartucho de Ram compatível (logicamente o cartucho de 4 Mega da Capcom, que fez um milagre e tanto em Vampire Savior...), não se mostra muito eficiente, os loadings são um pouquinho demorado. Mas a diversão continua a mesma, muita tiração de sarro e pancadaria a gosto para ninguém reclamar.

NINTENDO 64

OFF-ROAD CHALLENGE

GT INTERACTIVE

CORRIDA



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

Quem nunca ouviu falar de Off-Road, principalmente quando o Super NES e o Mega Drive eram os video games do momento? Para N64, a produtora não usou e abusou da capacidade que o console têm a oferecer, mas nem por isso o game deixa de ser super divertido e legal. O game ainda continua com o mesmo esquema, sempre chegar entre os três primeiros para descolar uma grana e equipar seu carango; também pode-se contar com a coleta nas estradas, onde você pode pegar Nitros e sacos de dinheiro. Apesar do desafio ser excelente, muitas coisas estranhas foram acrescentadas em Off-Road Challenge, como por exemplo discos voadores vagando pelas beiras de estrada (até que é engraçado), bem ao pé de Cruisin World. Tirando os exageros, o desafio deste game simplesmente destrói!!!

NINTENDO 64

SUPER B. DAMAN BATLE PHOENIX

HUDSON

TIRO

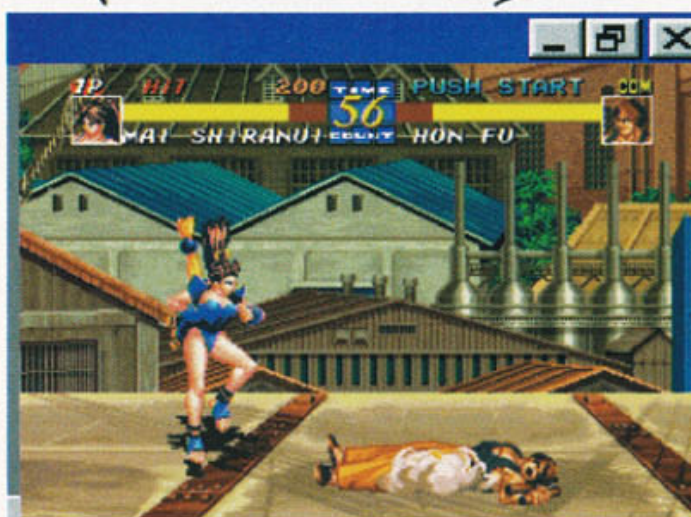
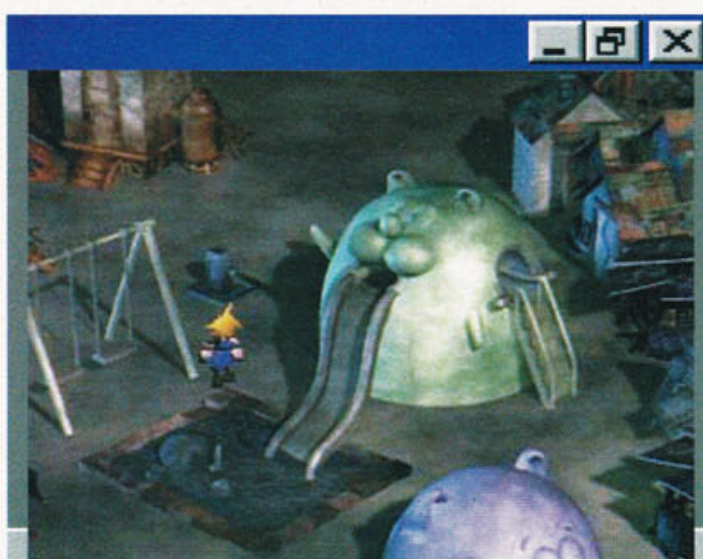
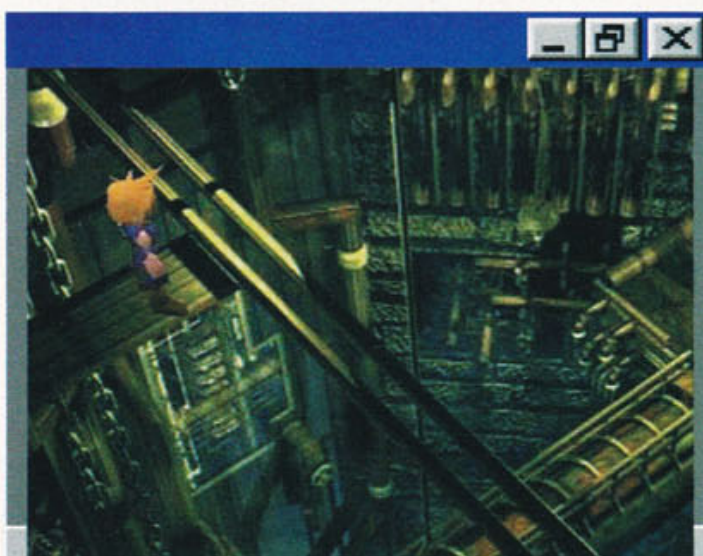


GRÁFICO	★	★	★		
SOM	★	★	★		
JOGABILIDADE	★	★	★		
DIVERSÃO	★	★	★	★	

Ela outra vez (Hudson) tentando provar que pode. Em Battle Phoenix, você pode se deliciar em joguinhos bem legais, podendo usar o controle analógico ou o control pad. Participando de corridas onde ganha quem conseguir acertar mais pontos positivos (caso você finalize os primeiros desafios, estará a disposição um robzinho para o modo 2P, onde você e um amigo detonam dois outros robôs, empurrando-os na base do tiro para fora do ringue ou seja lá o que for...). O problema que vai atrapalhar um pouquinho mesmo é que está tudo em japonês. Parece que de resto a coisa é muito louca, levantando o ânimo, mas mesmo assim tanto a produtora quanto o game descepciona um pouquinho, mas vale a pena conferir.

MULTIMÍDIA

FINAL FANTASY VII



Um dos RPGs de maior sucesso no Playstation, acaba de sair para seu PC. Estamos falando, é claro, de nada mais nada menos que Final Fantasy VII, a mais tradicional série de RPGs japoneses, que por mais de uma década permaneceu como exclusividade dos consoles. A épica história do jogo gira em torno de um grupo de rebeldes que enfrentam uma corporação tirânica, a Shinra Corporation. Mas, ao desenrolar da história, problemas ainda maiores irão acontecer, conflitos internos e até um triângulo amoroso.

Esta versão de PC, é uma cópia quase idêntica da original para Playstation, conservando a interface e o estilo típico dos jogos de video game. Uma melhora evidente no game são as batalhas em 3D, que se beneficiam da versatilidade das placas 3D para dar uma qualidade gráfica ainda mais sofisticada, com maior resolução e velocidade. Então, nós recomendamos não jogá-lo sem uma boa placa 3D.

As cenas em CG que se destacam na versão do Playstation não são de alta qualidade na conversão para PC. As impressionantes animações em CG perdem muito em qualidade, devido a falta dos chips de descompressão de vídeo existentes no Playstation, e as músicas estão iguais as do console, caso não tenha uma boa placa de som.

Esta versão para PC não deixa de ser uma ótima opção para quem não teve a oportunidade de jogá-lo no Playstation, então aproveite bem e divirta-se.



Um dos grandes games da SNK em uma conversão perfeita para PC. Fatal Fury 3 não é um game muito recente, mas como só agora chega em nossas mãos e pelo fato de ser um dos melhores games de luta (conversão de Arcade / PC) até hoje, não poderíamos deixar de mencioná-lo na revista, não é verdade?

Em Fatal Fury 3 você poderá escolher entre dez personagens, sendo eles: Terry Bogard, Hon Fu, Mai Shiranui, Geese Howard, Bob Wilson, Sokaku Mochizuki, Andy Bogard, Franco Bach, Joe Higashi e a gatíssima Blue Mary, cada um com seus golpes originais do Arcade. Gráficamente o game é perfeito (comparando sempre com a versão do Arcade), aparentemente nenhum quadro de animação foi cortado, o que é excelente, mas além disso, o melhor do game certamente é a jogabilidade, já que geralmente os jogos de computador têm esta como ponto fraco.

As músicas, como não poderiam deixar de ser, estão de arrasar, sempre na medida certa, e claro, combinando sempre com o game. Resumindo, o game possui uma diversão nota 10, o único ponto negativo mesmo, é conseguir encontrá-lo, de resto, ele está muito bom. Pode crer!

FICHA TÉCNICA

FINAL FANTASY VII

EIDOS INTERACTIVE

RPG

1 jogador

AVALIAÇÃO

GRÁFICO 8

SOM 8

JOGABILIDADE 8

ORIGINALIDADE 10

DIVERSÃO 8

COTAÇÃO FINAL 9

REQUERIMENTOS

Pentium 133MHz.
32Mb de RAM DirectMedia 5.2
Compatível com:
3Dfx Voodoo1, 2 e Rush,
3Dlabs Permedia 2, ATI Rage

FICHA TÉCNICA

FATAL FURY 3

GAMEBANK

LUTA

1 a 2 Jogadores

AVALIAÇÃO

GRÁFICO 9

SOM 9

JOGABILIDADE 8

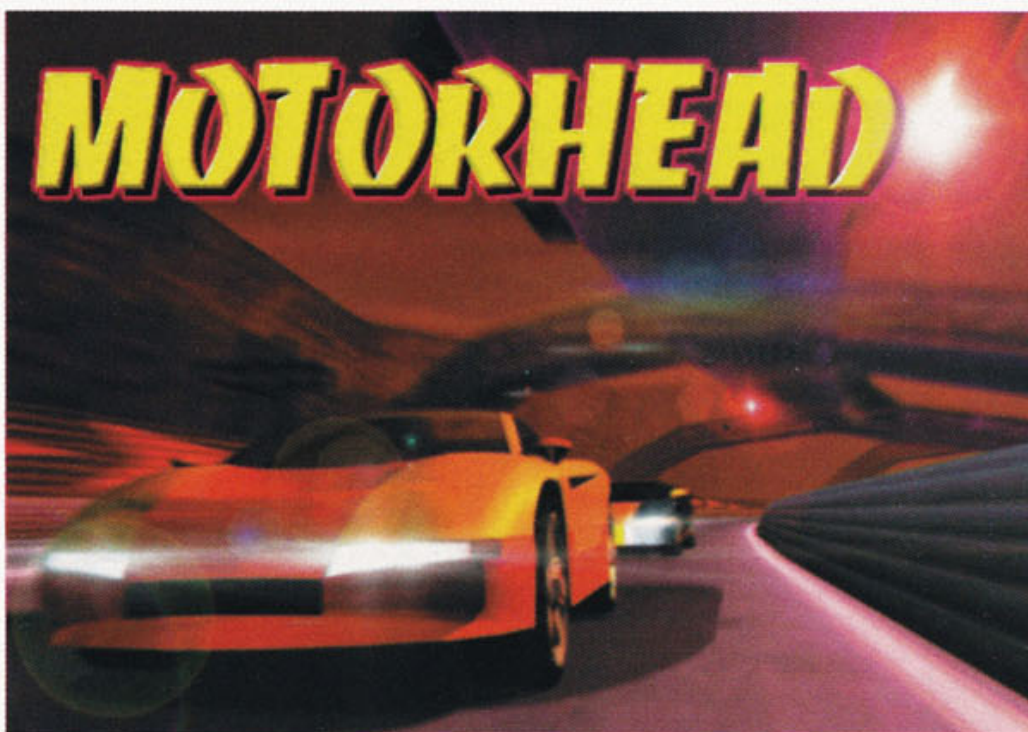
ORIGINALIDADE 8

DIVERSÃO 9

COTAÇÃO FINAL 9

REQUERIMENTOS

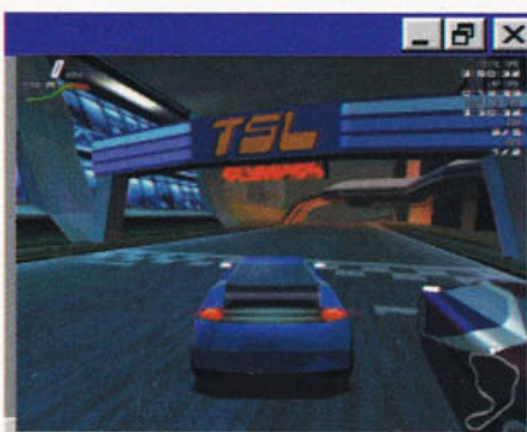
Pentium 166MHz. - 16Mb de
RAM - 60Mb de Hard Disk
Compatível com:
SVGA 640x480 HC 16 Bits



A Greenleaf acaba de trazer ao Brasil um dos melhores games de corrida do momento (não esquecendo-se que o game contém manual inteiramente em português), este é MotorHead, produzido pela Gremlin. O jogo possui ótima qualidade gráfica, uma jogabilidade excepcional, ótimos efeitos e muita, mais muita velocidade.

O game tem como objetivo principal, ser campeão da mais perigosa e disputada liga norte-americana, a liga Transatlântica de velocidade. Por isso é preciso vencer os mais inteligentes pilotos do mundo em pistas variadas. Só os melhores e mais rápidos passam para as fases seguintes.

O game proporciona as mais incríveis sensações de velocidades em enormes retas e curvas de alta e baixa velocidade. Você poderá optar pelas opções: um jogador, corrida rápida, corrida única e corrida de liga. A opção multiplayer permite que um máximo de oito jogadores entrem no mesmo jogo. A interface de MotorHead é excelente, fácil de ser ativada e interagida. Pode-se escolher configurações de vídeo e áudio. Os gráficos de MotorHead contém poucos detalhes, mas limpos e bonitos, os efeitos de luz são realmente o ponto forte, efeitos de iluminação incríveis, mesmo sem o uso de uma placa aceleradora 3D. O som também está muito legal, efeitos sonoros bem realistas, como por exemplo, cantadas de pneus e batidas contra o guard rail, e finalmente a jogabilidade, que dá um show a parte. Então depois de ver tanta coisa positiva do game, então "não espere, jogue já!"



COMANDOS BASICOS

[S]		Subir marcha
[A]		Descer marcha
[SPACE]		Buzina
[SHIFT]	esquerdo	Freio de Mão
[CTRL]	esquerdo	Olhar para trás
[ESC]		Menu de opções do game
[F1]		Câmara interna (no carro)
[F2]		Câmara externa (fora do carro)
[F3]		Câmara de TV
[F4]		Alternar câmara entre os carros
[F5]		Tabela de posições da corrida
Números 1 a 0		Enviar mensagens pré-programadas (só em Multiplayer)

FICHA TÉCNICA

MOTORHEAD

GREMLIN

CORRIDA

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

AVALIAÇÃO

GRÁFICO **8**

SOM **7**

JOGABILIDADE **9**

ORIGINALIDADE **7**

DIVERSÃO **8**

COTAÇÃO FINAL **8**

REQUERIMENTOS

Pentium 90MHz. - 16Mb de RAM - 100Mb de Hard Disk
Compatível com:
Todas as placas aceleradoras 3D dedicadas para Direct 3D

THE KING OF FIGHTERS '98

THE SLUGFEST



A febre de King of Fighters se fortalece a cada ano que passa, com a chegada de cada novo game da série. A SNK consegue sempre inovar e se superar, e neste ano não foi diferente. KOF'98, o quinto game da série, quatro anos após o primeiro, honra o nome e a tradição de KOF, sagrando-se como o melhor da série, em todos os pontos.

Em termos de lutadores, KOF'98 simplesmente acaba com qualquer outro jogo de luta (tanto 2D quanto 3D). São 38 lutadores básicos, sendo que 13 deles possuem uma versão alternativa (12 normais e mais a versão turbinada de Rugal, o último chefe, não-selecionável), totalizando 51 lutadores (uma boa idéia). Se compararmos

com outros games de luta, nos veremos diante de jogos como Mortal Kombat Trilogy para Playstation, com seus 37 lutadores (sendo que vários deles são o mesmo lutador com cores e golpes trocados, os famosos "palette swaps", como é o caso dos ninjas Sub-Zero, Scorpion, Ermac, Noob...) ou Toshinden 3, poligonal e com 32 lutadores, ou mesmo o inédito Street Fighter Zero 3, com seus 28 personagens (contando os secretos). Assim vemos que KOF'98 não só bate o record de lutadores como ainda abusa na animação e tamanho dos lutadores (não são "apenas" 37 lutadores mal animados como em MKT). Além disso, a SNK, como sempre, consegue reunir o elenco de personagens mais carismáticos dos games. Todos os lutadores da versão passada estão presentes em seus respectivos times: Kyo, Benimaru e Goro no time do Japão; Terry, Andy e Joe no time Fatal Fury; Ryo, Robert e Yuri do time de Art of Fighting; do Ikari Team temos Leona, Ralf e Clark; Athena, Kensou e Chin vêm do time da China; Chizuru, Mai e King retornam com o time Neo Female; o time de Kim vem com o próprio mais Choi e Chang; o New Faces (que agora não seria mais "new faces") continua com Yashiro, Shermie e Chris; e o Special Team volta com Yamazaki, Mary e Billy. Shingo retorna ainda como lutador solo, enquanto Iori agora forma o (velho) novo Yagami Team com Mature e Vice, as secretárias de Rugal que haviam sido mortas pelo próprio Iori em '96. Pra alegria da galera, a SNK ainda formou um time com os saudosos Heidern, Takuma e Sasyu (posto só pra "tapar buraco") e também trouxe o time USA da '94, com Heavy D!, Lucky e Brian (alegria pros americanos, que depois do '94 não tiveram mais time em nenhum KOF). Rugal também voltou do mundo dos mortos para uma carreira solo (solo player: carreira solo! Entendeu? Ha, ha... he, he, he. É, não foi engraçado). A mancada é que não há nenhum personagem inédito, apenas lutadores já conhecidos de outras versões, e também a ausência de enredo é fatal. Como um KOF pode não ter storyline?

Falando-se em gráficos e som, fica ainda mais claro que a SNK reuniu o que há de melhor em todos os KOFs. Começando pelos gráficos, nota-se que o tamanho dos personagens é de 10 a 20% maior que nas versões anteriores, permitindo um nível de detalhes ainda maior, e ainda assim os lutadores são excelentemente animados. Mas a preocupação com detalhes não se resume apenas aos lutadores, ela é ainda mais notável nos cenários. São 9 cenários (sendo 2 já vistos em KOFs anteriores, mas com um novo visual) caprichadíssimos e com muitos objetos se mexendo ao mesmo tempo. Quando trata-se de música o jogo é especialmente impressionante, principalmente pelo fato que vinha seguindo a evolução da série: a cada novo KOF, a música crescia inversamente proporcional à qualidade geral do jogo, ou seja, a cada novo game, o jogo melhorava e a música piorava. Tanto que a '94 é considerada a de melhor trilha sonora da série (seguida pela também excelente '95, a '96 que é muito boa e a lastimável '97, que tem uma ou duas músicas que se salvam, principalmente a da Orochi Shermie). Agora este quadro se reverteu e KOF'98 traz o que há de melhor em toda a série. A música do time do Japão é a mesma da '96, a do Fatal Fury Team é um novo remix da música de Terry de FF2/Special (diferente do remix de RBS e KOF'97, que também era baseado nesta versão), do time de AOF é uma versão remixada da música de Ryo em AOF2, a do Ikari Team é um remix da '96, do time das minas (o Neo Female) é a música da Chizuru da '96 (para todas), do Special Team permaneceu como em KOF'97, uma música para cada personagem (sendo que a de Mary é um novo remix de Blue Mary's Blues), a de Shingo é uma inédita (mas ainda é parecida com a do '97, com arranjos de gaita), do time do USA é um remix do rap da '94 (tem até arranjos orientais misturados com vozes), e ainda tem a música de Orochi Yashiro, as remixes das músicas do time de Iori da '96 (para Mature e Vice) e '95 (para o próprio Iori), a música do time de Kim da '96, um remix da música de Athena da '95... A diferença é que a música não mais varia de acordo com o personagem que entra na luta (isso só acontece se um dos times for o Special Team). Ainda na parte sonora, um cuidado especial também foi tomado nas vozes dos personagens (aliás, este é um ponto muito considerado no Japão, lá tem até fã clube de alguns voice actors). Nota-se que a voz de Iori ficou mais animal, seus gritos expressam ainda mais o seu ódio absoluto pelo adversário, lembrando um pouco sua versão Orochi. A voz de Athena também mudou (de novo), e agora suas falas estão mais prolongadas (Saikobooooooooo) e com voz de menininha. A voz da anunciante dos rounds também é nova, parecida com a de KOF'96 (na realidade, a voz da anunciante é da mesma voice actress de Blue Mary e King). Um detalhe é que o nome do vencedor não é mais anunciado, agora a anunciante fala apenas "winner" (será que fizeram isso para economizar memória? Isso porque o jogo tem 700, custava gastar um pouco mais?).

Em termos de jogabilidade a SNK também caprichou, retirando apelações que irritavam e dando muito mais possibilidades de escapar de novas apelações que possam surgir. O equilíbrio entre os lutadores agora é muito maior, lutadores considerados fortes demais foram enfraquecidos enquanto os ditos "lixões" foram fortalecidos. O novo sistema de jogo, implementado sobre o sistema da versão passada, dá sangue novo à série. Para finalizar, veja agora nas próximas páginas, todos os detalhes sobre as novidades que KOF'98 traz para você, e não se esqueça de conferir golpes e combos na próxima edição.



Como sempre, a apresentação traz uma musiquinha cantada. Os dizeres são os seguintes: It all began in 94, Kept on going in 95, More fighting in 96, It came again in 97, And now we know, So here we go, K.O.F. is here again, Nothing's going to stop it in 1998!

COMANDOS BÁSICOS

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
C: Soco Forte
D: Chute Forte
CD: Golpe Forte
→+C: Arremessar para frente
→+D: Arremessar para trás
AB (ao cair no chão): evitar a queda rolando
CD (durante a defesa, no momento do impacto do golpe): cancelar defesa com ataque (com uma "bolinha" na barra ou POW cheio)
ABC quando estiver tonto ou sendo agarrado: assistência (membro de seu time vem para ajudar)
Start: Provocação (se ambos os lutadores estiverem em modo Extra, diminui a barra de POW do adversário)

ADVANCED vs EXTRA

Assim como em '97, você pode escolher entre dois modos de jogo: o Advanced e o Extra. Ambos tiveram algumas mudanças significantes em relação ao game anterior. Vejamos agora suas novidades e comparações:

1. Modo Advanced

Características

- Esquiva rolando
- Possível evitar arremessos
- Para fazer SDMs, é necessário queimar uma "bolinha" para ativar a barra Time
- O primeiro lutador pode acumular até 3 "bolinhas" na barra de POW
- O segundo lutador acumula até 4 "bolinhas"
- O terceiro lutador pode acumular até 5 "bolinhas"
- SDMs feitos com a barra Time ativada vão gastar todo o restante da barra, impossibilitando fazer dois SDMs seguidos
- O sistema de relacionamento ainda é existente



FICHA TÉCNICA

ARCADE

THE KING OF FIGHTERS '98

SNK	+ 700 MEGA
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	2.8
DIVERSÃO	4.9

CONTRAS

- Quer coisa melhor do que ter 38 personagens à sua disposição, mais 12 lutadores alternativos e 1 chefe final?
- O jogo melhorou em absolutamente todos os aspectos

PRÓS

CONTRAS

- A ausência do enredo é imperdoável para um game da série

PRÓS

CLAS. FINAL

4.5

Comandos

Bloquear: segurar ← (defesa média/alta) ou ↙ (defesa baixa)

Defesa Aérea: segurar ← ou ↙ no ar

Salto curto para trás: ←←

Corrida: →→

Pulo Baixo: dar um toque rápido para ↗ ou ↑ ou ↖

Pulo Normal: pressionar para ↗ ou ↑ ou ↖

Pulo Alto: para frente - ↗↖
para trás - ↖↗

Pulo Longo: ↗ durante a corrida

Rolar para trás: ←+AB ou apenas AB

Rolar para frente: →+AB

Evitar arremesso: AB no momento em que o inimigo for arremessá-lo (não evita arremessos de comando)

Cancelar defesa rolando: AB durante a defesa no momento do impacto do golpe (se segurar → a esquiva será para frente; com uma "bolinha" na barra de POW)

Ativar barra Time: ABC

2. Modo Extra

Características

- Esquiva com desvio
- Pode contra-atacar durante a esquiva (como em KOF'95; é possível cancelar este contra-ataque com outro golpe para fazer combos)
- Pode carregar a barra de POW
- Pode usar DMs sem a barra POW se a energia estiver piscando
- SDMs são feitos apenas com a barra de POW cheia e a energia piscando
- O primeiro lutador tem uma barra de POW enorme
- O segundo lutador possui uma barra de POW média
- O terceiro lutador tem uma pequena barra de POW

Comandos

Bloquear: segurar ← (defesa média/alta) ou ↙ (defesa baixa)

Defesa Aérea: segurar ← ou ↙ no ar

Salto curto para trás: ←←

Salto curto para frente: →→

Pulo Baixo: dar um toque rápido para ↗ ou ↑ ou ↖

Pulo Normal: pressionar para ↗ ou ↑ ou ↖

Pulo Alto: para frente - ↗↖
para trás - ↖↗

Esquiva com desvio: AB

Contra-atacar na esquiva: A ou B ou C ou D durante a esquiva

Carregar Power: segurar ABC (carrega a barra de POW)

SISTEMA DE JOGO

KOF'98 não teve mudanças radicais no sistema de jogo se comparado com a versão anterior, pelo menos não como as mudanças da '95 para a '96 (a transição que trouxe mais novidades). É claro que há uma coisinha ou outra que foi alterada, vejamos então o sistema básico de jogo para saber o que mudou.

- O sistema de times permaneceu (é claro, né Pedro bó), continuando com 3 lutadores em cada time (não diga!). Assim como nos anteriores (com exceção do '94), em KOF'98 você também edita seus times livremente (como na '96 e '97, sem precisar escolher YES ou NO para a edição, como acontecia na '95). A diferença é que agora você tem um quadro parte de baixo da tela de seleção de personagens (entre os quadros de

Rugal e Shingo) chamado "Roulette". Com este quadro você fará uma seleção aleatória de um lutador, mas não simplesmente como nos outros jogos de luta. Você pode escolher o Roulette para qualquer um dos três lutadores do seu time, em qualquer ordem (tanto o primeiro quanto o segundo ou terceiro) ou ainda para dois lutadores e até para os três se você quiser. Ou seja, assim você pode escolher um ou dois lutadores que você gosta e então, se estiver indeciso, escolher o(s) outro(s) aleato-

riamente com o Roulette. Outra diferença é que o personagem escolhido aleatoriamente muda a cada luta, ou seja, você tem um novo time a cada batalha. Pra variar, o jogador derrotado é aquele que tem os três lutadores vencidos (dããã, tava demorando).

- Uma mudança drástica ocorreu na precisão dos movimentos para executar os golpes. Agora você deve realizar os movimentos com uma exatidão perfeita, ou seja, para realizar um golpe com o movimento ↘↗↘↗↘↗↘↗, você terá que fazer exatamente este movimento (um quarto de lua para frente, começando de baixo, e uma meia lua para trás, tudo em apenas um suave movimento). Nas versões anteriores, para realizar este mesmo movimento, você podia até fazer ←↘↗↘↗↘↗↘↗↘↗ (meia lua para frente, meia lua para trás) que o golpe ainda seria executado. Isso trás uma jogabilidade mais precisa, exigindo uma maior habilidade do jogador. Uma outra manha que facilitava a vida de muitos era a abreviação de comandos. Você podia, ao invés de fazer →↘↗↘↗↘↗↘↗↘↗, fazer ↘↗ para a execução de um golpe (este é o princípio usado para facilitar o combo infinito de Terry na '97, onde, ao invés de fazer seu Power Charge com ←↘↗↘↗↘↗↘↗↘↗, você podia fazer com ↘↗+chute e tornar a execução mais rápida). A diferença se mostrava ainda maior na execução de alguns DMs. Para realizar o Ultra Argentine Backbreaker de Clark, por exemplo, você deveria fazer →↘↗↘↗↘↗↘↗↘↗↘↗+soco, com o comando simplificado, bastava fazer ↘↗↘↗↘↗+soco. Notou a diferença? Pois agora esta manha foi eliminada, nada mais de comandos abreviados para fazer os golpes, você terá de realizar os movimentos certinhos mesmo.

- Mais uma mudança radical fica por conta do sistema de arremessos de comando. Voltemos à '96 para citar um exemplo. Pegue um jogador de Clark bom e pule em sua direção com uma voadora não muito atrasada, digamos, na altura da cabeça. No momento em que você atingir o chão, com certeza vai receber um Super Argentine Backbreaker, um arremesso de comando simples (apenas ←↘↗↘↗↘↗↘↗↘↗+chute, ou ainda ↘↗+chute com comando simplificado). Ou poderia ser ainda mais grave, pulando contra Goro na '97, por exemplo, você poderia tomar um DM Hell Paradise Drop. Todos estes são arremessos de comando realizados com o oponente de perto. Nas versões anteriores estes arremessos eram instantâneos e, se feitos fora do alcance, o seu lutador apenas faria o golpe equivalente ao botão que você apertou no comando para fazer o arremesso (se você fez ←↘↗↘↗↘↗↘↗↘↗+chute forte, por exemplo, seu personagem faria um chute forte). Agora tudo isso mudou com as três alterações básicas nos arremessos de comando: eles não são mais instantâneos, o timing para realizá-los é diferente e, se errar, há uma animação de falha. Primeiramente, eles não são mais instantâneos porque nem sempre ocorrem imediatamente após a realização do movimento, o que leva à terceira alteração: a animação de falha. Caso você realize o movimento para o arremesso de comando fora do alcance do oponente, seu personagem fará uma animação indicando a falha do arremesso, agarrando o "nada" (mais ou menos como ocorre com Zangief em Super Street Fighter 2). Assim o seu personagem fica vulnerável por um período de tempo curto, mas que pode ser fatal. A segunda alteração trata-se do tempo certo para realizar o movimento e agarrar o oponente com sucesso: o timing para fazer o golpe. Se o seu inimigo pular em sua direção, por exemplo, e você tentar antecipar a sua queda com o movimento para realizar um arremesso de comando, seu personagem acabará agarrando o "nada" e ficará aberto para que o inimigo faça o que quiser. Agora o tempo para realizarem-se estes tipos de arremessos é diferente. Além disso, estas regras também são válidas para os DMs que são arremessos de comandos, o que é ainda pior. Assim, se você realizar o movimento de um DM que seja um arremesso fora do alcance do inimigo, seu personagem vai ativar o DM (gastando um bolinha na barra ou sua energia MAX na barra de Power) e agarrar o "nada". Este sistema deixa o jogo ainda mais equilibrado, removendo apelações de arremesso (era ridículo você pular sobre um inimigo e sempre tomar um agarrão).

- A quantidade de dano provocada por golpe foi diminuída, principalmente nos DMs. Isso valoriza mais a luta, deixando-as mais intensas, duradouras e competitivas, mas também significa a extinção dos combos de 100% (pelo menos por enquanto nenhum foi descoberto), o

que é bom e ruim ao mesmo tempo. Bom porque torna as lutas mais justas e ruim porque a galera adorava descobrir e realizar estes combos (só não gostava quem tomava). Todos os combos infinitos existentes também foram retirados (mas há rumores de um combo infinito com Kyo no modo Extra, fazendo →→+C repetidamente, contra o computador de preferência, ainda não confirmado).

- O sistema de Counter, Critical e Guard Crush permaneceu inalterado. Para fazer um Counter, basta aplicar um golpe contra um outro golpe do oponente (tanto golpe comum quanto especial para ambos), então, se o seu golpe cancelar o do oponente, ele causará um Counter. Um golpe feito em Counter inflige mais dano que o normal. O Critical é um golpe que, além de causar mais dano, ainda abre possibilidades para combos antes impossíveis. Se você acertar um golpe no oponente e aparecer a indicação Critical Hit na tela, a tela vai tremer e o oponente poderá ser acertado por outros golpes normalmente não aplicáveis. O Guard Crush ocorre quando um lutador aplica muitos golpes em sequência sobre um lutador que fica apenas defendendo, então aparece na tela a indicação Guard Crush, a defesa do personagem é quebrada e ele fica vulnerável por um curto período de tempo.

- Como na '97, há dois modos de jogo para se escolher: o Advanced e o Extra. Basicamente, estes modos ainda são os mesmos, Advanced baseado na '96 com barra de energia verde e Extra baseado na '95 com barra de energia amarela, mas ambos sofreram pequenas alterações. O modo Extra foi o mais modificado, talvez por ser pouco usado na '97 e considerado desequilibrado. Agora você tem as mesmas variações de pulo do modo Advanced, o que traz mais técnica, e agora a esquiva é baseada na '95, ou seja, você pode cancelar a esquiva com um golpe (e ainda pode usar este golpe para fazer um combo, pois ele é cancelável). O modo Advanced apenas recebeu uma alteração que o Extra também recebeu. Esta nova alteração torna o famoso "3 com 1" (derrotar os três lutadores do adversário com um seu) mais difícil. O próximo lutador de seu time sempre ganha uma vantagem: no Advanced cada lutador pode acumular uma bolinha a mais na barra (ficando o terceiro com até 5), e no Extra cada um tem a barra de Pow menor, ou seja, mais rápida para carregar. Isso dá vantagens progressivas para seus personagens, tornando-os mais efetivos a medida que você os vai perdendo. O sistema de relacionamento ainda está presente (segurando Start na tela de escolha da ordem, Order Select), mas ainda não sabemos ao certo se teve alterações neste sistema. Veja os comandos de ambos os modos no tópico "ADVANCED vs EXTRA".

- Ainda há os famosos personagens (não tão) secretos. Basta segurar Start para selecionar a versão alternativa de Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Robert, Yuri, Yashiro, Shermie, Chris, Mai ou Billy. Além disso você pode selecionar entre 4 cores para cada personagem (com os botões A, B, C ou D) e também escolher a pose de vitória (segurando um dos botões).

- Para chegar ao final do game, agora você precisa passar apenas 6 times, depois Shingo sozinho e finalmente o último chefe, Rugal (o ferradão, não o mocinha). Mas como não há storyline, nada de final, apenas algumas ilustrações enquanto passam os créditos.



CONHEÇA OS NOVOS ESTÁGIOS

JAPAN STREET STAGE



O cenário do Japão (pertencente ao time de Kyo), agora fica perto do cenário da Neo-Geo Land de KOF'95 (quem sabe aquele viaduto lá em cima seja o estágio do Japão da '96). As lutas ocorrem sob o viaduto e no meio da rua. No primeiro round há carros vindo do fundo da tela para frente e vice-versa no lado esquerdo do estágio (com efeitos de zoom in/out e sem afetar nem um pouquinho a jogabilidade, nada de câmera-lenta ou qualquer coisa). Tem algumas pessoas torcendo no fundo do cenário e também uma pick-up azul (com uma mina pulando como doida, o carro deve ter uma suspensão excelente) e um fusca amarelo, além de dois executivos e mais um carinha no meio da tela. No segundo round, a pick-up e o fusca saem, deixando o trânsito livre. Há carros e motocicletas trafegando para a esquerda e direita, tanto no primeiro plano quanto no fundo da tela. No lugar dos executivos agora há uma multidão torcendo na calçada. Neste round é possível perceber no fundo da tela, bem lá longe, um lori e uma Mai dançando (ou qualquer coisa assim). Do terceiro round em diante há um engarrafamento no trânsito (até o fusquinha amarelo está de volta) e todos que estão esperando aproveitam para assistir a luta. Na multidão aparece um carinha vestido de Kyo e algumas estudantes (que parecem com a Yuki, namorada de Kyo).

CHINA STAGE



A luta se passa o tempo inteiro sobre uma balsa em movimento. Tem um tiozinho sentado no extremo direito do estágio e um outro remando do lado esquerdo (ambos com chapéu de Rayden). A balsa fica balançando durante toda a luta, simulando a movimentação na água. No início da luta a balsa passa em frente a um templo e prossegue por um estreito canal com altos paredões rochosos com muita vegetação. No segundo round a balsa ainda está passando pela área rochosa. Com o passar da batalha, a balsa passa em frente a uma bela cachoeira enquanto folhas e pássaros passam pela tela. No terceiro round a balsa já não está no canal estreito, mas sim navegando por um grande lago. No fundo da tela há montanhas com uma bela tonalidade de azul e um bonito reflexo na água. É possível também ver outras balsas passando pelo lago (uma delas parece estar levando Sokaku).

MID. EAST STAGE



Cenário da arábia. O nível de detalhes é impressionante. Há uma espécie de feira-livre ocorrendo nas ruas. No início do primeiro round é possível ver um garoto tentando convencer a mãe dele a deixar que ele assista à luta, a mãe então deixa e ele vem para frente (com um zoom in) para torcer. Há vários cidadãos se protegendo do calor com roupas claras. Tem até um burro de carga e alguns gatinhos tentando aproveitar uma sombra

para se refrescarem. Do lado direito da tela você vê uma barraca onde vende-se tapetes (tem um beduíno batendo os tapetes) e outra mais ao fundo vendendo pequenas frutas. Os vasos da barra a esquerda da tela balançam quando algum lutador cai no chão ou recebe um impacto mais forte. Este estágio não varia de acordo com os rounds (tanto que o garotinho no centro da tela fica enchendo o saco da mãe no início de cada um).

KOREA STAGE



Cenário que lembra um pouco o estágio da Itália em KOF'95. A luta ocorre a beira de um lago onde estão encostados dois barcos que ficam balançando o tempo inteiro com o movimento da água (a movimentação da água também é super bem feita). No lado esquerdo da tela há uma pequena caminhonete parada com algumas caixas de frutas. Do lado direito há um outro barco (parecido com um caiaque) encalhado/jogado. No fundo da tela há uma construção com toldos (mais a esquerda da tela) onde há uma espécie de feira também. Mais a direita há uma ponte com uma cerca, lá algumas pessoas assistem de longe a luta que está ocorrendo. Bem no fundo do cenário, numa espécie de rochedo, há um templo com algumas gaivotas voando. Durante toda a luta as gaivotas ficam voando pela tela em direções variadas. Este é outro estágio que não varia de acordo com o round.

SPAIN STAGE



Um dos estágios mais simples (e ainda assim impressionante). A luta rola em um corredor de uma construção parecida com um templo. O chão tem um brilho de dar inveja, tanto que é possível ver o reflexo dos personagens (apenas dos dois que lutam, não daqueles que estão esperando; o chão escolhe quem vai refletir?). As paredes têm detalhes incríveis e há muitas colunas. Há um enorme jardim ao fundo da tela, com uma fonte jorrando água no centro (e a fonte ainda jorra de maneiras diferentes durante a luta). Tem também um gato branco que anda tranqüilamente pra lá e pra cá, parando algumas vezes para se lambar. No primeiro e no segundo round o estágio permanece o mesmo, já no terceiro round a luta acontece de tarde e a fonte pára de jorrar, ficando apenas com filetes de água pingando. As lâmpadas nos dois extremos da tela se acendem e as colunas têm uma sombra projetada para a tela. O gato continua passeando pela tela. O quarto e quinto rounds rolam à noite, as paredes ficam com uma iluminação esverdeada muito bonita.

USA YARD STAGE



O mesmo cenário do time USA da versão '94, mas com algumas novidades. A grade que aparecia no início da batalha não aparece mais (só um pedaço dela, destruída, no canto direito do estágio). A batalha ocorre numa espécie de balsa sobre

o mar (que não está em movimento). Na versão '94 havia um ringue montado sobre a balsa para os personagens lutarem, agora tiraram o ringue também. Ao fundo do cenário está Manhattan e é possível ainda ver a ponte do Brooklyn passando sobre a tela (o reflexo dos prédios na água do mar é muito bonito). Há algumas poças d'água no chão que reflete não os lutadores, mas a ponte do Brooklyn! A Kombi e o fusquinha "depenado" que apareciam na '94 ainda estão lá (mais detonados ainda). No lado esquerdo da tela ainda há algumas caixas e uma tabela de basquete, mas a redinha está "só o pó". No primeiro round tem um carinha sentado na Kombi, Duck King sobre o fusquinha com Todoh em pé e torcendo ao seu lado, mais à esquerda está Mr. Big com duas gatas (as mesmas que apareciam em sua pose de apresentação da '96; mas o que ele está fazendo ali?) e mais três desconhecidos de óculos escuros. O segundo e terceiro rounds ocorrem um pouco mais tarde e já não há ninguém com exceção dos lutadores na balsa (a partir do segundo round, o ninja Eiji Kisaragi aparece misterioso no canto direito). Já o quarto round ocorre à noite, com uma fumaça azul no fundo (que vai passando com um efeito muito bem feito) escondendo a água do mar, mas dando um destaque especial às luzes da cidade e da ponte. No quinto round o estágio é quase o mesmo do anterior, mas ganha um tom azulado no cenário.

JAPAN TEMPLE STAGE



Lembra do estágio do time Art of Fighting de KOF'95? Aquele que começava numa estreita plataforma que ia subindo. Pois ele também está presente em '98.

O fato estranho é que na '95 ele era o America01 Stage (o America02 era o de lori, Eiji e Billy) e agora ele se tornou o Japan Temple Stage. O que aconteceu? Transportaram o estágio inteiro dos States para o Japão? Se foi isso, com certeza não foi uma boa transportadora, pois o cenário agora está todo destruído. Muitos dos objetos que estavam no templo sumiram, dando lugar a muitos arbustos, árvores e pedaços de madeira por toda parte. Um dos poucos detalhes que permaneceu foi a luminária do lado direito da tela. Um efeito notável é a poeira que cai do teto toda vez que um personagem é derubado ou ocorre algum tipo de impacto. A luta tem início em plena noite, com muitos vagalumes voando pela tela. No segundo round o céu exibe os primeiros sinais da chegada da alvorada com sua coloração amena. Um ou outro vagalume ainda vagam pela tela. No terceiro round a manhã já chegou e alguns vagalumes ainda insistem em permanecer voando. O quarto round exibe um dia cinzento e no quinto o dia já clareia mais, revelando uma paisagem bonita na floresta ao fundo.

USA WHARF STAGE



Aqui a pancadaria acontece bem na linha do trem. Uma idéia não original, já que o estágio de Fatal Fury em KOF'96 também era na linha do trem, mas agora

é em plena cidade. Ao centro temos o trilho principal e é possível ver uma passarela que passa por cima da linha mais ao fundo. Do lado esquerdo da tela há uma grade com uma lata

de lixo em frente e alguns prédios (tem até um letreiro de hotel em neon). Do lado direito há dois trens parados (o da esquerda está soltando fumaça). No segundo round aparece um trem parado no trilho central bem lá no fundo e um cachorro fica andando pra lá e pra cá sobre o trilho da esquerda, perto da lata de lixo. No terceiro round o céu muda de cor, indicando o entardecer. O trem do trilho central vem para frente e fica mais perto da tela (com efeito de zoom in) e o trem da esquerda pára de soltar fumaça. O cachorro pára de andar e agora fica fuçando a lata de lixo. No quarto round começa a ventar

e passam pedaços de papel pela tela. O trem do trilho central volta um pouco para trás (com efeito de zoom out) e a lata de lixo está derrubada. No quinto round volta tudo a ser como no terceiro, mas a lata de lixo está derrubada, vazia e balançando.

RUGAL STAGE

Este é o estágio do último chefe. A luta acontece na base submarina de Rugal (sim, você está embaixo d'água). O cenário está coberto com uma parafernália de fios por todos os lados (os caras tiveram muita paciência para fazer todos estes detalhes). Por toda a extensão da tela há paredes

de vidro que permitem ver o movimento no fundo do mar. No centro da tela está uma fonte de crânios com um líquido vermelho (sangue?). Como Rugal é vaidoso, ele deixa dois quadros seus pendurados (próximos às extremidades da tela). Perto de cada quadro há um monitor que exibe um olho piscando (esta imagem se repete incansavelmente). A pantera negra de Rugal também está presente, perto do quadro da direita, para assistir ao massacre. O estágio de Rugal também não varia de acordo com o round.



O QUE MUDOU NOS SEUS PERSONAGENS FAVORITOS?

JAPAN TEAM

KYO KUSANAGI

Ainda é um lutador forte e não mudou muito em relação ao '97. Ele tem uma nova pose de vitória onde ele fica de costas e, com suas mãos para trás, apaga sua chama. Em seu DM Absolute Flair (↓↘→↓↘→+soco), Kyo mudou seus dizeres. Agora no '98, sua versão alternativa não é mais o '94 como no '97, mas sim o '95. Complicou? Bom, basta dizer que se você selecionar Kyo com o botão Start pressionado, você vai selecionar o Kyo '95. Com isso ele tem alguns golpes a mais em relação à sua versão alternativa do game anterior.

BENIMARU NIKAIDO

Foi bastante enfraquecido desta vez. Agora ele fica muito vulnerável após o Shinkuu Kakategoma, pois Beni não pula para trás com o término do golpe. Seu DM Voltage Fist (↓↘→↓↘→+soco) perdeu seus momentos de invencibilidade e demora mais para sair. Beni ainda estréia um modelito novo, com um look de Rody Birts (AoF3) na roupa de Sarah (VF3).

GORO DAIMON

Com o novo sistema de arremessos de comando, logicamente Goro perdeu forças, mas ele continua bom. Seu DM Root Killer (←↙↘→←↙↘→+chute) agora tem autoguard, o que significa que ele pode ser atingido e mesmo assim o golpe será ativado, graças a defesa automática. Isso é torna-se útil para usar contra um inimigo que esteja pulando em sua direção, já que mesmo acertando seu personagem ele vai receber o DM. Goro ainda tem um ataque CD muito bom e seu Soco Forte também tem um grande poder.

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Obviamente, perdeu seu combo infinito (maldita apelação!) com Power Charge. Fora isso, pouco mudou. Sua versão alternativa é baseada em RB2, com alguns golpes a menos, outros com comandos diferentes e apenas um DM, além da magia que atravessa a tela.

ANDY BOGARD

Também mudou pouco, tanto em golpes quanto no visual. Em compensação, a sua versão alternativa ficou excelente. Andy de RB2 possui dois DMs (além do Chou Reppe Dan, ele possui o Dan Dan Dan) e também a magia que atravessa a tela.

JOE HIGASHI

Nenhuma novidade aqui também. Continua com sua provocação hilária. Sua versão alternativa

parece baseada em KOF'95, sendo que sua magia atravessa a tela e sua provocação e pose de vitória (além de mais alguns golpes) são os mesmos da '95.

ART OF FIGHTING TEAM



RYO SAKAZAKI

Ganhou um novo ataque de comando (→+B) e ainda possui seus três DMs da versão anterior. Ainda pode emendar um Tiger Cannon (→↓↘+soco) após o Heavenly Chop (↓↙←+soco) e seus outros golpes continuam eficientes. Também possui uma versão alternativa baseada em KOF'95. Nesta, Ryo possui a magia que atravessa a tela, pode fazer magias no ar e ainda possui o eficiente Illusion Punch (→←→+soco). Além disso seu Tiger Cannon (→↓↘+soco) tem uma eficiência muito maior nesta versão. O estranho é que o seu Haoh-Shoukou Ken (→←↙↓↘→+soco) continua sendo um DM e não um golpe especial (como era na '95 e continua sendo para Takuma nesta '98).

ROBERT GARCIA

Não mudou muito em sua versão normal. Apenas ganhou um novo ataque de comando (→+A; enquanto seu antigo →+B foi alterado), continua tendo três DMs eficientes e seu Hurricane Swing Kick (→↘↓↙←+chute) perdeu poder (ainda bem!). O Robert alternativo (não, ele não é pirata) ficou excelente também. Baseado na versão '95, ele traz seu antigo Flying Double Kick com o comando clássico (↙→+chute) e apenas dois hits, mas continua com a versão aérea do golpe com o mesmo comando (↓↙←+chute, no ar). Também possui magia que atravessa a tela, o Illusion Kick (→←→+chute) e o Haoh-Shoukou Ken como um de seus DMs.

YURI SAKAZAKI

Yuri foi fortalecida desta vez. Seus golpes ganharam eficiência. O Spin Kick (↓↙←+chute) agora tem uma curvatura diferente. Ainda tem o seu Uppercut (→↓↘+soco) que pode ser feito duas vezes seguidas (se feito duas vezes com o botão C). Tem uma pose de luta diferente e sua provocação voltou a ser o famoso "kocchi kocchi!". Yuri alternativa, baseada na versão '95, está muito eficiente. Logicamente, possui magia que atravessa a tela. Ela tem o Raikou-ken (↓↘→+chute) de volta (uma magia aérea) e também o Saifa (↓↙←+soco), além dos famosos "tapinhas na cara", ou Deadly Slaps

(→↘↓↙←+chute). Possui três DMs, sendo um deles o Haoh-Shoukou Ken. Um DM que merece destaque é o Super Vertical Uppercut (↓↘→↓↘→+soco), que parece um Dejin Shouryuken de Ryu, com um visual poderoso.

IKARI TEAM

LEONA

Foi enfraquecida um pouco (também, do jeito que era apelona), mas continua muito eficiente. Ganhou um novo ataque de comando (→+B) que derruba o oponente. O Grand Saber [(c)←→+chute] ainda continua lento (na '96, Leona podia cancelar o C agachado no Grand Saber e ainda contava como um combo), mas também dá para emendar um Saber Finisher (→+D) no final do golpe. O Eye Laser (↓↙←+soco), ganhou na versão '97, continua um golpe lento e pouco eficiente, mas continua pegando na ida e na volta. Seu novo golpe é o Earring Bomb (↓↙←+chute), onde ela mostra que seus brincos não são apenas enfeites. Continua tendo os mesmos três DMs de grande eficiência (sendo que ainda é possível emendar um Rebel Spark, ↓↙←↙↓↘→+chute, após um chute forte duplo de perto). Se feito em SDM, Leona assume sua versão Orochi no Rebel Spark. Suas novas poses de vitória são de babar.

RALF JONES

Não mudou muito, mas também nem precisava. Tem todos os seus antigos golpes de volta, inclusive os DMs, e com a mesma eficiência. A melhor novidade é que seu destruidor e indefensável Galactica Phantom (↓↘→↓↘→+soco) agora tem autoguard, ou seja, se o adversário pular para cima de seu Ralf, Galactica nele. O comando de seu DM Horseride Vulcan Punch voltou a ser o mesmo de KOF'96 (↓↙←↙↓↘→+chute, na versão '97 era ↓↘→↘↓↙←+chute).

CLARK STEEL

Outro que foi prejudicado pelo novo sistema de arremesso de comando. Mesmo assim, Clark é um lutador muito forte. Em KOF'98, pela primeira vez na vida, Clark tira aquele bendito boné da cabeça, em sua pose de apresentação contra Leona. Quem usava comandos simplificados para fazer seus golpes, agora terá dificuldades. Ele ainda tem seus dois DMs, sendo que, com o novo sistema, o Ultra Argentine Backbreaker (→↘↓↙←→↘↓↙←+soco) ficou mais lento e perdeu eficiência.

PSYCHO SOLDIER TEAM

ATHENA ASAMIYA

Praticamente uma atração especial de KOF no Japão, Athena é sempre uma novidade a cada jogo. Desta vez ela mudou novamente a sua



roupa e também a voz (a mesma voice actress do game Mary's Atrium e do anime Lets & Go). Quando primeira personagem do time, ela vem com sua roupa de estudante e então vai trocando e revelando suas roupas de KOF'94 e '95, '96, '97 e finalmente o seu novo traje da '98. Tecnicamente, não mudou grande coisa. A principal novidade é que ela tem o seu velho e bom Psycho Reflector (→↓↘↙+chute) para rebater magias.

SIE KENSOU

Continua um pouco atrapalhado, mas é bem competente. Ainda tem o seu DM para recuperar energia. Agora pode cancelar o seu ataque de comando →+A com um DM se o inimigo estiver no canto (mas não é possível cancelar em SDM, pois Kensou fica muito afastado após o golpe se estiver no MAX ou com a barra de Time ativada). Seu especial anti-aéreo perdeu eficiência. Em sua nova pose de vitória, sua bermuda cai.

CHIN GENTSAI

O "véio pingaída" teve algumas mudanças significativas. Pra começar, ganhou o golpe Booze Spit (↓↘↙+soco), que é uma versão enfraquecida de seu DM Flame Blast. Continua com seus dois DMs da versão anterior. Muitos de seus golpes agora são realizados com comandos diferentes (para deitar no chão desta vez, por exemplo, é necessário fazer ↓↓+chute).

NEO FEMALE TEAM

CHIZURU KAGURA

Ganhou uma nova dança na pose de vitória. Seus golpes "ilusionários" continuam bons. A principal novidade é seu artwork, agora Kagura não parece mais uma mulher de meia-idade em sua tela de vitória ou em sua ilustração original. Agora ela tem três ataques de comando.

MAI SHIRANUI

Cada vez mais gost... uh, quer dizer, linda. Tem um novo ataque de comando (o →+B), mas é um golpe muito lento e não serve para fazer combos. Seu antigo ↘+B ainda pode ser usado em combos (só não dá para cancelá-lo) e agora derruba o inimigo no 2º hit. Seu Hakuro no Mai (→↓↘+soco), que era um golpe excelente, agora foi enfraquecido, Mai fica muito vulnerável no final do golpe. Ela tem também sua versão alternativa, baseada em RB2, com o golpe Night

Bird (↓↘↙+chute) e o DM Flower Hurricane (↓↘↙↘↙+soco) onde ela sai girando com seus leques e termina com um Uppercut.

KING

Sua nova roupa é parecida com aquela de AOF2. As garçonetes aparecem em sua pose de apresentação (como primeira lutadora do time). Fora isso, tem todos os mesmos ataques de comando, golpes especiais e DMs.

KIM TEAM

KIM KAPHWAN

O "paladino da justiça" (esta foi lamentável, mas é isso que ele é) continua o mestre dos chutes. Ganhou o Triple Slash (↓↘↙+soco, pode ser feito até três vezes seguidas) e o Ground Eraser (↓↓+chute). Continua com seus ataques de comando (mas não dá mais para cancelar o →+A com o DM Phoenix Combo). No Time Over, Kim faz sua pose de provocação de FF2/FFS.

CHANG KOEHAN

Não mudou muito em relação ao '97. Chang vem cantando uma musiquinha em sua pose de apresentação. Em seu DM Pressure of Death (↓↘↙↘↙+soco), Chang agora corre um pouco para frente antes de realizar o golpe. Seu Ball Swing (soco repetidamente) continua super eficiente, principalmente porque ele pode ser cancelado.

CHOI BOUNGE

Agora Choi mostra a língua em sua nova pose de vitória. Ganhou um novo ataque de comando (→+A), que é um ataque duplo com as garas. Seu antigo Monkey Swing Kick (↓↘↙+soco) está de volta.

NEW FACES TEAM



YASHIRO NANA KASE

Como já era um lutador equilibrado, não mudou muito para esta versão. Seu chute forte em pé de perto, que continua sendo imbloqueável agachado, agora está um pouco mais lento. Agora você deve apertar o soco repetidamente em seu DM Million Bash Stream. Ele possui duas novas poses de vitória. Sua versão alternativa é o Orochi Yashiro de KOF'97, também sem grandes novidades, continua um bom lutador de agarrão.

SHERMIE

Agora o Shermie Clutch (→↓↘+chute) é movimento totalmente novo. Agora ele serve como um arremesso anti-aéreo, assim como o Napalm Stretch de Clark. O Shermie Spiral (↙↘↙+soco, de perto) agora é rápido o bastante para ser usado em combos. Tem uma nova pose de vitória onde ela manda beijos (oba!!!). Em sua versão alternativa, baseada em Orochi Shermie da '97, ela foi um pouco enfraquecida. Agora seu DM Electric Blast Kick (↓↘↙↘↙+chute) agora atravessa o oponente e pára do outro lado.

CHRIS

Ganhou um teleport parecido com o de Athena. Possui três ataques de comando (→+A, →+B e ↘+B). A principal atração continua sendo sua versão Orochi, muito usada desde KOF'97. Seu Moon Killer (→↓↘+soco) agora é um anti-aé-

reo supremo. O Sun Killer (↓↘↙+soco) de Orochi Chris agora perdeu eficiência, ficou muito lento. Ela continua com seus dois DMs excelentes.

SPECIAL TEAM

RYUJI YAMAZAKI

Seu Snake Arm (↓↘↙+A ou B ou C) agora está um pouco mais lento, o que não é um grande problema, já que ele era incrivelmente rápido na '97. Além do Sand Kick (→↓↘+D), que não foi retirado, Yamazaki agora tem o Foot Crunch (→↓↘+B) de RB2, que pega duas vezes e ainda deve ser defendido em cima no 2º hit. Ele ainda possui seu movimento anti-projéteis e seus dois DMs (o Guillotine está mais eficiente e o Drill agora tem novas poses para tirar um barato do seu oponente), além de seus socos fortes extremamente rápidos.

BLUE MARY

Não pode mais fazer o Mary Snatcher (→↓↘+chute) após o DM Mary Splash Rose (↓↘↙↘↙+soco), sequência que era usada em seu combo de 100% da '97. O DM Mary Dynamite Swing (↓↘↙↘↙+chute) perdeu sua invencibilidade no início do golpe.

BILLY KANE

Ainda tem os seus ataques comuns de longo alcance com seu bastão, mas Billy perdeu seu Dragon Buster. Possui dois ataques de comando (→+A e →+B) e também os dois DMs da versão anterior. Também possui uma versão alternativa, baseada em RB2, onde ele possui o Sparrow Killer (↓↘↙+soco) da versão '95 e também dois DMs.

YAGAMI TEAM



IORI YAGAMI

Seu Demon Fryer (→↓↘+soco) está com habilidades anti-aéreas melhoradas e agora faz sempre o inimigo cair. O movimento do Scum Gale mudou um pouco, agora é →↓↘↙↘↙+soco, ficando um pouco mais difícil de se fazer. Em seu DM ~~Fallen~~ Yaotome (↓↘↙↘↙+soco), Iori ainda tem suas antigas falas (Asobi wa... owarida! Nake, sakebe, soshite.... Shine!), mas agora a última fala do golpe é prolongada, como se Iori realmente tivesse um ódio profundo do oponente (e o golpe continua um anti-aéreo maravilhoso). Se feito em versão SDM, Iori é tomado pelo sangue de Orochi neste especial. Seu golpe novo é o Nail Gale (→↓↘+chute), que é parecido com o Mirror Killer de Orochi Chris, e ainda pode ser seguido com três Hazy Fists (↓↘↙+soco).

MATURE

Seu ataque forte com CD ganhou mais quadros de animação, mas perdeu um pouco de sua utilidade pois ficou lento. Mature tem dois novos golpes: o Sacrilege (→↓↘+soco), no qual ela faz um movimento giratório para o alto e acerta o oponente várias vezes (parece funcionar como um anti-aéreo, mas também acerta inimigos no chão), e sua enorme magia, parecida com a de Eiji Kisaragi, que pode ser feita sem MAX ou

Time. Seu Metal Massacre (↓↘←+chute) não é tão útil quanto antes (agora ele acerta de lado), mas seus Death Claws (↓↘←+soco, até 3 vezes seguidas) são tão úteis quanto os Hazy Fists de Iori e acertam de maneira diferente da '96. Sua pose de luta e seu andar são de uma elegância notável (suas pernas ainda são belíssimas).

VICE

Continua com sua interessante pose de apresentação. Sua pose de luta é animal, Vice parece estar carregando um Snake Arm de Yamazaki, mas com as duas mãos! Seu De Side (←↘↓↘→+chute) agora está extremamente rápido, quase como um Snake Arm. Tem um novo arremesso onde ela joga o oponente para o ar e ainda pode continuar saltando e jogando-o de volta para o chão (violência pouca é bobagem). Tem um golpe que parece o Power Charge de Terry.

MIDDLE AGE TEAM

HEIDERN

O que era bom ficou ainda melhor. Além de continuar forte e com golpes excelentes, Heidern ainda ganhou velocidade. Seu ataque forte com CD tem curto alcance, mas pode ser usado como anti-aéreo. Ainda tem seu Neck Rolling [(c)↓↑+chute], mas agora ele não pula tão longe se o oponente defender o golpe, deixando-o mais vulnerável. O novo DM Heidern's End (↓↘↘↓↘→+chute) é parecido com o Rebel Spark de Leona. Seu antigo DM Final Bringer (↓↘→↓↘→+soco) ainda causa um bom dano, mas ele recupera pouca energia de volta se comparado com o golpe da '95 (que era um absurdo) e o golpe pode ser defendido agachado. Outra diferença é que neste golpe os braços de Heidern não são mais envolvidos por eletricidade, mas sim por sangue (do oponente), formando uma bolha vermelha que passa para Heidern no final do golpe. Seu ataque de comando (→+B) é excelente: além de ser rápido e ter longo alcance, ele causa 2 hits e ainda pode ser cancelado (tanto no primeiro quanto no segundo hit) com um de seus DMs.

TAKUMA SAKAZAKI

Suas magias atravessam a tela e, como antes, têm um tempo de recuperação bem rápido, evitando que Takuma fique vulnerável. Seu Flying Double Kick [(c)↘→+chute] continua muito rápido e com uma recuperação incrível, permitindo que ele faça um Tiger Projectile (↓↘→+soco) ou um Illusion Punches (→←→+soco) imediatamente após o golpe e pegue o inimigo ainda caindo. Seu velho e bom Dashing Knees (→↘↓↘←+chute) continua rápido, com longo alcance e agora é indefensável. Takuma pode fazer Haoh-Shoukou Kens (→←↘↓↘→+soco) como golpe especial (não DM), e ainda pode carregar o golpe para um maior poder. Seu novo DM, o Demon's Death Shot (↓↘→↓↘→+soco, de perto) é um combo que faz a tela tremer com um visual poderoso. Seu antigo DM Dragon's Dance (↓↘→↘↓↘←+soco) não golpeia sobre um oponente defendendo como os outros membros de AOF, mas tem um momento de invencibilidade no início do golpe (e ele ainda solta três Haoh-Shoukou Kens no final do golpe se feito em SDM). Assim como Chizuru, Takuma parece rejuvenescido em sua ilustração de KOF'98, nem tem cara de ser o pai de Ryo e Yuri.

SASUYU KUSANAGI

Sua voz mudou em relação ao '95. Sasyu pos-

sui um novo DM, o Combo Flamer (↓↘→↓↘→+soco), que parece um Burning Shingo com chamas. Sua magia, a Darkness Sweeper (↓↘→+soco) ainda atravessa a tela inteira e continua muito rápida. Tem um novo golpe que parece o chute aéreo de Kyo.

USA TEAM



QUE QUI CE TA OLHANDO, O MANÉ! O QUE É UM CORVO? DAAAAAI CADE MEU MINGAU DE CEREJA?

HEAVY D!

Seu Soul Flower (↓↘←+chute) é bom como anti-aéreo, mas foi enfraquecido pelos lados. Sua voadora com D é parecida com a voadora com C de Geese na '96, ou seja, é multi-hit. Ele tem um ataque de comando (→+A) que pode cancelar um C em pé. O Ducking Combination (↓↘←+soco) pode ser feito duas vezes seguidas. Tem dois DMs distintos: um parece com o Roar of the Land de Orochi Yashiro, ou seja, uma magia que cobre a tela inteira e pode ser carregada, o outro é uma sequência de socos (Heavy D! continua batendo mesmo se o oponente estiver defendendo).

LUCKY GLAUBER

Seus projéteis, o Death Bound (↓↘→+soco) e sua versão aérea, onde ele joga bolas de basquete, são lentos para sair, mas fazem uma trajetória diagonal que pode rebater no chão e pega o oponente tanto antes de rebater quanto depois. Seus golpes especiais em geral são difíceis de se aplicar um Counter. Ele ainda possui seu velho teleport, que continua rápido, bom para enganar os adversários. Lucky é um personagem extremamente alto, sendo alvo fácil para combos.

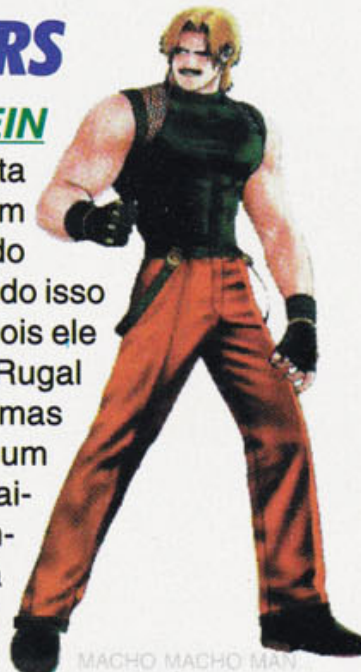
BRIAN BATTLER

Seu Brian Hammer (↓↘←+soco) é parecido com o Swing de Eiji Kisaragi, mas é um golpe muito lento (em compensação, derruba o inimigo se acertar). O bom deste golpe é que é possível continuar com vários outros golpes com o término do primeiro. Brian tem um anti-aéreo, o Rocket Tackle (→↓↘+chute), mas perdeu o seu giro no ar da '94. Sua principal vantagem são seus golpes com autoguard. Ele possui dois DMs: o antigo da '94, o Big Bang Tackle (↓↘→↓↘→+soco), que percorre a tela inteira três vezes com ombrada, e o novo American Super Nova (↓↘→↓↘→+chute), que deve ser feito contra um inimigo pulando (e bem de perto).

SOLO PLAYERS

RUGAL BERNSTEIN

Agora está com uma pinta de "Macho Man", com um corpão "sarado" e fazendo poses de bonzão. Mas tudo isso não passa de frescura, pois ele foi muito enfraquecido. Rugal ainda tem o Reppuken, mas com uma recuperação um pouco mais lenta. Seu Kaiser Wave também foi enfraquecido, agora está mais lento ainda e com recuperação lenta, mas



é possível carregar o golpe e ele pode ser feito a qualquer hora, sem necessidade de estar no MAX nem com bolinhas na barra de Power. Seu Genocide Cutter é quase uma lástima, foi o golpe que mais perdeu poder: além de não tirar muita energia, ainda pode ser facilmente acertado com um Counter, até voadoras tiram este golpe (e olha que era para ser um anti-aéreo, é necessário um timing perfeito para usá-lo como um). Só para não esquecer, o movimento do Genocide Cutter mudou, agora é →↓↘+chute. Uma boa é o seu Dark Barrier (↓↘→+chute), que está de volta para rebater magias, um pouco mais lento na recuperação, para variar. O God Press (→↘↓↘←+soco) ainda sai com extrema velocidade, mas Rugal fica encostado no oponente se o golpe for defendido, ao invés de se afastar como na '95. Seu antigo DM, o Gigatec Press (↓↘←↘↓↘→+soco), além de mudar de comando, sofre o mesmo efeito do God Press: se o inimigo defender... Seu novo DM é o Dead End Screamer (↓↘→↓↘→+chute), onde ele pula e desce com uma voadora que, se acertar o oponente (mesmo defendendo), derruba o inimigo, então Rugal começa a dançar como uma bailarina em cima do coitado e termina com uma pose de machão. Vendo desta maneira, vemos como Rugal foi enfraquecido, isso até você ver o último chefe, que é uma versão ferradona do cara (quase como um Omega Rugal). Seu Genocide Cutter é simplesmente supremo, além de tirar uma quantidade de energia enorme e ser um anti-aéreo incontestável, ele "puxa" o adversário para dentro do golpe para tomar o resto dos hits. Sua magia, que é carregada como um Super Armor de Magneto, o deixa invencível neste momento (e quem chegar perto ainda toma dano), e quando é desferida sai com uma rapidez incrível (como poder é o que não falta, esta magia ainda pode atravessar Haoh-Shoukou Kens!!!). Isso sem falar no seu golpe de 6 hits em que ele simplesmente teleporta atravessando o oponente. Mas (feliz ou infelizmente) esta versão de Rugal não é selecionável (quem sabe na versão CD).

SHINGO YABUKI

Shingo está para KOF como Dan está para SF. Mas além de engraçado, Shingo conti-



nua forte. Agora ele vem com as luvas de Kyo Kusanagi, mas ainda não consegue fazer um ataque com chamas. Para compensar isso, desde a versão anterior ele é o verdadeiro "Criticalman", a maioria de seus golpes causam Critical Hit, aumentando o dano infligido no oponente. Seu antigo DM Tackle Dash (↓↘→↓↘→+soco) agora percorre a tela inteira e ainda é indefensável. Ganhou o Shingo Throw (→↓↘+chute) que é uma espécie de Ateminage (contra-golpe).

ATÉ A PRÓXIMA...

Bom, agora que você já ficou conhecendo o game e sabendo de todas as novidades e mudanças, aguarde pela próxima edição que vai estar recheada de golpes, combos e o que mais pintar.





“Não posso negar que o garoto tem fibra. É possível se perceber isso em seus olhos, ao mesmo tempo vazios e cheios de mágoas. Mesmo algemado ele não desiste, lutando por algo superior, por motivos que vão além de si próprio... Ho-ho, tolo. Se ele tem a juventude e a persistência, eu tenho a beleza e a graciosidade. Se ele precisa de facas, pedras e tufões para lutar, minha garra e meu ninjitsu me bastam. E se ele é bom, sou O melhor...”



(apesar de não se utilizar da placa CPS3, o nível de detalhes é assustador), o game que fora, durante muito tempo, um dos maiores segredos da Capcom (houve até um boato que surgira após o anúncio de que o game NÃO seria produzido!), traz várias e várias novidades. Assim sendo, vamos a elas!

Uma das maiores novidades para a série Street Fighter é a possibilidade de se optar entre três modos completamente distintos, seguindo os passos de seu maior concorrente na atualidade, The King of Fighters 97 e 98. Apesar de alguns personagens na série Alpha / Zero já possuírem suas versões clássicas desde o segundo game, estas opções permitem ao jogador uma liberdade incrivelmente maior, uma vez que são todos os personagens a ganhar suas versões

alternativas ou clássicas, cada qual com seus próprios golpes, combos e até mudanças drásticas!

Após selecionar-se entre os VINTE-E-CINCO personagens (**Ryu**, que voltou arrasando com seu Shin Shoryuken originário de Street Fighter 3; **Ken**, ganhando o Mr. Hits Shippu Jinrai Kyaku, o especial de chutes de SF3; **Chin-li**, agora com o **Spinning Bird Kick** no X-Mode; **Sakura** e o Sakura Otoshi, de SFZero2 Alpha; **Sagat**, com o clássico Tiger Uppercut, e não mais Tiger Blow, no X-Mode; **Guy** e o Bushin Musouenge de SFZero2 Alpha; **Sodon**; **Nash / Charlie**, o vivo que devia estar morto, e ainda com a joelhada com avanço de Guile; **Vega / Bison**, de Psycho Crusher e tudo mais; **Dan** e todas as provocações que desejar, quantas vezes quiser; **Birdie**, sem nada muito novo; **Zangief**,



Rainbow Mika, a estrela da luta livre e dona de vários agarrões e especiais estranhos; **Blanka**, animalisco como sempre e com o Special Tropical Hazard; **E. Honda**, agora com vários novos agarrões; **Cammy**, com os novos especiais **Reverse Shaft Breaker** e **Phantom Riot**; **Karin**, o belo anjo-malvado, com golpes que lembram bastante os de Fei Long de Super Street Fighter 2; e o todo poderoso **Vega / Balrog**, com o incrível especial **Scarlet Mirage**; isso sem contar os segredos **M. Bison / Balrog**, o boxeador, que você pode enfrentar, as duas personagens que valem por uma só, ou **Shin Vega / Bison**, um Vega / Bison turbinado), você terá de escolher entre os três modos de jogo, tendo cada um seu estilo e até comandos próprios, sem contar a já citada diferença entre personagens. De cima para baixo temos:

- X MODE: Também chamado de S MODE, por se referir diretamente a Super SF X / Super SF Grand Master Challenge. Aqui existe somente uma barra de Special, no canto inferior da tela, mas de poder várias vezes maior que o dos demais modos (mais até que o gasto de três níveis do **Z MODE**). Além disso você não pode defender no ar. Alguns gol-

ef, sem nada de especial; **Dhalsin** e o novíssimo especial **Yoga Tempest**; **Rolento**, com o novo especial **Steel Rain**; **Gen**, mais rival de Akuma que nunca; **Rose** e seu **Psypower**; **Adon**; o “demônio” **Gouki / Akuma**; **Cody**, de Final Fight, mas agora um presidiário que tenta provar sua inocência;

FICHA TÉCNICA	
STREET FIGHTER ZERO 3	
CAPCOM	N/A
LUTA	1 OU 2 JOGADORES
COTAÇÃO	
GRÁFICO	4.7
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.9
CONTRAS	- Os vários modos permitem ao jogador uma liberdade de escolha incrível de personagens diferentes - Animação soberba e gráficos incríveis, mesmo usando a placa CPS2
	Em alguns dos cenários a movimentação ficou um pouco artificial demais

CLAS. FINAL

4.5



pes de certos personagens funcionam somente para este modo, enquanto outros simplesmente são completamente alterados, como

Sodon que, o lugar de seus Sais, aparece com uma Kananá, como em Final Fight!

- Z MODE: O básico da série, com três níveis na barra de Special, mas de uso diferente. Com o comando executado com um golpe rápido, gasta-se somente um nível; médio consomem dois; o forte, três. Os Zero Counters continuam valendo, mas tirando muito mais energia. Chamado também de A MODE, devido ao SFAlpha, a versão americana de SFZero.

- V MODE: Variation Mode. Puro Custom Combo. Você poderá somente usar sua barra de special para realizar os Custom Combos. Specials? Nada feito. Agora acionável através de dois botões de mesma força (SR + CR, SM + CM ou SF + CF), dependendo da intensidade do golpe, mais da barra será usada.

Em todos os modos existe uma barra abaixo da de energia, chamada **Guard Gauge**, que diminui cada vez que se defende um golpe e, se ela ultrapassar um dos limites, ela permanecerá daquela forma, menor que a original. Quando a barra se esvair, prepare-se para ficar com a guarda aberta por alguns instantes. O tamanho da barra difere para cada personagem, sendo os mais rápidos (como o grande Vega / Balrog) com barras menores e os mais fortes (como Zangief), maiores. Ainda em todos os modos, a barra começa cheia no início do primeiro round. Os arremessos também mudaram, sendo feitos com dois socos. Mas fique atento: agora todos os personagens ficam com a defesa aberta caso falhem em alcançar o oponente, e não mais somente Zangief (como em Pocket Fighter). O mesmo comando é usado para se recuperar de um arremesso no ar. Mas, caso prefira, pressione dois botões de chute assim que tocar o chão, para levantar-se rapidamente.

Vale lembrar também que todos os personagens possuem seis cores distintas, sendo duas de cada modo. Para a primeira cor, escolha seu personagem com algum botão de soco. Para a segunda, escolha com chute. Além disso, como não poderia deixar de ser, alguns personagens possuem relacionamentos diversos, influenciando na apresentação (quando eles entram na batalha). Exemplos disso afloram por todos os lados, como Karin vs Sakura, Gen vs Akuma, R. Mika vs Zangief, etc, etc.

Finalizando...

... Mesmo aqueles que se consideram mestres de Street Fighter Zero 2 sentirão a necessidade de se aprender tudo novamente, tão profundas foram as transformações. Em uma comparação prática, SFZero 3 está para SFZero 2 como KOF96 esteve para KOF95. Ainda assim, não perca a oportunidade de jogar este esplêndido trabalho da Capcom!

Os Golpes

Agora que você já conheceu o jogo, vamos aos golpes! Os Lutadores estão colocados em ordem alfabética, com seus golpes divididos em golpes normais primeiro e Specials em seguida. Precedendo o nome do golpe, há a indicação para o (s) modo(s) para o(s) quais o comando vale. Um Shinkuu Hadoken, por exemplo, pode ser executado nos modos X e Z, mas não no V.

Legenda

SR..... Soco Rápido
SM..... Soco Médio
SF..... Soco Forte
CR..... Chute Rápido
CM..... Chute Médio
CF..... Chute Forte
S..... Qualquer Soco
C..... Qualquer Chute
SS..... Dois botões de soco quaisquer
CC..... Dois botões de chute quaisquer
SSS.... Três botões de soco
CCC... Três botões de chute
SC..... Soco + Chute de mesma intensidade

Golpes Comuns

← ou → + SS / CC..... Arremesso (vale no ar)
→ + SM / SF / CM / CF..... Tech Hit***
→ + SC..... Zero Counter**
CC ao ser tocar o solo
após um arremesso..... Recuperação rápida
SS no ar após um arremesso..... Cair em pé
Provocação..... Start ****
SC..... Custom Combo*

* Somente para o V-MODE. Vale também no ar;

** Somente para o Z e V-MODE, realizável durante a defesa. Gasta 1/3 da barra de Special;

*** Para qualquer modo, mas deve ser executado para evitar ser arremessado;

**** Somente uma vez por round, exceto Dan, que pode provocar o quanto quiser;

Golpes Específicos

ADON

XZV Jaguar Kick: ↓↘→ + C
XZV Jaguar Tooth: →↘↓↙ + C
XZV Rising Jaguar: →↓↘ + C
XZV Jutting Kick: ↘ + CM
XZV Jaguar Crunch: → + SM
XZ Jaguar Varied Assault: ↓↘→↓↘ + S
XZ J.V.A. (Jaguar Thousand): Aperte S rapidamente durante um Jaguar Varied Assault Level 3
XZ J.V.A. (Jaguar Assassin): Aperte C rapi-

damente durante um Jaguar Varied Assault Level 3

Z Jaguar Revolver: ↓↘→↓↘→ + C



AKUMA

XZV Gou Hadouken: ↓↘→ + S
XZV Zankuu Hadouken: Pulo, ↓↘→ + S
XZV Shakunetsu Hadouken: →↘↓↙ + S
XZV Gou Shouryuken: →↓↘ + S
XZV Tatsumakizankuukyaku: ↓↙↘ + C
XZV Kuuchuu Tatsumakizankuukyaku: Pulo, ↓↙↘ + C ou ↓↙↘↘ + C
XZV Zenpou Tenshin: ↓↙↘ + S
XZV Ashura Senkuu: →↓↘ ou ↙↘↓ + SSS ou CCC
ZV Hyakki Shuu: ↓↘→↘ + S
ZV Hyakki Gouzan: Não faça nada após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Goushou: Aperte S após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Gousen: Aperte C após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Gousai: De perto, S após o Hyakki Shuu
ZV Hyakki Goutsui: De perto, C após o Hyakki Shuu
XZV Tenma Kuujinkyaku: Pulo, →↓ + CM
XZV Zugai Hasatsu: → + SM
XZV Senpuu Kyaku: → + CM
Z Messatsu Gou Hadou: →↘↓↙↘↙↘ + S
XZ Messatsu Gou Shouryu: ↓↘→↓↘ + S
Z Tenma Gou Zankuu: Pulo, ↓↘→↓↘ + S
XZV Shun Goku Satsu: SR, SR, →, CR, SF Level 3



BLANKA

- XZV Electric Thunder:** Aperte S rapidamente
- XZV Rolling Attack:** (c) ←→ + S
- XZV Backstep Rolling:** (c) ←→ + C
- XZV Vertical Rolling:** (c) ↓↑ + C
- ZV Surprise Forward:** →→
- ZV Surprise Back:** ←←
- XZV Rock Crush:** De perto, ← ou → + SM
- XZV Amazon River Run:** ↘ + SF*
- XZ Ground Shave Rolling:** (c) ←→←→ + S
- Z Tropical Hazard:** (c) ↘→←↖ + C

* O Amazon River Run passa magias e demais projéteis, exceto magias baixas, como o Tiger Shot baixo;



BIRDIE

- XZV Bull Head:** (c) ←→ + S
- XZV Bull Horn:** Segure e solte SS ou CC
- 01 - 02 Segundos:** Level 1 Punch
- 03 - 04 Segundos:** Level 2 Punch
- 05 - 08 Segundos:** Level 3 Punch
- 09 - 16 Segundos:** Level 4 Punch
- 17 - ou mais Segundos:** Final Punch
- XZV Murderer Chain:** 360° + S
- XZV Bandit Chain:** 360° + C
- XZV Body Press:** Pulo, ↓ + SF
- XZV (heel smash):** Aperte CF
- XZ The Birdie:** (c) ←→←→ + S
- Z Bull Revenger:** ↓↘→↓↘ + S ou C



CAMMY

- XZV Spiral Arrow:** ↓↘→ + C
- XZV Cannon Spike:** →↓↘ + C
- XZV Axle Spin Knuckle:** →↘↓↙← + S
- XZ Hooligan Combination:** ←↙↓↘→↖ + S, CM ou CF*
- XZ Spin Drive Smasher:** ↓↘→↓↘ + C
- Z Reverse Shaft Breaker:** ↓↙←↓↙← + C
- Z Phantom Layette:** (c) ↘→↓↖ + C Level 3

* Uma vez começado o Hooligan Combination, se você não fizer nada Cammy irá terminar com um golpe rasteiro. Você pode pressionar CM ou CF quando não estiver próximo de seu oponente para abortar o golpe ou pressionar quando estiver perto dele para arremessá-lo. Você pode também arremessá-lo do ar e, se você conseguir acertá-lo quando ele estiver próximo de aterrissar, você fará um tipo diferente de arremesso.



CHARLIE

- XZV Sonic Boom:** (c) ←→ + S
- XZV Somersault Shell:** (c) ↓↑ + C
- ZV Dash:** →→
- ZV Knee Bazooka:** Corra, então aperte CM
- X Knee Bazooka:** ← ou → + CR
- XZV Jumping Sobat:** ← ou → + CM
- XZV Step Kick:** ← ou → + CF
- XZV Spinning Knuckle:** → + SF
- Z Sonic Break:** (c) ←→←→ + S, aperte S rapidamente*
- Z Crossfire Blitz:** (c) ←→←→ + C
- XZ Somersault Justice:** (c) ↘→←↖ + C

* Pressionando Soco durante o Sonic Break fará Charlie soltar mais Sonic Booms; 1 a mais no Level 1, 2 no Level 2, e 3 no Level 3. Você pode usar os extra Booms para pegar seu oponente ainda no ar.



CODY

- XZV Bad Stone:** ↓↘→ + S (segure S para atrair)
- XZV Ruffian Kick:** ↓↘→ + C
- XZV Criminal Upper:** ↓↙← + S
- XZV Bad Spray:** De costas, →↓↘ + S
- XZV Knife Hiroi:** ↓ + SS quando próximo de uma faca*
- XZV (knife attack):** Aperte S estando equipado de uma faca
- XZV (knife throw):** ↓↘→ + S equipado com uma faca
- XZ Final Destruction:** ↓↘→↓↘→ + S**
- Z Dead End Iron Knee:** ↓↘→↓↘→ + C

* Cody pode pegar armas no chão. Quando estiver com uma faca, ele não poderá usar o Rock Throw. Porém, todos seus ataques com soco causam mais dano, mesmo sobre a defesa.
 ** Durante o Final Destruction do **X-MODE**, Cody virará e caminhará para longe se você apertar ←. Pressionar S repetidamente enquanto estiver neste modo faz Cody executar um auto combo. Pressione SC para ele executar um Hurricane Kick.
 ** No Final Destruction do **Z-MODE**, Cody escapa de magias e ataques altos. Isso não vale para ataques baixos.



DAN HIBIKI

- XZV Gadouken:** ↓↘→ + S
- XZV Kouryuuken:** →↓↘ + S*
- XZV Dankuukyaku:** ↓↙← + C
- ZV Kuuchuu Dankuukyaku:** Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
- V Saikyou-ryuu Bougyo:** Enquanto estiver bloqueando, → + SSS rapidamente
- XZV Zenten Chouhatsu:** ↓↘→ + Start
- XZV Kouten Chouhatsu:** ↓↙← + Start
- XZV Jump Chouhatsu:** Pulo, aperte Start
- XZV Shagami Chouhatsu:** ↓ + Start
- Z Shinkuu Gadouken:** ↓↘→↓↘→ + S
- Z Kouryuurekka:** ↓↘→↓↘ + C
- ZV Hisshou Buraiken:** ↓↙←↓↙← + C
- Z Chouhatsu Densetsu:** ↓↘→↓↘→ + Start

* O Kouryuuken de Dan tem uma chance em oito de ser flamejante, como o de Ken. Quando isso acontecer, você estará invencível durante o golpe.
 - Agora Dan enche a barra de Special cada vez que ele insulta alguém, com exceção do executado durante o salto.



DHALSIM

- XZV Yoga Fire: ↓↘→ + S
 - ZV Yoga Flame: →↘↓↙← + S
 - X Yoga Flame: ←↙↓↘→ + S
 - ZV Yoga Blast: →↘↓↙← + C
 - X Yoga Blast: ←↙↓↘→ + C
 - XZV Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC (no ar)
 - XZV Yoga Escape: De costas, ←↙↓ + C
 - XZV Yoga Palm: → + SR
 - XZV Drill Zutsuki: Pulo, ↓ + SF
 - X Drill Kick: Pulo, ↓ + CF
 - ZV Drill Kick: Pulo, ↓ + C
 - XZV Kuuchuu Fuyuu: Pulo, aperte Start
 - X Yoga Inferno: ↓↙←↓↙← + S
 - Z Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→ + S
 - Z Floor Inferno: ↓↙←↓↙← + S
 - Z Yoga Strike: ↓↘→↓↘→ + C*
- * O Yoga Strike pega só no ar;



EDMOND HONDA

- ZV Hyakuretsuharite: Aperte S rapidamente
 - X Hyakuretsuharite: Aperte S rapidamente, mova com ← ou →
 - XZV Super Zutsuki: (c) ←→ + S
 - XZV Super Hyakkan Otoshi: (c) ↓↑ + C
 - XZV Ooichou Nage: 360° + S
 - XZV Hiza Geri: De perto, ← ou → + CM
 - XZV Harai Geri: ← ou → + CF
 - XZV (low punch): → + SF
 - XZ Oni Musou: (c) ←→←→ + S
 - Z Fuji-oroshi: (c) ←→←→ + C*
 - Z Super Butt Splash: 720° + S
- * Se não for capaz de agarrar, Honda não dará continuidade ao golpe;



GEN

- ZV Ansatsuken - Sou-ryuu: SSS*
- XZV Hyakurenkou: Aperte S rapidamente
- XZV Gekirou: →↓↘ + C, aperte C lentamente e, então, mais rápido
- XZ Zanei: ↓↘→↓↘→ + S
- Z Shitenshuu: ↓↙←↓↙← + S**
- ZV Ansatsuken - Ki-ryuu: CCC
- XZV Jasen: (c) ←→ + S
- ZV Ouga: (c) ↓↑ + C***
- ZV Launch Kick: ↓ + CR
- ZV Double Kick: Pulo, CF, então aperte CF novamente
- Z Jakouha: ↓↘→↓↘→ + C****
- Z Kouga: Pulo, ↓↙←↓↙← + C, aperte qualquer C****

* Só neste modo Gen usa Chain Combos;
 ** O Shitenshuu fará com que o oponente brilhe e um contador apareça. Quando chegar a zero, o oponente cai e fica tonto. Gen pode fazer o contador andar mais acertando seu oponente com vários Shitenshuu (três desses em Level 1 vão atordoar seu inimigo mais rápido que um único de Level 3). Se Gen for acertado, o contador desaparece;
 *** Você pode fazer (c) ↓↙ ou (c) ↓↘ para mover para alguma parede durante o Ouga. De lá, ele descera na voadora se você não fizer nada. Se direcionar para →, o chute terá maior alcance, com ← o golpe será abortado e ↑ fará ele pular no teto. De lá, ele dará um pisão na cabeça do oponente se deixar o direcional neutro, ↵ / ↗ para fazê-lo chutar nessas direções, ou ← / → para fazê-lo cair nas respectivas direções.
 **** O Jakouha só pega no ar. Pega até Ryu no Tatsumaki Senpue Kyaku, por exemplo!
 ***** Dependendo do botão usado no Kouga, o golpe sairá diferente. CR faz ele pular na parede em frente e chutar. CM faz ele pular para o teto e executar um pisão na cabeça. CF faz ele pular para a parede atrás dele e descer na voadora. Você pode mudar os ataques de Gen uma vez por rebote de parede (ele rebate duas vezes no Level 2 e três vezes no Level 3).

Obs: Gen no **X-MODE** combina ambos seus estilos.



CHUN-LI

- ZV Kikouken: ←↙↓↘→ + S
- X Sou Hakkei: (c) ←→ + S
- X Spinning Bird Kick: (c) ←→ + C
- X Kuuchuu Spinning Bird Kick: Pulo, (c) ←→ + C
- ZV Tenshoukyaku: (c) ↓↑ + C
- ZV Sen'en Shuu: →↘↓↙← + C
- XZV Hyakuretsukyaku: Aperte C rapidamente
- X Kouhou Kaiten Kyaku: ↘ + CM
- XZV Kakukyuraku: ↘ + CF
- XZV Yousoukyaku: Pulo, ↓ + CM (repetidamente)
- XZV Sankaku Tobi: Pulo contra a parede, aperte →
- Z Kikoushou: ↓↘→↓↘→ + S
- XZ Senretsukyaku: (c) ←→←→ + C
- Z Hazan Tenshoukyaku: (c) ↙→←↗ + C



GUY

- XZV Bushin Izuna Otoshi: ↓↘→ + S, aperte S de perto
 - XZV Izuna no Chuu Otoshi: ↓↘→ + S, aperte S de longe
 - ZV Houzantou: ↓↙← + S*
 - XZV Hayagake: ↓↘→ + C
 - XZV Hayagake: Kyuuteishi: ↓↘→ + CR, C
 - XZV Hayagake: Kage Sukui: ↓↘→ + CM, C
 - XZV Hayagake: Kubikari: ↓↘→ + CF, C
 - XZV Bushin Senpue Kyaku: ↓↙← + C
 - XZV Chuu Otoshi: Pulo, ↓ + SM
 - XZV Kubi Kudaki: → + SM
 - XZV Kamaitachi: ↘ + CF
 - XZV Bushin Gokusaken: De perto, aperte SR, SM, SF, CF
 - XZV Sankaku Tobi: Pulo contra a parede, aperte →
 - XZ Bushin Gouraikyaku: ↓↘→↓↘→ + C
 - Z Bushin Hassouken: ↓↘→↓↘→ + S
 - Z Bushin Musouenge: →↘↓↙←↓↙← + S no Level 3**
- * O Houzantou é passa magias no início;
 ** Guy deve estar bem próximo de seu oponente para o Bushin Musouenge pegar;



KARIN KOZUKI

- XZV** Kourenken: ↓↘→ + S, S, S
XZV (após usar um dos S): → ou ↓ ou ↑ + C
XZV (após usar o terceiro S): ← ou → + S ou ↘ + SS
XZV Mujinkyaku: ↓↘→ + C
XZV Hou Shou: →↓↘ + S
XZV Ressen Ha: ↓↘→↗ + S
XZV Yasha Gaeshi (Uwadan): ↓↘← + S quando atacar
XZV Yasha Gaeshi (Gedan): ↓↘← + C quando atacar
XZV Foward Kick: → + CM
XZV Kozuki-ryuu Shinpikaibyaku: ↓↘→↓↘→ + S
Z Kozuki-ryuu Kououken: ↓↘→↓↘→ + C



KEN

- XZV** Hadouken: ↓↘→ + S
XZV Shouryuuken: →↓↘ + S
XZV Tatsumakisenpuukyaku: ↓↘← + C
XZV Kuuchuu Tatsumakisenpuukyaku: Pulo, ↓↘← + C ou ↓↘←↖ + C
ZV Zenpou Tenshin: ↓↘← + S
ZV Zentou: ↓↘→ + Start
XZV Inazuma Kakato Wari: → + CM
Z (step kick): → + CF
XZ Shouryuureppa: ↓↘→↓↗ + S
Z Shinryuiken: ↓↘→↓↗ + C, aperte S ou C rapidamente*
Z Shippuujinrai Kyaku: ↓↘←↓↘← + C em Level 3**

* Durante o Shinryuiken no Leve 2 e 3, aperte S ou C rapidamente para aumentar o dano causado. Porém, se seu oponente fizer o mesmo, o dano será minimizado;

** O Shippuujinrai Kyaku agora prossegue até o fim, com o Tatsumaki Sempuukyaku, mesmo que seja defendido;



M. BISON

- ZV** Psycho Shot: (c) ←→ + S
X Psycho Crusher Attack: (c) ←→ + S
XZV Double Knee Press: (c) ←→ + C
XZV Head Press: (c) ↓↑ + C, aperte ← / →
ZV Somersault Skull Diver: (c) ↓↑ + S, aperte ← ou → + S
X Devil Reverse: (c) ↓↑ + S, aperte ← ou → + S
ZV Vega Warp: →↓↘ / ←↘↘ + SSS ou CCC
Z Psycho Crusher: (c) ←→←→ + S
XZ Knee Press Nightmare: (c) ←→←→ + C



RAINBOW MIKA

- XZV** Flying Peach: ↓↘← + S ou C
XZV Paradise Hold: 360° + S
XZV Daydream Headlock: 360° + C, aperte C rapidamente
XZV Wingless Airplane: Pulo, →↘↓↘← + C de perto
Z Rainbow Hip Rush: ↓↘→↓↘→ + S
Z Heavenly Dynamite: 720° + S, aperte S rapidamente
XZ Thirteen's Peach Special - Hashiru: ↓↘→↓↘→ + C, aperte ← ou →
XZ T.P.S. Dageki: Aperte S após o Hashiru
XZ T.P.S. Moonsault Press: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte S
XZ T.P.S. Missile Kick: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte C
XZ T.P.S. Wingless Airplane: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte → + S
XZ T.P.S. Paradise Hold: Após o Dageki, próximo ao canto, aperte → + C
XZ T.P.S. Tobikoshi: Aperte C após o Hashiru
XZ T.P.S. Enzui Lariat: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte S
XZ T.P.S. Enzui Drop Kick: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte C
XZ T.P.S. Rainbow Suplex: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte → + S
XZ T.P.S. Daydream Headlock: Após o Tobikoshi, atrás do inimigo, aperte → + C



ROLENTO

- XZV** Patriot Circle: ↓↘→ + S (repetidamente até 3 vezes)
XZV Stinger: →↓↘ + C, S ou C
XZV Mekong Delta Attack: Aperte SSS, S
XZV Mekong Delta Air Raid: ↓↘← + S, S
XZV Mekong Delta Escape: ↓↘← + C, S ou C
ZV Trick Landing: Pulo, aperte CCC quando você tocar o solo*
ZV High Jump: ↘↗ ou ↘↖
ZV Spike Rod: Pulo, ↓ + CM (pode repetir)
ZV Fake Rod: → + CM**
Z Iron Rain: ↓↘→↓↘→ + S
Z Mine Sweeper: ↓↘←↓↘← + S
XZ Take No Prisoner: ↓↘→↓↘→ + C
 * Você pode emendar o Trick Landing com um Spike Rod;
 ** O Fake Rod pode ferir um inimigo, e tem um alcance maior que o aparente;



ROSE

- XZV** Soul Spark: ←↘↓↘→ + S
XZV Soul Throw: →↓↘ + S
XZV Soul Reflect: ↓↘← + S*
XZV Soul Spiral: ↓↘→ + C
XZV Sliding: ↘ + CM
XZV Soul-Piette: → + CF
XZ Aura Soul Spark: ↓↘←↓↘← + S**
Z Aura Soul Throw: ↓↘→↓↘→ + S***
Z Soul Illusion: ↓↘→↓↘→ + C
 * The Soul Reflect pode ser usado para absorver um projétil (SR), refletir horizontalmente (SM), ou verticalmente (SF). O único Special refletível é o Shinkuu Gadouken de Dan. Se você conseguir refletir o Gadouken ou Shinkuu Gadouken, eles se tornam magias de longo alcance;
 ** O Level 3 Aura Soul Spark pode refletir projéteis horizontalmente;
 *** Você pode agarrar oponentes no solo com um Aura Soul Throw em Level 2 ou 3, contanto que dê alguns socos para levantar o oponente;



RYU

- XZV Hadouken:** ↓↘→ + S
- XZV Hadou no Kamae:** ↓↘→ + Start
- XZV Shakunetsu Hadouken:** ←↙↓↘→ + S
- XZV Shouryuken:** →↓↘ + S
- XZV Tatsumakisenpuukyaku:** ↓↙← + C
- XZV Kuuchuu Tatsumakisenpuukyaku:** Pulo, ↓↙← + C ou ↓↙←↖ + C
- XZV Sakotsu Wari:** → + SM
- ZV Senpuu Kyaku:** → + CM
- ZV (rushing punch):** → + SF
- XZ Shinkuu Hadouken:** ↓↘→↓↘→ + S
- Z Shinkuu Tatsumakisenpuukyaku:** ↓↙←↓↙← + C
- Z Shin Shouryuken:** ↓↘→↓↘→ + C em Level 3

3



SAGAT

- XZV Tiger Shot:** ↓↘→ + S
 - XZV Ground Tiger Shot:** ↓↘→ + C
 - ZV Tiger Blow:** →↓↘ + S
 - X Tiger Uppercut:** →↓↘ + S
 - ZV Tiger Knee:** →↓↘ + C
 - X Tiger Knee Crush:** ↓→↖ + C
 - XZV Fake Kick:** Aperte depressa CR 2 vezes
 - Z Tiger Cannon:** ↓↘→↓↘→ + S
 - XZ Tiger Genocide:** ↓↘→↓↘→ + C
 - Z Tiger Raid:** ↓↙←↓↙← + C
 - Z Angry Charge:** ↓↘→ + Start*
- * A cada Angry Charge executado, um Tiger Blow irá causar muito mais dano que o normal;



SAKURA

- XZV Hadouken:** ↓↘→ + S, S, S*
 - XZV Shououken:** →↓↘ + S
 - XZV Shunpuukyaku:** ↓↙← + C
 - ZV Sakura Otoshi:** →↓↘ + C, S, S, S, S...
 - XZV Flower Kick:** → + CM
 - Z Shinkuu Hadouken:** ↓↘→↓↘→ + S
 - XZ Midare Zakura:** ↓↘→↓↘→ + C
 - Z Haruichiban:** ↓↙←↓↙← + C
- * Quanto mais vezes pressionar-se S durante o Hadouken, maior será o tamanho da magia e menor será o alcance;

Obs: Só uma curiosidade: Sakura aprendeu tudo que sabe com Dan Hibiki.



SODOM

- XZV Jigoku Scrape:** ↓↘→ + S
 - XZV Butsumetsu Buster:** 360° + S
 - XZV Daikyou Burning:** 360° + C*
 - XZV Shiraha Catch:** →↓↘ + C**
 - XZV Yagura Reverse:** ←↓↙ + C***
 - XZV Tengu Walking:** Durante uma recuperação rápida, ←↙↓ + C
 - XZV Kouten Okiagari:** Durante uma recuperação rápida, →↓↘ + S****
 - XZV Sliding:** ↓ + CF
 - XZ Meido no Miyage:** ↓↘→↓↘→ + S
 - Z Ten Chuu Satsu:** 720° + S
- * Se o Daikyo Burning pegar o oponente no ar, somente o acerto dos sais ou da kataná pegará (e não o agarrão);
- ** O Shiraha Catch é um Counter que funciona contra dois tipos de ataques. Um deles são os golpes que pegam na defesa baixa, enquanto o outro são as voadoras;
- *** O Yagura Reverse é uma versão do Tengu Walking;
- **** O Kouten Okiagari é o rolamento para trás. Dependendo da intensidade do soco, o rolamento será mais ou menos longo;
- Obs: No X-MODE Sodom usa uma kataná no lugar dos sais. O dano e o alcance são maiores;



VEGA

- XZV Rolling Crystal Flash:** (c) ←→ + S
- XZV Sky High Claw:** (c) ↓↑ + S
- XZV Flying Barcelona Attack:** (c) ↓↑ + C, direccione com ← ou → + S*
- XZV Izuna Drop:** (c) ↓↑ + C, ↓ + S de perto*
- X Scarlet Terror:** (c) ↙→ + C**
- XZV Back Slash:** Aperte SSS
- XZV Short Back Slash:** Aperte CCC
- XZV Forward Kick:** → + CF
- Z Super Crystal Flash:** (c) ←→←→ + S
- Z Scarlet Mirage:** (c) ←→←→ + C
- XZ Rolling Izuna Drop:** (c) ↙→←↖ + C, ↓ + S de perto***
- Z Rolling Barcelona Attack:** (c) ↓←→←↖

+ C, ← ou → + S

Z (???): (c) ↙→←↖ + S Level 3

* Vega agora salta para o centro da tela antes de saltar para trás e executar o Flying Barcelona Attack / Izuna Drop;

** O Scarlet Terror funciona muito bem como um anti-aéreo;

*** Se errar um Rolling Izuna Drop você executará somente um ataque normal com a garra ou um simples pouso;

Obs: Se Vega receber muitos golpes enquanto estiver defendendo, ele perderá a garra e, se isso acontecer estando sem a garra, perderá a máscara. Sem a garra você causa menos dano e sem a máscara perde mais energia. Você pode agarrar a ambas simplesmente passando sobre elas;



ZANGIEF

- XZV Screw Piledriver:** 360° + S
 - XZV Flying Powerbomb:** 360° + C
 - XZV Atomic Suplex:** De perto, 360° + C
 - XZV Double Lariat:** Aperte SSS, move ← ou →*
 - XZV Quick Double Lariat:** Aperte CCC, move ← ou →
 - ZV Vanishing Flat:** →↓↘ + S**
 - X Vanishing Flat:** →↓↘ + S**
 - XZV Body Press:** Pulo ← ou →, ↓ + SF
 - XZV Double Knee Drop:** Pulo ← ou →, ↓ + CR ou CM
 - XZV Headbutt:** Pulo ↑↑ + SM ou SF
 - X Headbutt:** ← ou → + SM ou SF
 - XZV Russian Kick:** ↙ + CM
 - XZV Dynamite Kick:** ↙ + CF
 - XZV Stomach Claw:** De perto, ↘ + SM ou SF
 - XZ Final Atomic Buster:** 720° + S
 - Z Aerial Russian Slam:** ↓↘→↓↘→ + C***
- * Zangief é imune a ataques baixos durante o Quick Double Lariat;
- ** Vanishing Flat anula projéteis (só pra lembrar);
- *** O Aerial Russian Slam só pega inimigos no ar;





Realmente os games de pancadaria 3D não podem parar e sim evoluir, principalmente a continuação de Street Fighter EX2 que está demais, com alguns novos personagens e três (antigos) que demoraram para serem inclusos nesta nova série da saga dos lutadores de rua.

A presença de Blanka (o nosso representante brasileiro oficial em games de pancadaria) distribuindo muita pancada e dentadas. Vega, não o vilão Vega da versão anterior ao qual estamos acostumados a enfrentar em todos os games da série (com exceção de Street Fighter 3 e o segundo impacto, onde se enfrenta o dito "Supremo Deus" Gil...), mas sim o espanhol Vega (Balrog na versão japonesa), com suas garras, agilidade e a vaidade acima de tudo; e Dhalsim, que teve a sua presença na versão anterior (no console da Sony, juntamente com Sakura) estão aí para esquentar o clima. Mas não pense que acabou, o game conta ainda com mais quatro integrantes secretos (Kairi, Shadow Geist, Nanase e Garuda), sendo dois deles já conhecidos da versão anterior.

Alguns personagens tiveram uma mudança um tanto radical e exagerada como, Kairi que têm suas mãos incandescentes por uma chama esverdeada, que fica mais intensa conforme vai aumentando sua barra de power. Zangief teve um aumento na sua massa muscular, dando a impressão de que o cara está é mais gordo. Na parte gráfica não foi mudada muita coisa, só um pequeno retoque nos lutadores que estão agora um pouco mais definidos (com polígonos

mais arredondados, dando uma visibilidade melhor dos traços faciais de cada personagem, sendo que uns obtiveram um efeito contrário como no caso do espanhol que sem a máscara, tem o maior queixo de bruxa... e um de nós ainda idolatra este cara, é mole?), e uma melhora nos efeitos visuais.

A jogabilidade continua ótima, sendo bem simples e eficaz para aqueles que têm uma certa dificuldade para jogar no arcade. Mas para aumentar o desafio, a inclusão dos novos golpes tanto comuns como os especiais (por exemplo o destruidor Shin Shoryuken de Ryu, vindo diretamente de Street Fighter 3, assim como o Shitsufuujinraikyaku de Ken Masters), para deixar o game mais animal do que o anterior, outros personagens.

Outra novidade que assola este super game (que foi mencionado num Preview da edição nº 28, um pouco antigo...), é a possibilidade de se executar os Custom Combos ou como é conhecido nesta versão, os Excel Attacks. Estes são acionados quando se pressiona um botão de soco e um de chute (de diferentes forças e durante o pulo) ao mesmo tempo, mas vai depender da sua barra de power. Caso aperte os botões já mencionados (só que de mesma força e no chão), o personagem executará um Guard Break, gastando level da barra de power, sendo este comando também válido para não só começar um combo, como para finalizá-lo.

Só mais uma coisinha que muitos vão dar por falta, não há a presença de Akuma, mas tudo bem, nem um game é perfeito, fazer o quê? Se você curte, não espere para detonar nos arcades, mas também haja grana para as fichas.

Confira a seguir uma lista de golpes para massacrar seus adversários.

Legenda

Legenda de golpes

SR	Soco rápido
SM	Soco médio
SF	Soco forte
CR	Chute rápido
CM	Chute médio
CF	Chute forte
S = Soco	
C = Chute	
(c) = carregar	
720° = duas vezes 360°	

EXCEL

Para se acionar este comando, você deve estar no ar (durante um salto), para só então apertar um botão de chute e um de soco (de diferentes forças). Vai ser necessário um level da barra de power, e ao começar, seu personagem vai cair e seguir em numa única direção para a qual o personagem estava voltado, podendo usar diversos golpes.

SUPER CANCEL

É simplesmente cancelar um golpe especial com outro ou repetir mesmo o que foi usado para fazer mais hits e aumentar o dano.

GUARD BREAK

Os Guard Breaks (como na versão anterior) são golpes que quebram a defesa do adversário, deixando o rival atordoado por um instante com a guarda completamente aberta. Para realizar um Guard Break, aperte simultaneamente um botão de soco e um botão de chute de mesma força (só para confiar, aperte os botões fortes) perto do inimigo. **Obs.:** você deve estar com pelo menos um level da barra de power para executar este comando.



FICHA TÉCNICA

STREET FIGHTER EX2

ARIKA

ND

LUTA

1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.5

- Facilidade nos comandos e efeitos
- Novos especiais e mais personagens para completar o panteão de lutadores da saga

PROS

Apesar da melhoria (ou arredondamento dos polígonos) o gráfico, de alguns personagens ainda deixa a desejar

CONTRAS

CLAS. FINAL

4.4





RYU

Hadoken: ↓↘→ + S

Shakunetsu Hadoken: ↓↘← + S

Shoryuken: →↓↘ + S

Hurricane Kick: ↓↘← + C

Senpukyaku: → + CM

Super Moves

Shinkuu Hadoken: ↓↘→↓↘→ + S

Shinkuu Tatsumakisenpukyaku: ↓↘←↓↘← + C

Shin Shoryuken: ↓↘→↓↘→ + C, C, C

Obs: Shinkuu Tatsumakisenpukyaku, pode ser feito no ar. Shin Shoryuken requer 3 levels da barra de power.

KEN



Hadoken: ↓↘→ + S

Shoryuken: →↓↘ + S

Hurricane Kick: ↓↘← + C

Forward Roll: ↓↘← + S

Jigokukazaguruma: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Shoryureppa: ↓↘→↓↘→ + S

Shinryuken: ↓↘→↓↘→ + C

Shitsufuujinraikyaku: ↓↘←↓↘← + C

Obs: Hurricane Kick pode ser feito no ar. Shitsufuujinraikyaku pode ser cancelado fazendo ↓↘← + C.



CHUN-LI

Hyakunetsukyaku: Aperte chute repetidamente

Hienshuu: ↓↘← + C

Spinning Air Kick: ↓↘→ + C

Gomenne !: SR, SR, →, CR, SF

Soushouda: → + CM

Yousoukyaku: Enquanto estiver no ar, ↓ + CM

Ryuseiraku: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Sennetsukyaku: ↓↘→↓↘→ + C

Kikoushou: ↓↘→↓↘→ + S

Hazantenshyaukyaku: ↓↘←↓↘← + C

Obs: Haverá um 3º level para Kikoushou apertando 3 botões ao invés de um.

GUILE



Sonic Boom: ← (c) → + S

Somersault Kick: ↓ (c) ↑ + C

Air Suplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Spinning Back Knuckle: → + SF

Rolling Power Kick: ← ou → + CM

Heavy Stab Kick: ← ou → + CF

Flying Buster Drop: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Opening Gambit: ← (c) → ← → + S

Double Somersault Kick: ↘ (c) ↘ ↘ ↘ + C

Sonic Boom Typhoon: ← (c) → ← → + S



HOKUTO

Chuugekihou: ↓↘→ + S

Shougekiha: Durante o Chuugekihou → + S

Shinnkuugeki: Durante o Chuugekihou ← + S

Shinnkyakugeki: Durante o Chuugekihou ← + C

Gokyakukou: ←↓↘ + S

Shinnkuugeki: ↓↘← + S

Shinnkyakugeki: ↓↘← + C

Chuuhou: → + SF

Gaishuu: → + CF

Ryusui: 360° + S

Furi: Após executar o Shinnkuugeki ou Shinnkyakugeki, faça ↓↘← + S ou C

Super Moves

Kireneki: ↓↘←↓↘← + S

Kyakuhougi: ↓↘←↓↘← + C

Renshaugueki: ↓↘→↓↘→ + S

Ranbu: SR, SR, →, CR, SF



ZANGIEF

Double Lariat: Aperte SSS simultaneamente

Quick Double Lariat: Aperte CCC simultaneamente

Spinning Pile Driver: De perto 360° + S

Russian Supplex: 360° + C

Bear Hug: Durante o Russian Supplex aperte S

Vanishing Fletch: →↓↘ + S

Flying Body Attack: Faça ↓ + SF enquanto estiver no ar

Super Moves

Final Atomic Buster: De perto 720° + S

Super Stomping: ↓↘→↓↘→ + C

Obs: Haverá um 3º level para o Final Atomic Buster, apenas aperte 3 botões ao invés de um quando você tiver 3 levels. Super Stomping pode ser cancelado fazendo ↓↘← + C após executá-lo.



DOCTRINE DARK

Dark Wire: ↓↘→ + S

Dark Hold: Após golpear com Dark Wire, ← + S

Dark Spark: Após golpear com Dark Wire, S

Kill Blade: →↓↘ + S

Explosive: ↓↘→ + C

Knife Nightmare: → + SM

Death Spinkick: → + CM

Super Moves

Death Trump: ↓↘→↓↘→ + S

Dark Shackle: ↓↘→↓↘→ + C

EX-Plosion: ↓↘←↓↘← + C



CRACKER JACK

Dash Straight: ← (c) → + S

Dash Upper: ← (c) → + C

Final Punch: Segure SSS ou CCC por dois segundos e solte

Batting Hero: ↓↘→ + S

Soccer Ball Kick: ↓↘→ + C

Angry Fist: → + SM

Super Moves

Homerun Hero: ↓↘←↓↘← + S

Crazy Jack: ← (c) → ← → + S

Raging Buffalo: ← (c) → ← → + C

Ground Slam Crasher: ↓↘←↓↘← + C

Obs: Após executar o Crazy Jack, aperte S para Straight Punches e C para Uppercut Punches.



SKULLOMANIA

Skullo Head: →↓↘ + S

Skullo Dive: Durante o Skullo Head quando estiver subindo aperte S

Skullo Crasher: ↓↘→ + S

Skullo Slider: ↓↘→ + C

Skullo Tkatchov: ←↓↘ + C

Skullo Dash: →→

Skullo Backflip: ←←

Step In Upper: → + SM

Dangerous Hit: → + CM

Skullo Suplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF.

Skullo Taunt: 360° + S

Super Moves

Super Skullo Crasher: ↓↘→↓↘→ + S

Super Skullo Slider: ↓↘→↓↘→ + C

New Skullo Dream: S, S, →, C, SF

Skullo Energy: ↓↘←↓↘← + C

Obs: Super Skullo Crasher pode ser feito no ar.



CHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + S

Yoga Flame: ↓↘← + S



Yoga Blast: ↓↙← + C
Yoga Catch: ↓↘→ + C
Yoga Contact: Após o Yoga Catch aperte C e solte
Drill Heading: ↓ + SF
Drill Kick: ↓ + CF
Yoga Field: ↓↘→ + C
Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + CCC ou SSS
Yoga Taunt: Enquanto estiver no ar → ↗ ↑ ↖ ← + C

Super Moves

Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→ + S
Yoga Drill Kick: Enquanto estiver no ar ↓↘→↓↘→ + C
Yoga Legend: ↓↙←↓↙← + C



BARLOG (VEGA)

Rolling Crystal Flash: ← (c) → + S
Flying Barcelona Attack: ↓ (c) ↑ + C então S
Izuna Drop: ↓ (c) ↑ + C, quando estiver de perto em qualquer direção exceto ↑ + S
Sky High Claw: ↓ (c) ↑ + S
Whirlwind Suplex: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF
Back Flip: Aperte todos os C
Attacking Claw: ←↓↙ + S

Super Moves

Rolling Izuna Drop: ↙ (c) ↘ ↖ ↗ + Chute quando estiver de perto em qualquer direção exceto ↑ + S
Phantom Destruction: ← (c) → ← → + C
Spinning Izuna Drop: Após o Phantom Destruction e aterrissar no chão ←↙↓↘→ + S
Ground Crystal Flash: ← (c) → ← → + S
Sky High Claw: Durante o Ground Crystal Flash, ↑ ou ↗ + S, segure e solte
Izuna Drop: Durante o Ground Crystal Flash, ↑ ou ↗ + C, segure e solte
Sky High Illusion: ↙ (c) ↘ ↖ ↗ + C
Obs: Rolling Claw(??) só pode ser feito quando você perde sua garra.

BLANKA



Electric Crescendo: Aperte S repetidamente
Rolling Attack: ← (c) → + S
Back Step Rolling: ← (c) → + S e aperte em diferentes direções, junto com os botões, para mudar a direção do ataque
Vertical Rolling: ↓ (c) ↑ + C
Rock Crush: → + SM

Amazon Rebellion: ↘ + SF
Surprise Forward: Aperte CCC
Surprise Back: ← + CCC
Super Moves
Ground Saber Rolling: ← (c) → ← → + S
Beast Hurricane: Enquanto estiver no ar ↓↘→↓↘→ + S
Jungle Beat: ← (c) → ← → + C
Obs: Durante o Ground Saber Rolling, você pode apertar S para continuar girando no ar mudando de direção.



SHARON

Halfmoon Kiss: ↓↙← + C
Prism Scissors: Durante o Halfmoon Kiss em qualquer direção exceto ↑ + C
Gale Hammer Punch: ↓↘→ + S
Bermuda Symphony: ↓↘→↓↘→ + C
Step Combo Punch: → + SM
Crush Punch: → + SF
Step Combo Kick: → + CM
Sliding Sweeper: ↘ + CF
Crimson Terror: 360° + S
Flying Double Knuckle: Qualquer direção enquanto estiver no ar exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Sharon Special: ↓↘→↓↘→ + C
Hammer Head Rush: ↓↘→↓↘→ + S
Shadow Combination: ↓↙←↓↙← + S
Obs: Após o Gale Hammer Punch, você pode fazer → + S ou C para fazer alguns hits extras. Pode ser feito duas vezes.



HAYATE

Sickle Draw: ↓↘→ + S
Rushing Blade: ↓↘→ + C
Spinning Slice: →↓↘ + S
White Blade Spinner: ←↓↙ + S
Magical Throw: Qualquer direção enquanto estiver no ar, exceto ↑ + SM ou SF

Super Moves

Super Sickle Draw: ↓↘→↓↘→ + S
Rising Lighting Slice: ↓↘→↓↘→ + C
Extreme Burning Sun: Enquanto estiver no ar ↓↙←↓↙← + S
Obs: Após o Rushing Blade faça ↓↘→ + S para um hit extra.



GARUDA

Attack Fang: ↓↘→ + S
Devil Slash: →↓↘ + S
Serpent Fang: ←↓↙ + S
Thunder Fang: →↓↘ + C

Roaring Fang: ←↙↓↘→ + C
Dance: →↓↘ + SSS
Illusion: Aperte SSS quando atacar
Devil Slash: → + SF
Insane Serpent: → + CF
Advancing Devil: Pulo, ← ou ↓ ou → + SM ou SF

Super Moves

Devil Swallow's Dance: ↓↙←↓↙← + S (no ar)
Devil Swallow's Flight: ↓↙←↓↙← + S (no ar)



KAIRI

God Spirit Invocation: ↓↘→ + S
Demonic Dragon Rending Light: →↓↘ + S
Nature Spirits' Whirling Vortex: ↓↙← + C (← + C)

Super Moves

Miasma God Invocation: ↓↘→↓↘→ + S
Devil God Invocation: Pulo, ↓↘→↓↘→ + S
Jackal Wolf Wicked Hand: ↓↙←↓↙← + S
Refined Dragon Destroying Kick: Pulo, ↓↘→↓↘→ + C
Wicked Disaster Rapid Dance: SR, SR, →, CR, SF (requer Level 3)



SHADOW GEIST

Death Crusher: ↓↘→ + S
Death Break: ↓↘→ + C
Death Press: ←↓↙ + C
Death Sword Kick: Pulo, ↓↘→ + C
Death Somer (sault): Pulo, ↓↙← + C

Super Moves

Super Death Crusher: ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
Death Government: ↓↘→↓↘→ + C
Death Dream (Ground): SR, SR, →, CR, SF
Death Dream: Pulo, 720° + S (no ar)
Death Energy: ↓↙←↓↙← + S



NANASE

San Ren Kon: ↓↘→ + S, (→ + S x3) / (↑ + S)
Ten Shou Kon: →↓↘ + S
Kasumi Oroshi: ↓↙← + CCC
Gekkyou Botan: ←↓↙ + S (mantenha o botão de soco pressionado)
Ryuusui: De perto, 360° + S
Super Moves
Izayoi Rekkon: ↓↘→↓↘→ + S

LEIA EM MADE IN JAPAN

O MUNDO DOS GAMES NO JAPÃO

- Conheça o passo-a-passo da criação de um game
- Entrevista exclusiva com o criador do Mário Bros
- Os personagens dos games mais famosos
- Os últimos lançamentos no Japão



TECLE ESSAS INFORMAÇÕES



JTB Editora e Publicidade Ltda. Rua Calixto da Mota, 72 - Tel.: (011) 575-6286 - Fax.: (011) 549-0319



**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



SÃO PAULO

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. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 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
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 Sturlini, 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. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372
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 Catete, 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 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 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. Simplício 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



RETRO AVENGERS AVENGERS WELL



Em prol da cultura gamer!

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Ricardo Hutter**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

