

MAX

games

ESPECIAL

STAR WARS
ROGUE SQUADRON



ANO 1 - Nº 3
R\$ 4,50

STAR WARS

2 SUPER GAMES DA SAGA

E MAIS...

**PÔSTERES
CARDS
CÓDIGOS
DICAS**



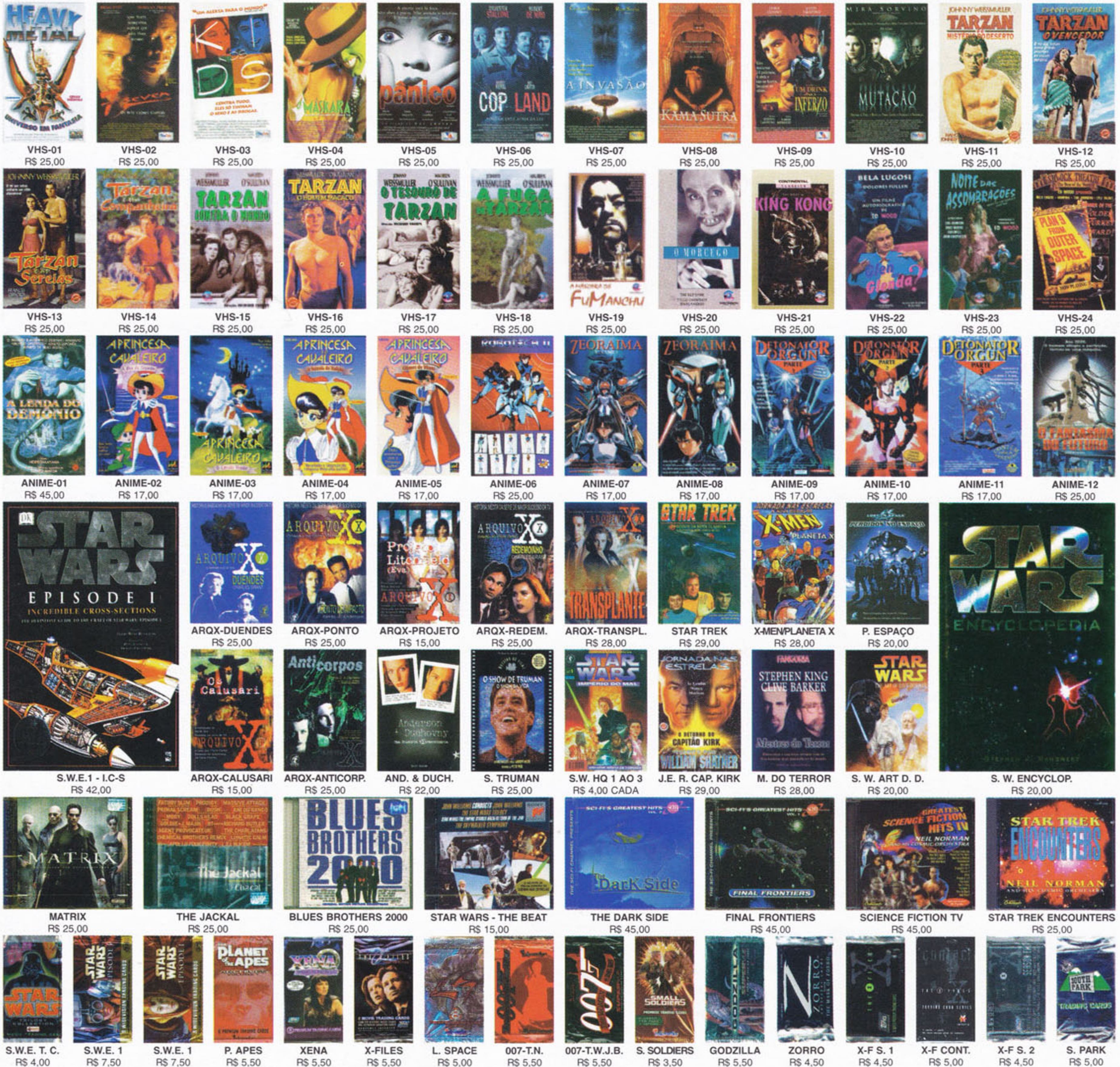
EPISODE I

RACER



7 897763 574113 >

Receba em sua casa o melhor de
Livros, Vídeos,
CD's e Cards!



Enviamos para todo o Brasil

Para ter essas fantásticas obras em sua coleção, entre em contato com a gente! Passe já na nossa loja, ou peça por carta. Você pode efetuar o pagamento por cheque nominal ou cheque-correio em nome da **COMIX BOOK SHOP**. Ao valor total de seu pedido, acrescente mais R\$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem. Como essa taxa é fixa, aproveite para comprar vários itens de uma só vez, ou reúna os amigos e faça um pedido em conjunto. Nosso endereço é: **Alameda Jaú, 1998 - São Paulo - SP - CEP 01420-002 - Telefones: (011) 883.2142 e 3061.3893.**



Anakin Skywalker





MAX GAMES Nº 3
é uma publicação da



Editora Canaã
é uma marca registrada da
Editora Heavy Metal,
Editora, Importadora e
Exportadora LTDA.

Rua Iapó, 342 - Casa Verde
São Paulo - SP.CEP: 02512-020
Tel: (011) 857-4602 - e-mail:
canaa@node1.com.br
Inscrita no
CGC Nº 01.006.681/0001-68

Fotolito
NDR

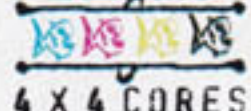
Impressão e Acabamento
C.L. Artes Gráficas
(011) 7896.6544
Filiada à ANER

Distribuição DIPRESS
Di Press

Rua Américo Vespúcio, nº 800
Osasco - SP

Projeto e Realização

Estúdio



Diretor

Rick Mann

Chefe de Redação

Ed Martins

Assistente de Redação

Arby Rosanzik

Editor

Marcelo Del Greco

Editores

Raphael Z. Monteiro

Nathan da Silva

Editores Colaboradores

Eric Martinez

Lucca do Amaral

Pilotos Especialmente

Convidados

Equipe Rocket

Agradecimentos pela Força

Patrícia Ladislau

Códigos Extra Rogue

Squadron/Renderings

JFerraz

Direção de Arte / Design

João Carlos Botelho Ferraz

Correspondentes Internacionais

Miguel Morita (Japão)

Spencer Fishman (E.U.A.)

Ilustradores

Daniel Ching

Demon

Lilian Maruyama

Ilustração de Capa

Daniel Ching

ASSINATURAS

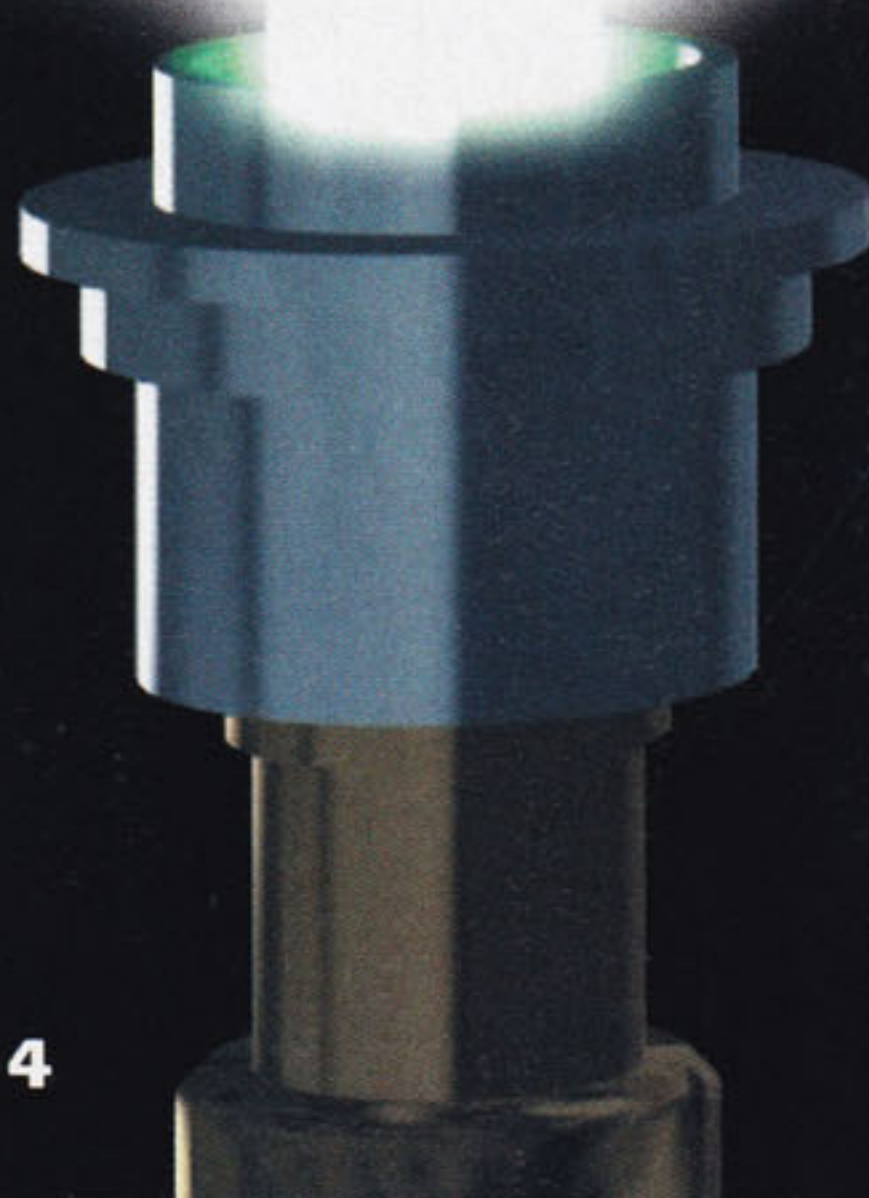
NENHUMA EMPRESA DO GRUPO ESCALA DE PUBLICAÇÕES
(EDITORIA ESCALA, EDITORA CANAÃ E EDITORA HEAVY ME-
TAL) TRABALHA COM ASSINATURAS. PORTANTO, QUEM QUER
QUE SE APRESENTE COM TAL FINALIDADE, NÃO É PESSOA
AUTORIZADA PELA EMPRESA. QUALQUER DÚVIDA OU OCOR-
RÊNCIA NESSE SENTIDO, FAVOR LIGAR PARA (011) 266-3166,
PARA QUE POSSAMOS TOMAR AS PROVIDÊNCIAS CABÍVEIS.

STAR

Editorial Estelar

Índice Estelar

- 6** - Episódio I - O Filme
- 14** - Rogue Squadron
Rogue Codes..... **25**
- 30** - Episode I - RACER
Dicas..... **32**
Os Circuitos..... **33**
Os Planetas..... **33**
As Fases..... **35**
- 48** - Os Controles



WARS

Q

uando perguntaram a **Ewan McGregor** por que ele, um ator que sempre rejeitou participar de grandes produções de Hollywood, decidiu aceitar o papel de **Obi-Wan Kenobi** na pré-trilogia **Star Wars** sua resposta foi simples: "isso não é um arrasa-quarteirões comum.

Isso é **Star Wars!**". E é isso mesmo. O universo **Guerra nas Estrelas** não pode ser comparado a qualquer outro tipo de produção. Igualmente à saga **Star Trek - Jornada nas Es-**

treelas, Star Wars é quase uma religião. E qual ator, atriz

ou simples mortal não gostaria de fazer parte desse uni-

verso? Não é de hoje que **Guerra nas Estrelas** seduz

para o lado "bom" da Força adultos e crianças. Desde

o lançamento do primeiro filme, em 77, uma legião

de fãs segue passo a passo as aventuras do **Cava-**

leiros Jedi, os responsáveis pela manutenção

da paz e justiça nas galáxias. E a mania **Guerra**

nas Estrelas não fica só nos filmes. Com um

universo tão extenso para ser explorado, mi-

lhares de produtos inspirados na saga espacial

são lançados e imediatamente consumidos

pelos fanáticos ou admiradores. Tanta

ação, unida a histórias eletrizantes e perso-

nagens marcantes que vivem em meio a ba-

talhas espaciais e duelos de sabres-de-luz,

não poderia deixar de virar videogame.

A saga **Star Wars**, desde o seu lançamento,

já foi transportada para os mais variados

sistemas. Desde o antigo **Atari**, passando por

três décadas de arcades (os populares

fliperamas) e computadores caseiros, até os

poderosos **Playstation** e **Nintendo 64**, os

personagens de **Guerra nas Estrelas** já vive-

ram suas aventuras. E, como os filmes, cada

um dos jogos é feito no maior capricho. Prova

disso são os dois últimos jogos lançados para

N64 baseados no universo **Guerra nas Estrelas**.

Rogue Squadron e **Star Wars - Episode 1: Racer**

exploram com perfeição singular toda a história vivi-

da pelos **Jedi**. E o melhor: gráficos alucinantes, trilha

de arrepiar e uma jogabilidade de deixar qualquer um

hipnotizado na frente da TV. E são esses dois superjogos

que detonamos para você. Na melhor das tradições **Jedi** você

poderá terminar os dois games com a ajuda da (nossa) Força.

E ainda selecionamos pôsteres incríveis do novo filme, além de

uma matéria contando dos segredos de **Star Wars - Episódio I: A**

Ameaça Fantasma. Boa diversão!!!

Marcelo Del Greco

STAR

STAR WARS - EPISÓDIO I: A AMEAÇA FANTASMA



Ilustração em 3D: JFerraz

WARS

Alguns filmes rendem ótimos videogames. Outros, como é o caso de **Star Wars - Episódio 1:**

A Ameaça Fantasma, nascem para virar jogos emocionantes. Parece que o criador **George Lucas** já cria os elementos ideais para uma adaptação na forma de game.

Tem batalhas espaciais, alienígenas estranhíssimos, soldados "robôs", uma corrida alucinante (a famosa **Pod Race**) e fantásticos duelos de sabre de luz.

Precisa mais?

O primeiro capítulo da saga mais famosa do cinema revive as aventuras juvenis que fizeram a infância de muita gente. Quem está na faixa dos 30 anos, deve ter ao menos ouvido falar das aventuras de **Luke Skywalker**, **Han Solo** e da **Princesa Leia** em uma galáxia muito, muito distante. Quem tem menos idade também aproveitou as reprises, e viu como o fenômeno foi aumentando com o passar dos anos. De todas as maneiras, é quase impossível alguém não ter pelo menos a curiosidade de conhecer o significado de **Star Wars**. A **Ameaça Fantasma** segue o mesmo padrão da primeira trilogia. Inova pouco, mas diverte muito. Na verdade, o que mais impressiona são os incríveis efeitos especiais.▶

STAR

São tantos personagens digitais que fica difícil distinguir o que é verdadeiro ou falso. A história chega a ser ingênua, mas quem se importa...

O que vale mesmo é o espírito juvenil que o novo filme explora como nenhum outro.

BLOQUEIO

Tudo começa em **Naboo**. Uma tal de **Federação Comercial** levanta um bloqueio que isola o pequeno planeta. A República nomeia dois cavaleiros **Jedi** como embaixadores e os envia na tentativa de resolver o impasse. Ao chegar lá, descobrem que tudo não passa de papo furado. Uma invasão em larga escala é eminente e **Qui-Gon Jinn** (Liam Neeson) e **Obi-Wan Kenobi** (Ewan McGregor) são atacados e entram em ação. A missão passa a ser salvar a rainha **Amidala** (Natalie Portman), soberana de **Naboo**, e descobrir se há alguma força maior por trás des-se conflito.

Depois de enfrentar um pelotão de dróides de batalha em uma das naves da Federação, os dois pegam carona no próprio comboio invasor até a superfície do planeta. De cara, encontram o atrapalhado **Jar Jar Binks** (Ahmed Best), um morador local da raça **Gungan** que dá uma pequena mão para a dupla.

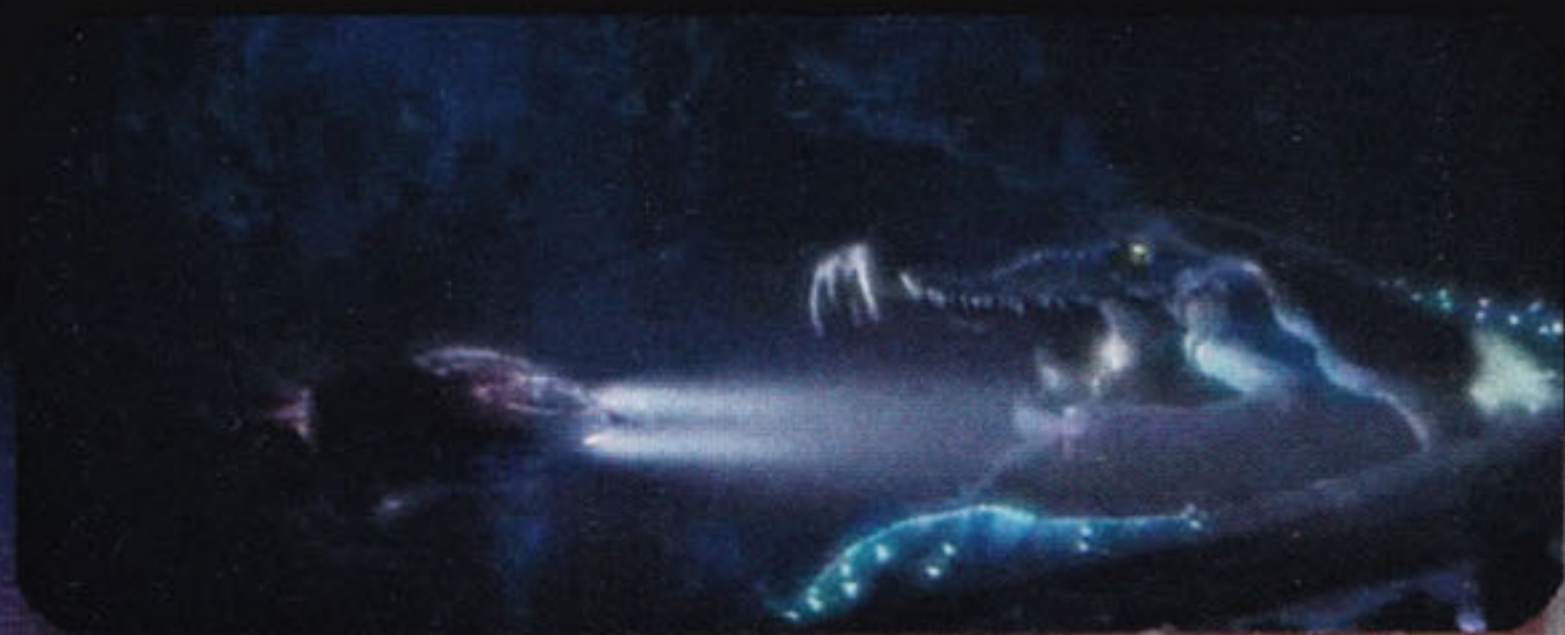


WARS

Binks leva **Qui-Gon** e **Obi-Wan** até a sua cidade submersa - onde os cavaleiros alertam o chefe **Nass** sobre os perigos da Federação Comercial.

A viagem até a cidade de **Theed**, lar de **Amidala**, é simplesmente emocionante. Com um transporte oferecido por **Nass**, a dupla - que adota **Binks** como guia - passa pelo núcleo do planeta repleto das mais perigosas criaturas submarinas. Um deles lembra muito o **Godzilla** americano.

Outra curiosidade para os mais atentos é o pequeno submarino - que parece uma versão mais moderna do Subvoador da série de TV Viagem ao Fundo do Mar. ▶



STAR

O trio chega e acaba com a festa da Federação. Consegue libertar a rainha e partem em direção a **Coruscant**, a capital da República em um planeta que é uma gigantesca cidade. Durante a fuga, a nave é avariada. Obrigados a parar no planeta **Tatooine** (o planeta onde **Luke**, seus tios e **Obi-Wan** viviam no **Guerra nas Estrelas**), **Qui-Gon** acaba conhecendo o jovem **Anakin Skywalker** (Jake Lloyd) - que no futuro se transforma no lorde **Darth Vader**, pai de **Luke** e da princesa **Leia**. Aqui no caso, ele ainda é um garoto de nove anos que é escravo de **Watto**, dono de um ferro-velho no vilarejo de **Mos Espa**.

POD RACE

Para conseguir o motor avariado, **Anakin** se oferece para correr a perigosa **Pod Race** pelos visitantes. Ele, aliás, é o único humano com reflexos suficientes para participar da corrida. **Qui-Gon** percebe que a "força" no garoto chega a níveis acima até do mestre **Yoda**.

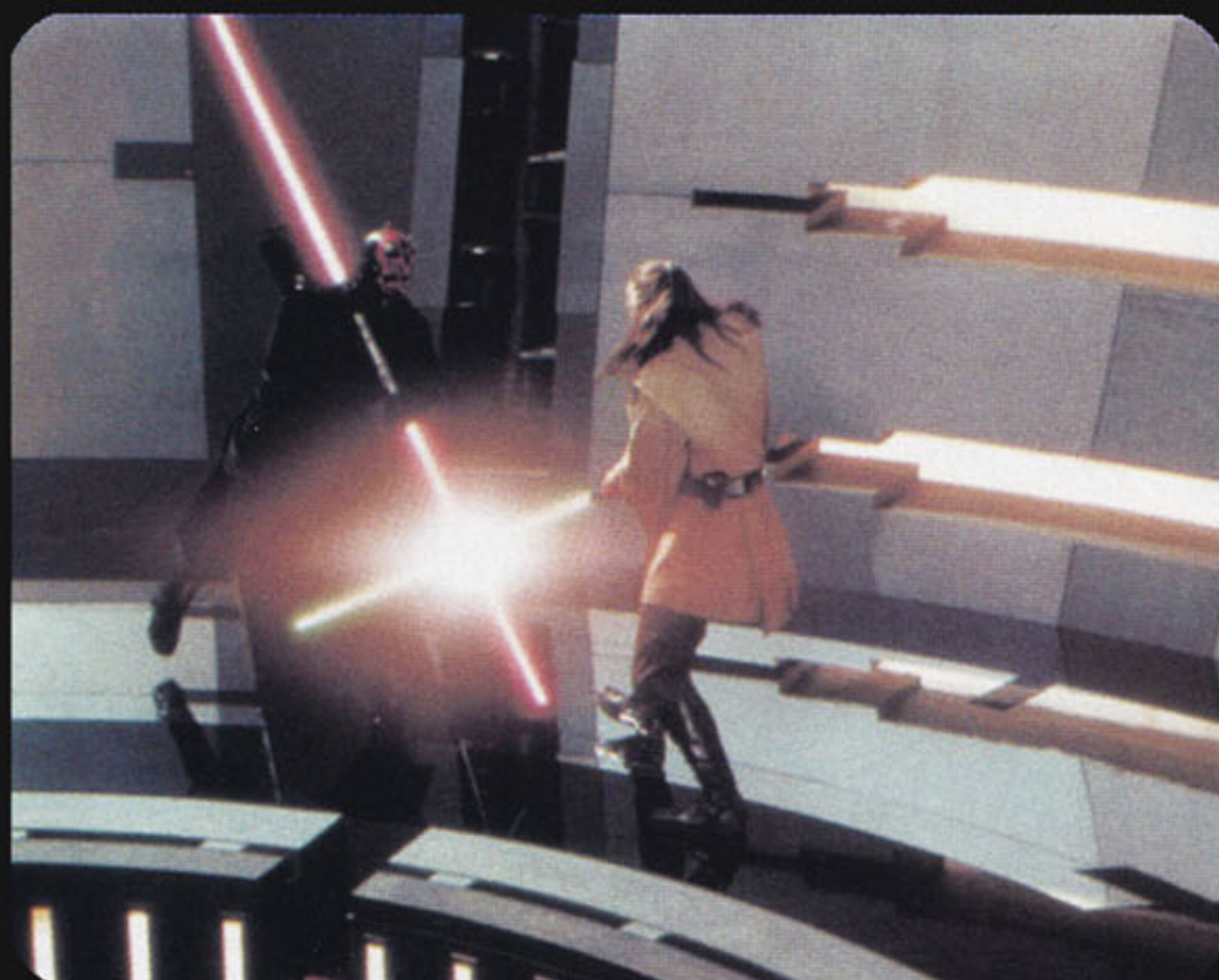
Fica claro que a corrida é um dos momentos mais emocionantes do filme. A velocidade das naves - que é uma pequena cabine puxada por dois motores gigantes - deixa a perseguição das aeromotos em **O Retorno de Jedi** parecendo brincadeira de criança. É uma mistura de "Corrida Maluca" (aquele famoso desenho animado da Hanna-Barbera) com o mais puro videogame.



WARS



Princesa Amidala



Existe até um alien de duas cabeças que narra a disputa - o sujeito, inclusive, é bilíngüe e consegue fazer a tradução simultânea.

O grande campeão da prova é o feio-so **Sebulba** - um ser estranhíssimo que usa as mãos para caminhar e pilota com os pés. Mas, assim como **Dick Vigarista** (da "Corrida Maluca"), ele adora uma traça. Além de sabotar o pod de **Anakin**, faz de tudo para tirar os outros competidores da prova. Mesmo assim, não consegue impedir a vitória triunfal do jovem **Skywalker**. Um velho conhecido dos fãs faz uma rápida aparição. **Jabba The Hutt** (o mostrengo nojento de **O Retorno de Jedi**) é ninguém menos que o promotor da corrida.

A FUGA

Com o motor em mãos, eles conseguem reparar a nave. De quebra, **Qui-Gon** havia feito um acordo com **Watto** e liberta **Anakin** - que decide acompanhar o veterano **Jedi** até **Coruscant**, onde será apresentado ao **Conselho Jedi** e iniciar seu treinamento. Antes de partir, o misterioso **Darth Maul** (Ray Park), que estava em **Tatooine** em busca dos fugitivos, tenta impedi-los. É hora de uma retirada estratégica. Antes, porém, um rápido duelo entre **Maul** e **Qui-Gon** acontece.

STAR



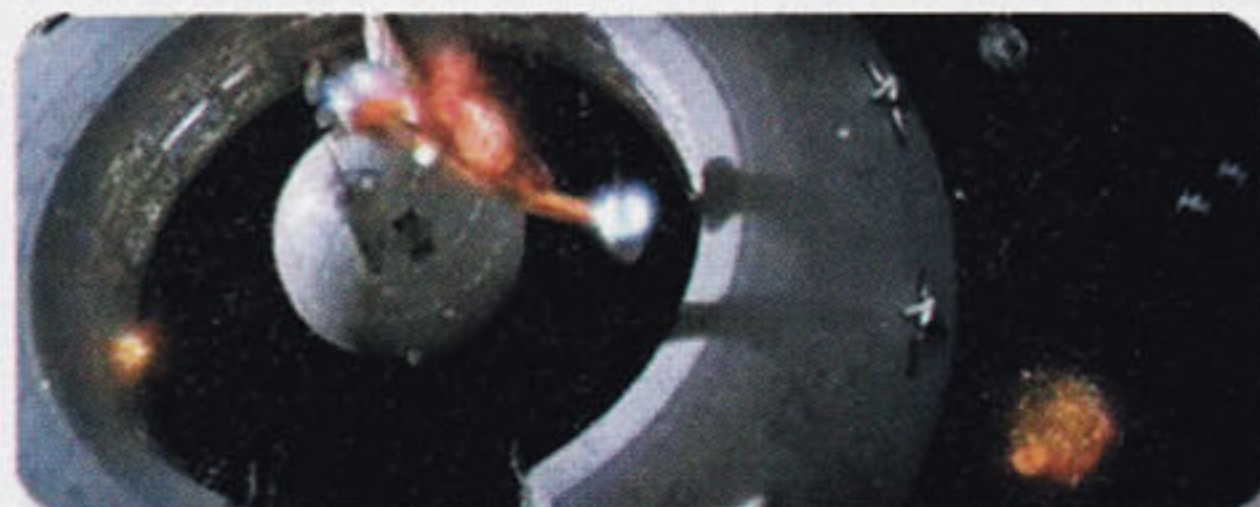
Já dá para sentir o que está por vir. **Maul** é o braço direito de **Darth Sidious** - aquele que se tornará o Imperador e aparece em **O Retorno de Jedi**. No filme, o senador **Palpatine** (Ian McDiarmid) é suspeito de ocultar a identidade do mestre do lado negro da "força".

Ao chegar em **Coruscant**, a rainha vai pedir ajuda ao senado, enquanto os dois cavaleiros levam **Anakin** até o **Conselho Jedi**. Eles percebem o poder do garoto, mas se opõem ao treinamento. Enquanto isso, **Amidala** - com uma ajuda de **Palpatine** - provoca uma verdadeira revolução. O incidente derruba o Chanceler **Valorum** (Terence Stamp) e **Palpatine** é o mais cotado para assumir seu lugar.

Enquanto a politicagem rola solta, ela decide voltar à **Naboo** para tentar reverter a situação.

De volta para casa, **Amidala** resolve pedir ajuda ao povo **Gungan**. Só com a união entre as duas raças, seria possível expulsar os invasores. O acordo com o chefe **Nass** cria outra cena espetacular.

De um lado, os alienígenas digitais. Do outro, dróides de batalha. É incrível saber que todos os elementos na sequência foram criados por computador.



WARS

CONFRONTO FINAL

Como acontece desde a primeira trilogia, um fantástico duelo de sabres de luz é o ponto alto do filme. Enquanto o exército **Gungan** enfrenta os dróides, **Amidala** e companhia (que inclui os dois cavaleiros **Jedi** e até **Anakin**) vão para o palácio em **Theed**.

No meio da confusão, surge **Darth Maul**. Nesse ponto, o público vai ao delírio e já antecipa o confronto final. Com um sabre duplo, ele luta contra **Obi-Wan** e **Qui-Gon** ao mesmo tempo. É um momento de tirar o fôlego.

Apesar de todo o avanço na tecnologia, **George Lucas** conseguiu criar uma aventura que realmente parece ter acontecido antes da trilogia original. O design das naves, as armas e os dróides misturam modernidade com uma cara típica da década de 70. Isso também acontece na história, propositadamente ingênua. Se **Guerra nas Estrelas** iniciou a geração do "filme pipoca", por quê a nova aventura não bateria na mesma tecla?

É claro que parte da crítica não gostou do filme, mas quem provocou as maiores polêmicas foi **Jar Jar Binks**.

Criado totalmente em computador, ele é o parceiro confuso de **Qui-Gon** e **Obi-Wan**. Alguns sites na internet, inclusive, pregaram sua morte com montagens de jogos onde o objetivo é exterminar o pobre alienígena. **Lucas**, por outro lado, já avisou que são grandes as chances dele voltar no segundo episódio.

Na verdade, **Jar Jar** pode ser chato, mas não chega a comprometer o resultado final. É o lado humorístico e até infantil, que nunca pode faltar em qualquer capítulo da saga. Já que **C3-PO** aparece pouco, e não há os **Ewoks** (os pequenos alienígenas peludos de **O Retorno de Jedi**), **Jar Jar** cuida das tiradas humorísticas. Senão, como **Star Wars** poderia continuar conquistando as crianças de hoje - assim como fez no final da década de 70? Os fãs de carterinha torcem o nariz, mas a garotada vibra. Espertinho esse **Lucas**, não?

Raphael Z. Monteiro



STAR

*Há muito tempo, em uma galáxia
muito, muito distante....*



WARS



STAR WARS



ROGUE SQUADRON

Neste excitante jogo você é Luke Skywalker e deverá, ao lado dos melhores pilotos da Aliança Rebelde, impedir que o Império alastre seu reinado do mal pela galáxia



STAR

No final do ano passado, enquanto o mundo aguardava com ansiedade o lançamento do primeiro filme da nova trilogia **Guerra nas Estrelas** nos cinemas, foi lançado um dos melhores jogos de ação e tiro já feito para o **Nintendo 64**.

Rogue Squadron apavorou em gráficos, som, jogabilidade e dificuldade. Além disso, o game preparou terreno para os jogos inspirados na saga **Star Wars** que viriam em seguida. O mais interessante é que **Rogue Squadron** conseguiu a proeza de abranger desde o início do primeiro **Guerra nas Estrelas** até os eventos que ocorrem em **O Retorno de Jedi**. A ação do jogo começa exatamente seis meses após a batalha de **Yavin**, quando a mortífera **Estrela da Morte** - uma estação espacial do tamanho de um planetóide e com poder de fogo capaz de liquidar com apenas uma rajada de laser um planeta inteiro - foi destruída. Foi a primeira grande vitória contra o **Império**. Mas não o fim da guerra estelar para livrar a galáxia das garras do **Imperador Palpatine**.

Agora também é necessário defender a **Aliança Rebelde**, para que ela possa trazer de volta a democracia e a liberdade às galáxias.

O Ataque Rebelde

Na pele de **Luke Skywalker**, você comandará o ataque do **Rogue Squadron** ao **Império**. O Esquadrão é composto pela elite dos pilotos da **Aliança Rebelde** e está pronto para o que der e vier para acabar com as forças imperiais.

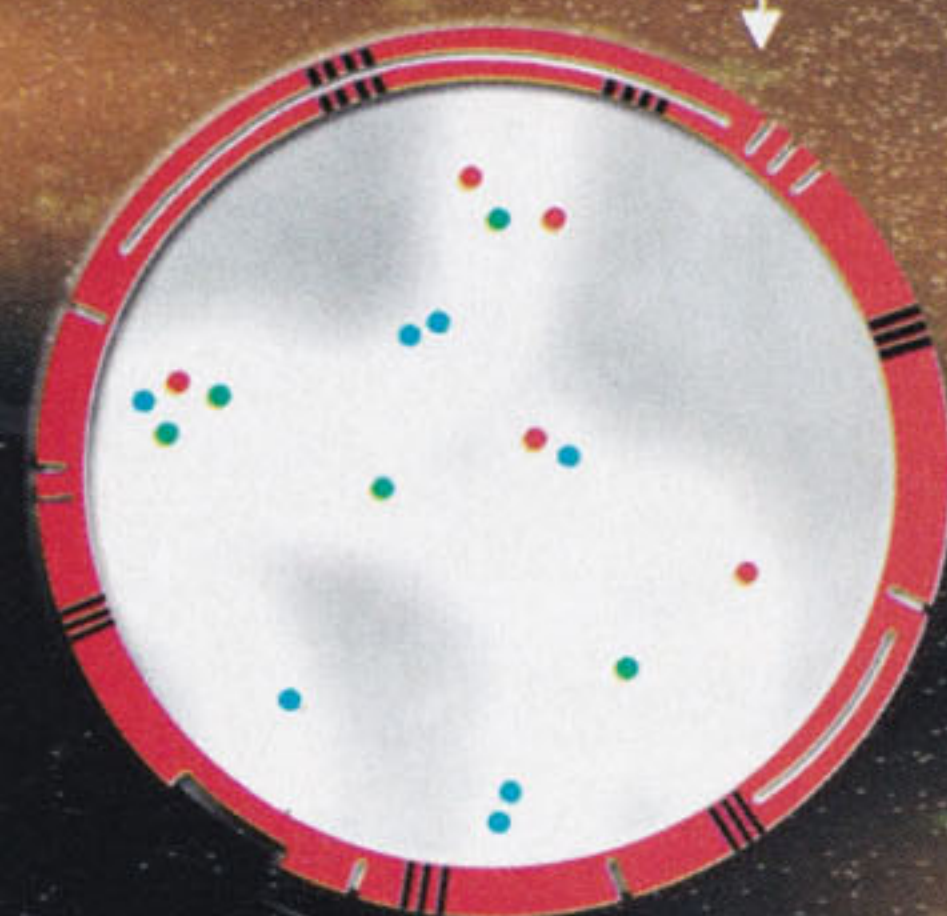
Você viajará a inúmeros planetas para livrá-los da ocupação do **Império**. Ao todo são quatro capítulos, com cinco fases em média cada um deles. Para cada missão que você for enviado é preciso saber escolher a nave certa (a **X-Wing**, a **Y-Wing**, a **Speeder**, a **A-Wing**, **V-Wing** ou até o **Millenium Falcon**) a ser usada para enfrentar o **Império**. Todos os tipos de armas do **Império** tentarão impedi-lo. São **Tie-Fighters** atacando pelo ar, **Walkers** e sondas imperiais pelo chão.



WARS

Use o Radar, Luke

É altamente importante você saber ler o seu radar para se dar bem em suas missões. Não se esqueça que os pontos verdes representam as **Forças Rebeldes**, ou seja eles são aliados; os pontos azuis são zonas neutras (normalmente compostas por civis e inocentes); e os pontos vermelhos são as **Forças Imperiais**, as quais você deve detonar sem dó.



STAR

Escolhendo sua Nave

Geralmente, a melhor nave para ser usada é a **X-Wing**, sempre que puder opte por ela. Entretanto há algumas fases que você terá apenas uma nave para escolher, e aí não tem jeito: você vai ter que usar a **Força** para derrotar seus inimigos. Uma boa saída é usar o código **FARBOY** na tela de opções. Com ele será possível usar o **Falcão Milenar** em suas missões. Não esqueça também de escolher a melhor visão de jogo nos botões **C**.

▼ Confira todas as naves disponíveis



X-Wing

armas primárias:
4 canhões laser
armas secundárias:
torpedos de próton
especial:
abrir/fechar S-foils



A-Wing

arma primária:
canhão duplo de laser
armas secundárias:
mísseis de choque



Y-Wing

arma primária:
canhão duplo de laser
arma secundária:
bombas
especial:
canhão de ion



V-Wing

arma primária:
canhão duplo de laser
arma secundária:
mísseis agrupados
especial:
boosters (turbo)

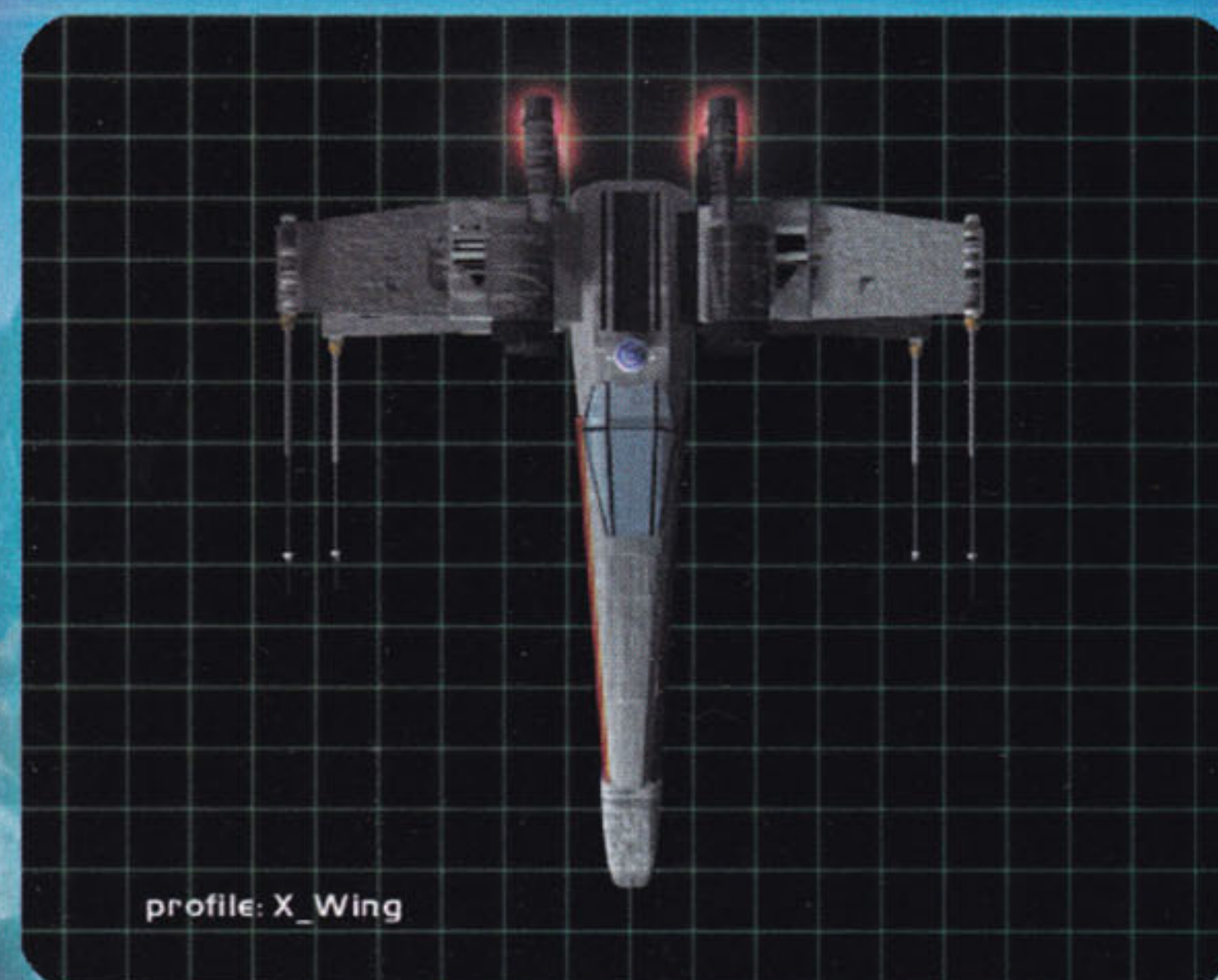
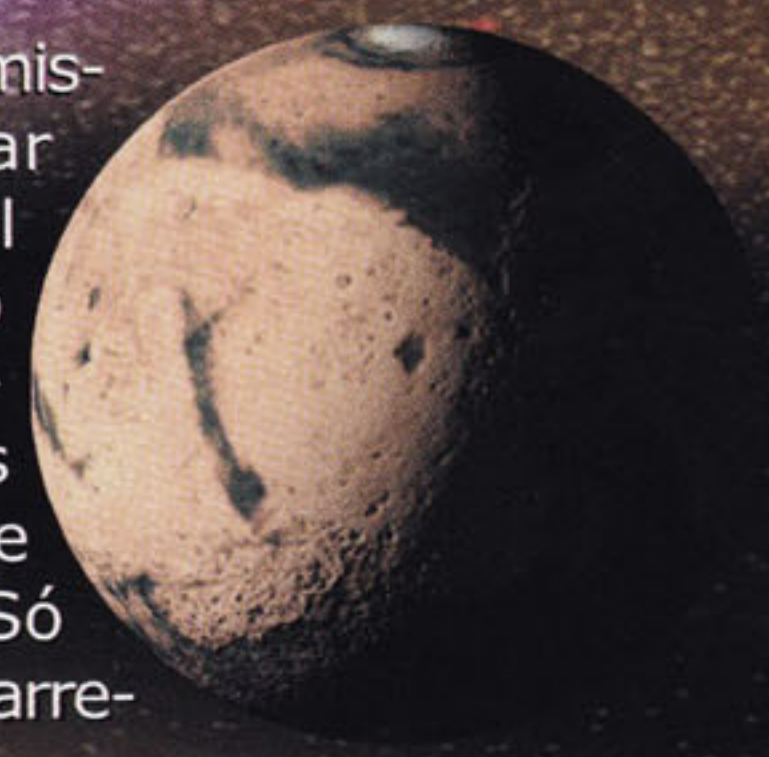


Speeder

arma primária:
canhão duplo de laser
arma secundária:
cabo de reboque

Ambush at Mos Eisley

Essa será sua primeira missão. É preciso livrar **Tatooine**, o planeta natal de **Luke Skywalker**, do **Império**. Você deverá primeiro destruir as sondas robóticas, depois detone com os **Tie-Fighters**. Só tome cuidado para não se arrebentar no chão, prédios ou naves.

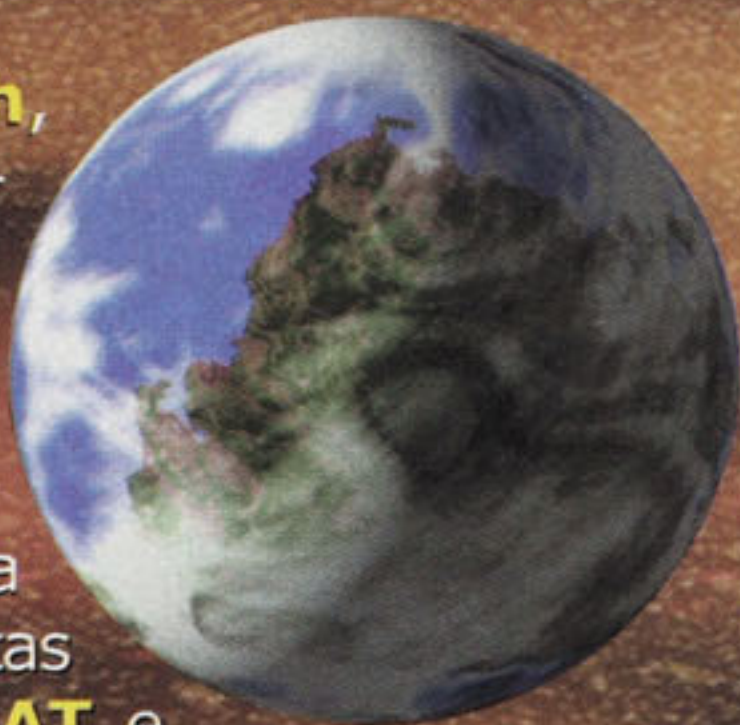


profile: X_Wing

WARS

Rendezvous on Barkhesh

No planeta **Barkhesh**, onde o calor e a umidade de suas florestas são intensos, será necessário defender as Forças Rebeldes dos ataques do **Império**. Use sua **X-Wing** para detonar seus inimigos. Muitas tropas de **Walkers AvT-AT** e **AT-ST** pela frente, além dos ataques aéreos comandados pelos **Tie-Fighters** Imperiais.

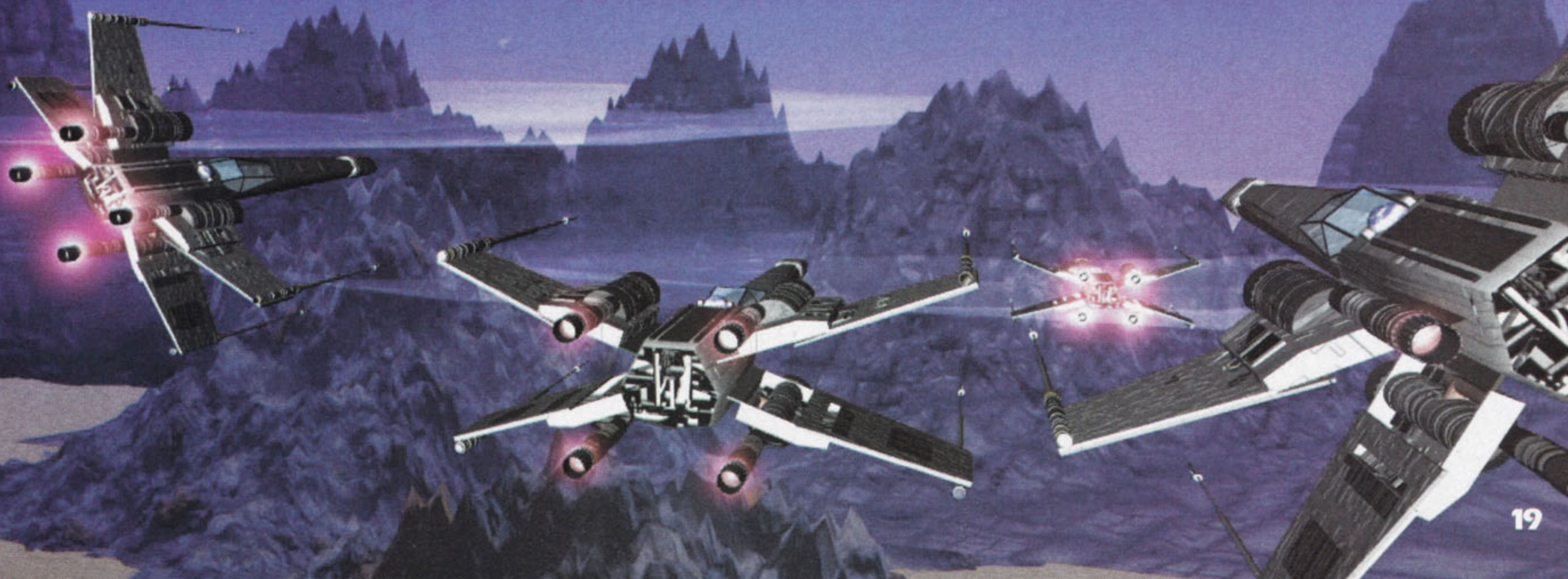


The Search for the Nonnah

A nave rebelde **Nonnah** caiu numa área dominada pelo **Império**. Sua missão será ajudar no seu resgate. Enfrente todos os caças imperiais e depois siga para onde a nave caiu. Vai ser um pega pra capar. Muitos **Walkers**, **Ties**



de todos os tipos e muita artilharia terrestre imperial está a sua espera para impedir o resgate. Destrua a todos, não perdoe ninguém, senão no final você vai se dar mal e não completará a missão.



STAR

Defection at Cornellia

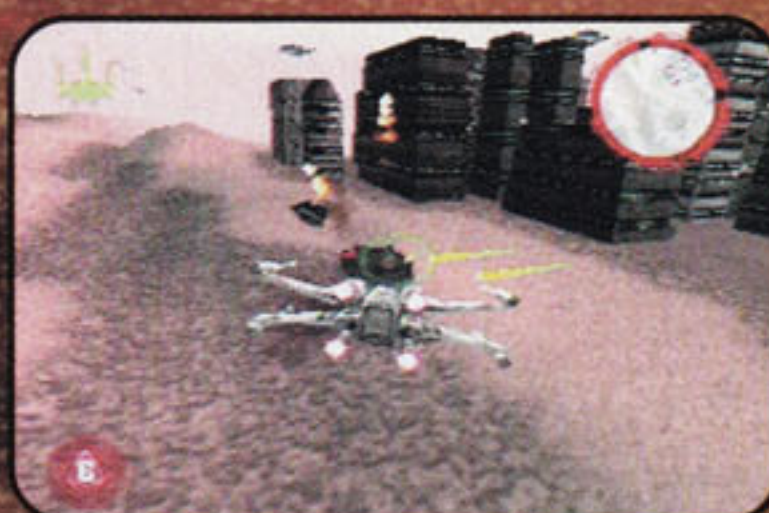
Em **Cornellia**, o planeta natal de **Han Solo**, rola mais uma batalha contra o **Império**. Se ligue em seu radar para saber onde atacar e proteger primeiro.

Você terá que detonar os **TIE Fighters** para eles não destruírem com o **Tech Center** e a **Capitol Tower**. Você deve acabar também com a raça de um **Walker AT-AT**, por isso mesmo optar pela nave **Speeder** será obrigatório.



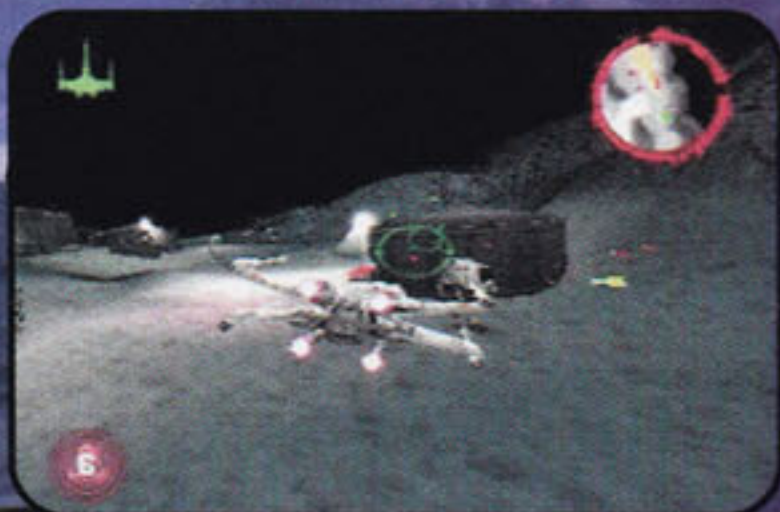
Liberation of Gerrard V

Destrua todas as forças imperiais que aparecerem pela frente. Tem muita artilharia terrestre e também aérea. Use todas suas habilidades para poder salvar mais inocentes e garantir que a Aliança resista.



The Jade Moon

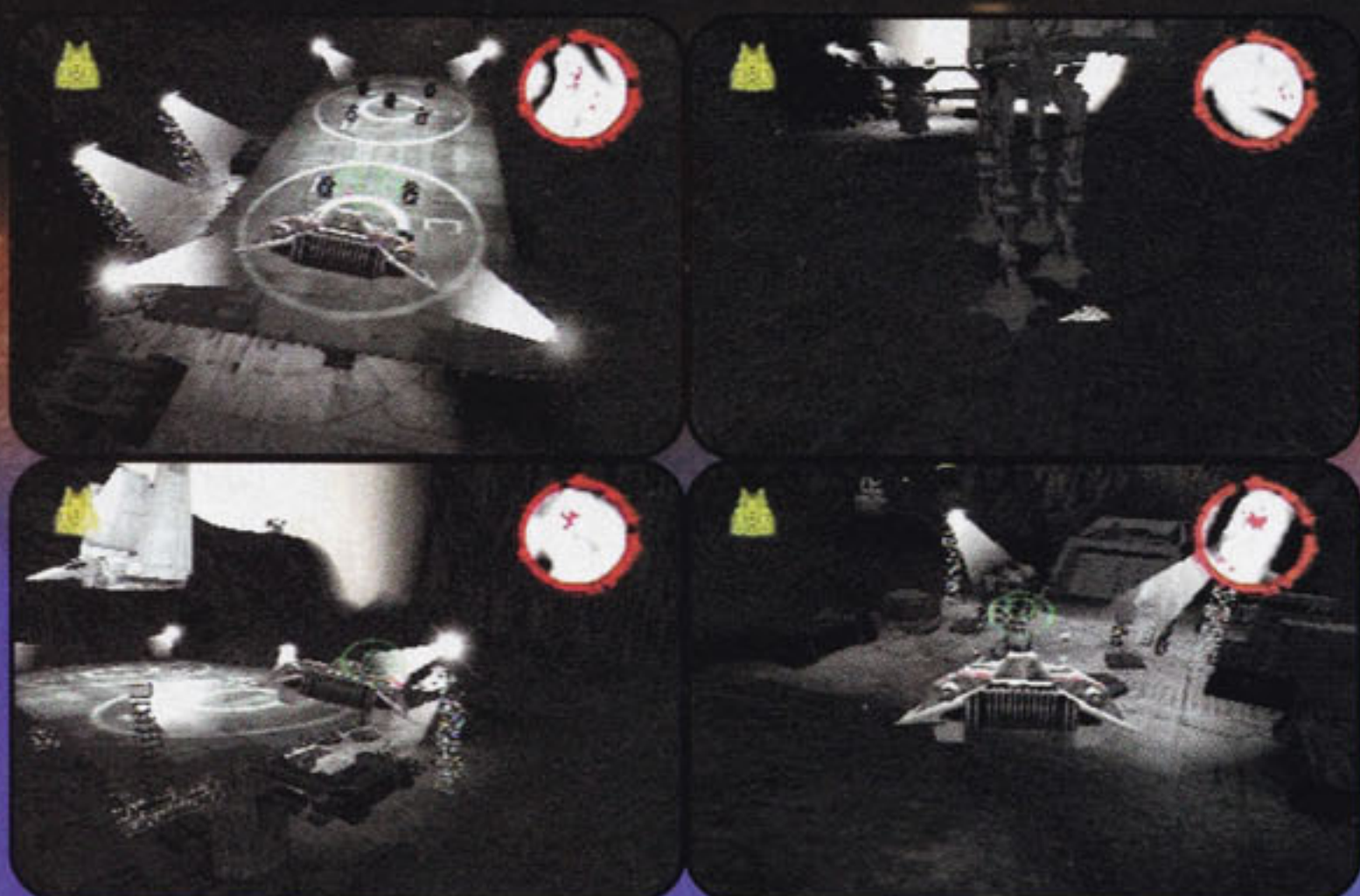
Nesta fase será necessário derrubar todos os **Walkers AT-ST**. Também será preciso detonar com o gerador do escudo de força da base imperial. Não se esqueça de detonar as unidades terrestres inimigas antes de ir atrás dos **Tie-Bombers** e **Interceptors**. Cuidado na hora de atacar o gerador. Ele está fortemente protegido por lança-mísseis teleguiados implacáveis. Em seguida destrua os **Tie-Bombers** e os **Walkers AT-PT**. É preciso ter paciência para atacar na hora certa. Dê o número de voltas que for preciso até conseguir alcançá-los.



WARS

Imperial Construction Yards

Chegou a hora de apavorar as fábricas Imperiais dos poderosos **Walkers AT-ST** e **AT-AT**. No começo vá com calma para não ser detectado pelos radares escondidos nas montanhas. Quando a área estiver limpa, mande brasa. Destrua tudo o que puder o mais rápido possível. Só não marque bobeira que o Império contra-atacará. Então fique esperto e de olhos abertos.



Assault on Kile II

Se não tiver liberado o **Millenium Falcon**, você terá que encarar mais essa perigosa



missão a bordo do pesadão **Y-Wing**. Em meio a estreitos desfiladeiros, arrase com as forças imperiais escondidas.▶



▶ O maior poder de fogo de sua nave são suas bombas, então use-as o quanto for necessário. Essa missão terá uma pequena perda. O companheiro de **Luke, Wedge Antilles**, acaba capturado.



Rescue on Kessel

É hora de resgatar **Wedge Antilles**. Ele está preso dentro de um trem imperial. Sua missão não será destruir o trem, mas sim deixá-lo inoperante para poder efetuar o resgate. Caso o trem seja destruído, a missão será cancelada imediatamente.

O mesmo vale caso o trem chegue até seu destino final. Ataque apenas com os canhões de ions de sua **X-Wing** para apenas causar danos ao trem e então resgatar **Wedge**. Mas não pense que será fácil completar a missão.



STAR

Prisions of Kessel

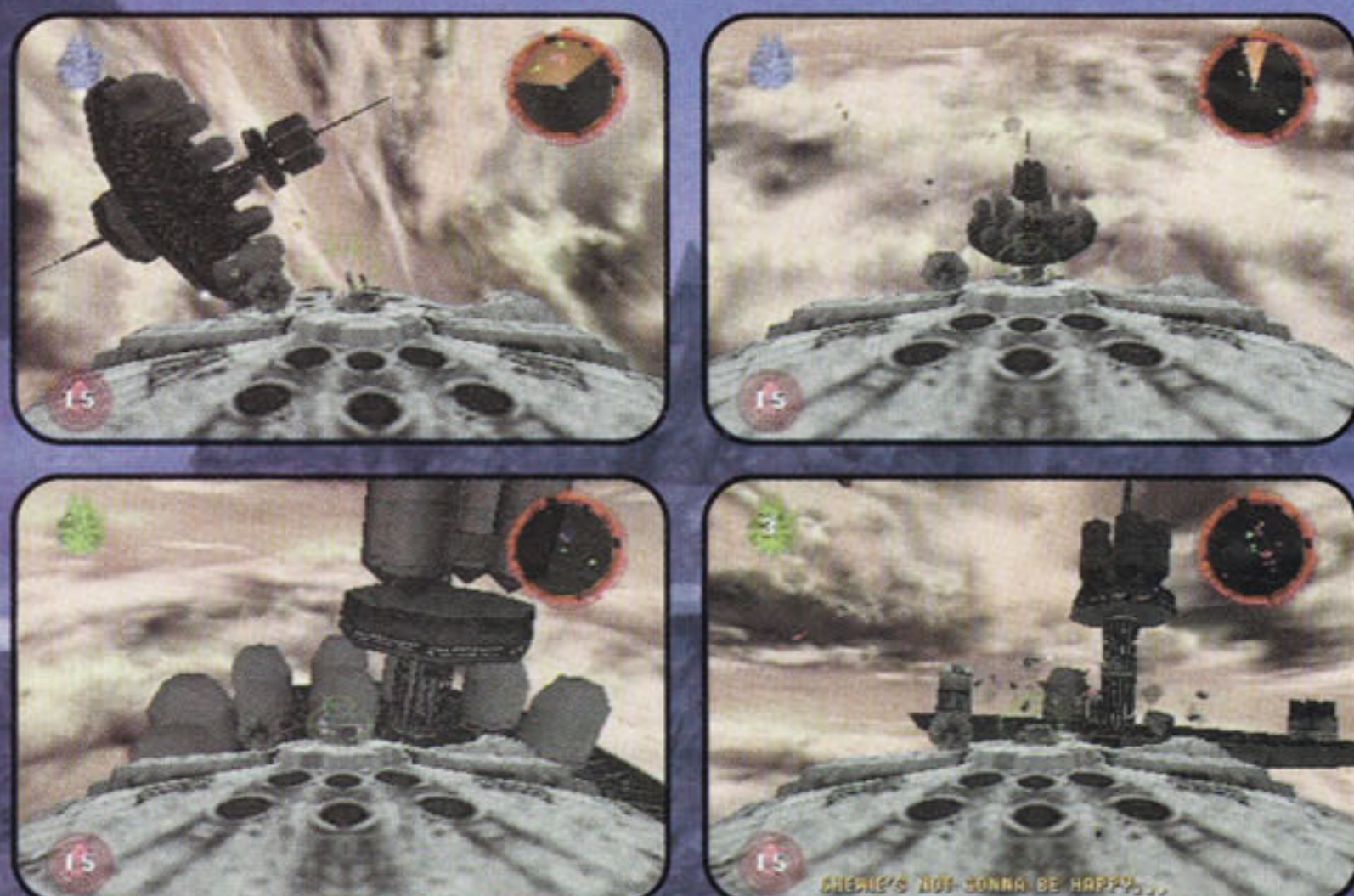
Agora é a hora e vez de libertar os outros prisioneiros. Logo no começo concentre-se em detonar o gerador do escudo refletor inimigo. Depois disso, siga a nave de resgate onde ela for, de forma que você a proteja contra os ataques imperiais, que aliás, não serão pequenos.

O único momento que você abandonará a nave de resgate será na hora de destruir o gerador, depois siga-a a cada base onde os prisioneiros estão.



Battle above Taloraan

As minas de gás de **Tibanna** estão sob o domínio imperial. É preciso destruir todos os tanques ▶



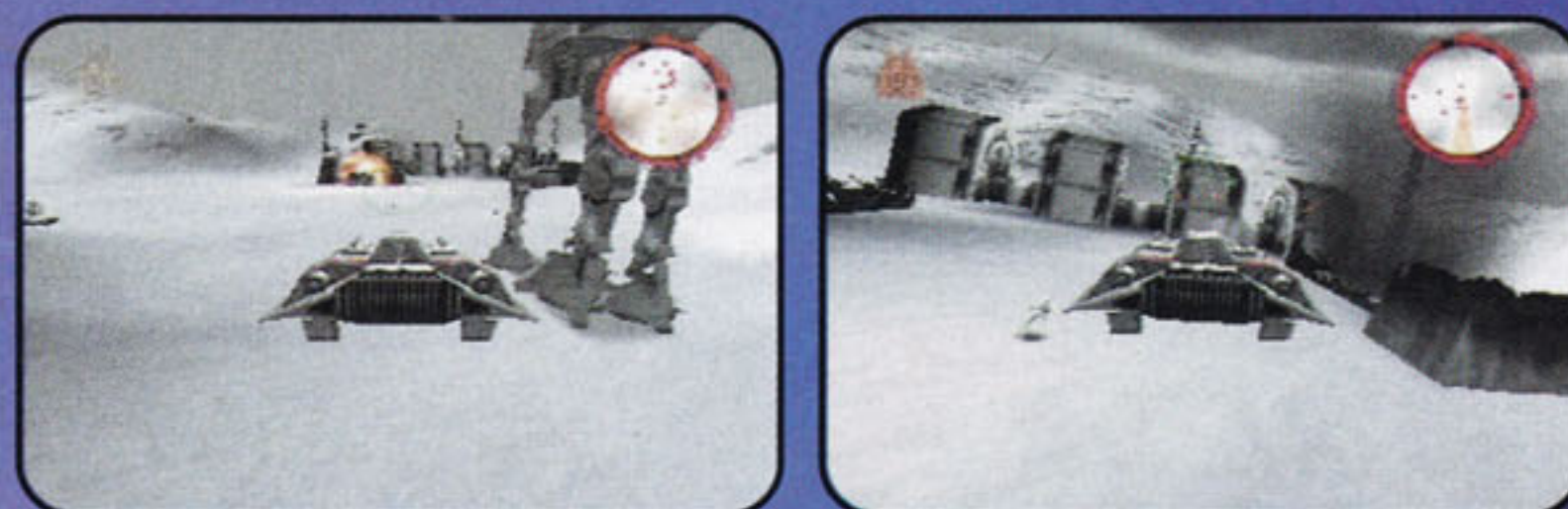
▶ de gás do **Império** (com marcas vermelhas) sem destruir os dos civis (com marcas azuis). Muitos caças imperiais estarão sobrevoando as plataformas onde os tanques estão. Mande bala neles sem parar.

Escape from Fest

Um trio de **AT-PT** foram roubados de uma base imperial. Você deverá garantir que eles cheguem até a plataforma de pouso rebelde. O problema é que o **Império** descobriu o furto e mandou suas forças atrás dos larápios rebeldes.



Essa é uma fase onde você terá que pôr em prova todas as suas habilidades. A bordo de sua **Speeder**, será preciso destruir três **AT-AT**.



Antes de encarar os **Walkers**, voe para direita e destrua o gerador do escudo. Depois siga para enfrentar os **AT-AT**. Use sempre os cabos em torno de suas pernas para liquidá-los. Não se esqueça também de mandar ver nas outras armas imperiais, elas estão lá para impedi-lo de alcançar seu objetivo.



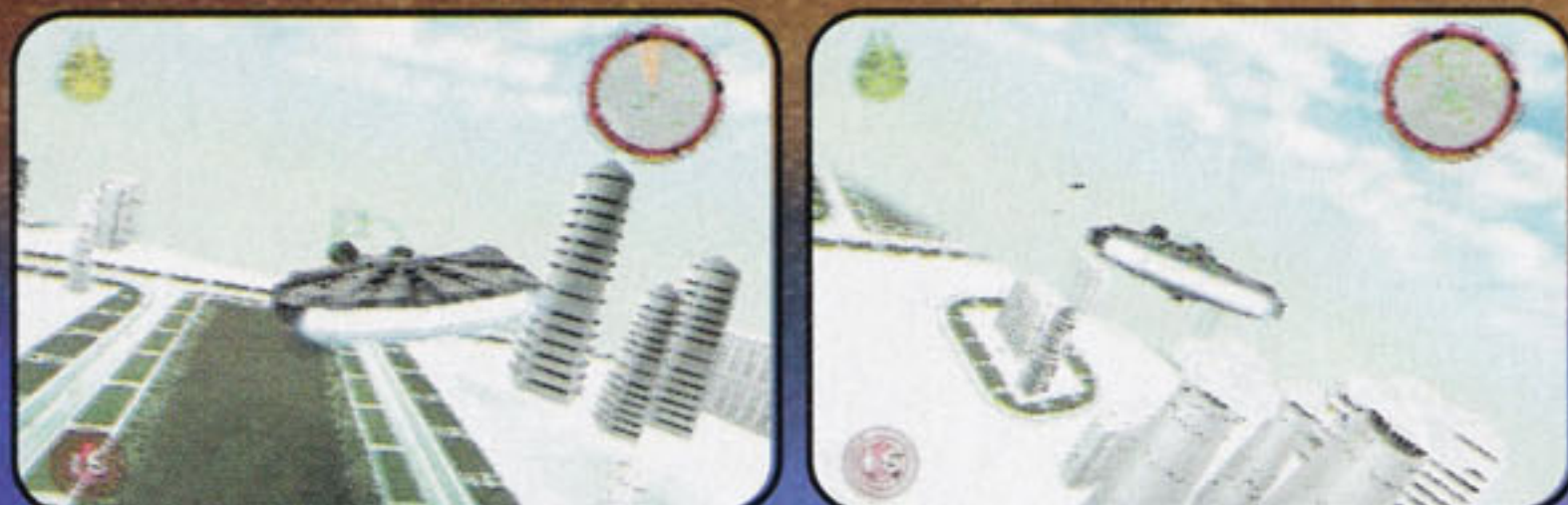
WARS

Blockade on Chandrila

Agora você terá que impedir o **Império** de bloquear a cidade de **Chandrila**.



Os Rebeldes estão tentando evacuar o maior número de cidadãos possível. Siga o trem de transporte e ataque os **Tie-Bombers** que irão aparecer.



Quando chegar à cidade, uma nave resgate chegará para levar os refugiados. Você precisará protegê-los de um ataque Imperial, de um trio de **AT-ST** e outro de **AT-PT**.

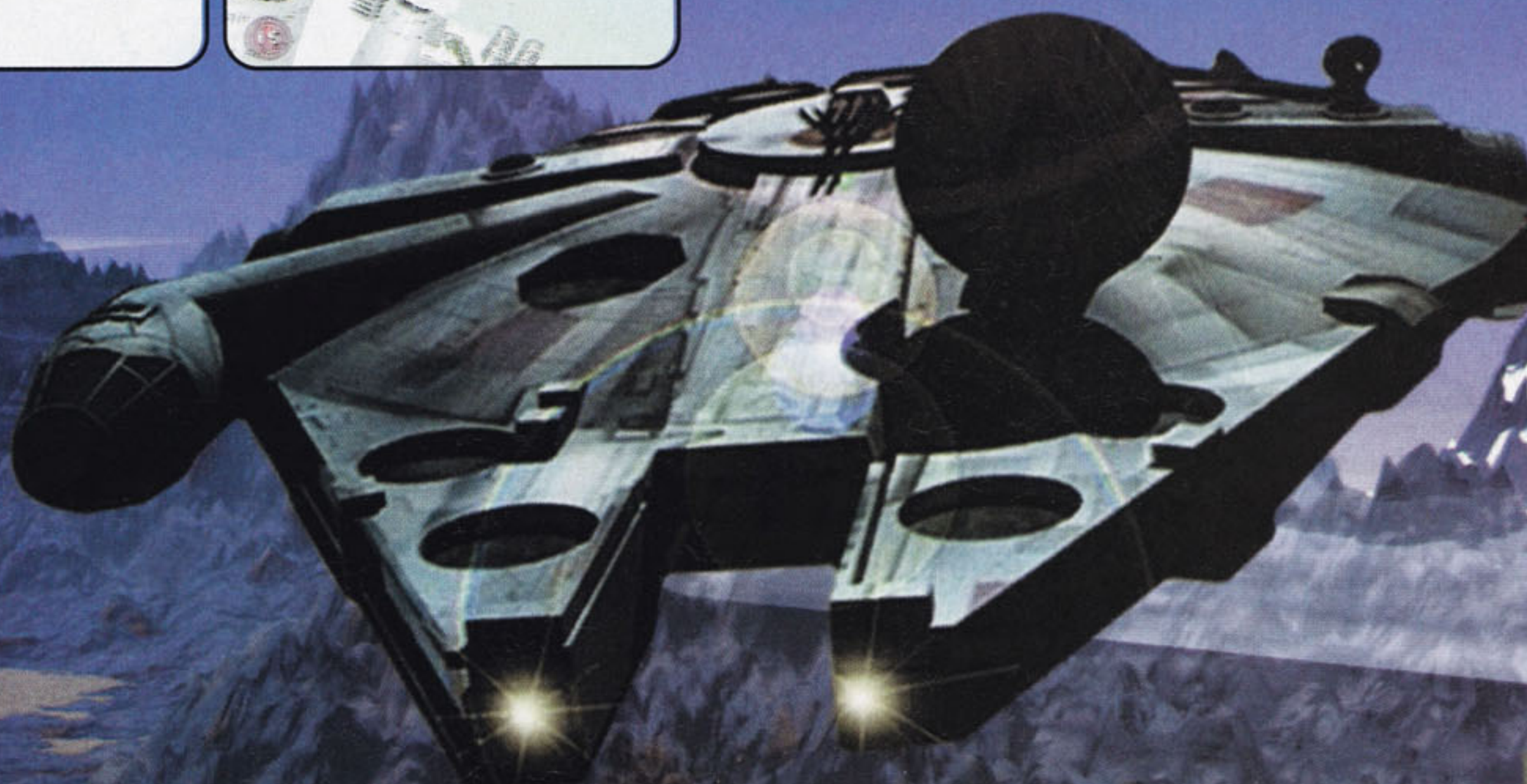


Raid on Sullust

Ea **Rebelião** resolveu atacar uma base imperial escondida dentro de um vulcão em **Sullust**.



O vulcão está recheado de armas imperiais. É tiro vindo de todos os lados. Enquanto isso detone todos os pequenos geradores até chegar no principal, no centro da montanha incandescente.



STAR

Moff Seerdon's Revenge

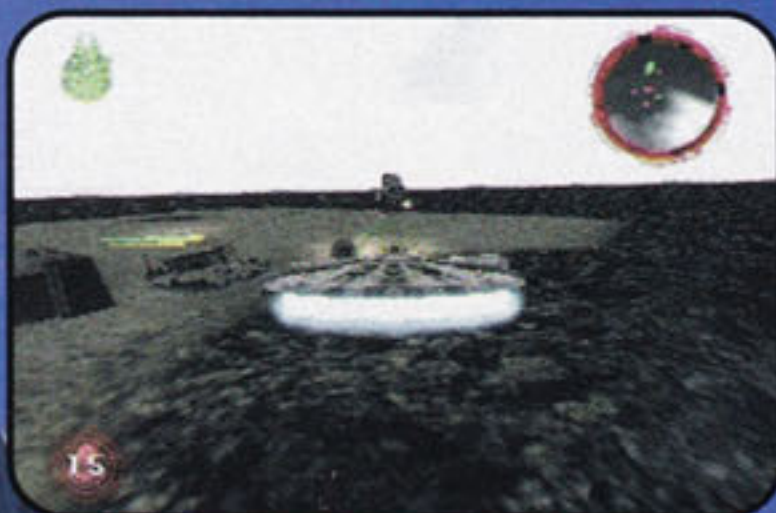
Nesta fase você enfrentará **Moff Seerdon**, o qual capturou suprimentos rebeldes para tratamento médico de emergência. Siga sempre para onde seu radar indicar.



Detone todas as unidades terrestres que puder e não se esqueça os esquadrões de **Ties** que irão aparecer.

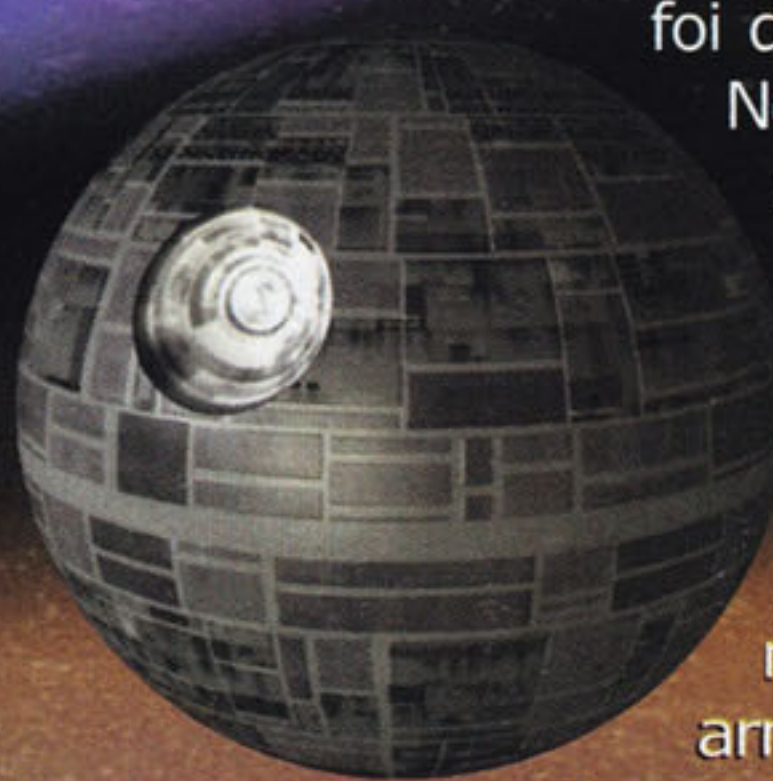


O final é alucinante. Você e **Moff Seerdon** se enfrentarão em um incrível duelo de naves.



The Battle of Calamari

Esta fase se passa depois dos eventos ocorridos em **O Retorno de Jedi**. O **Imperador Palpatine** está morto e a segunda **Estrela da Morte** foi destruída.



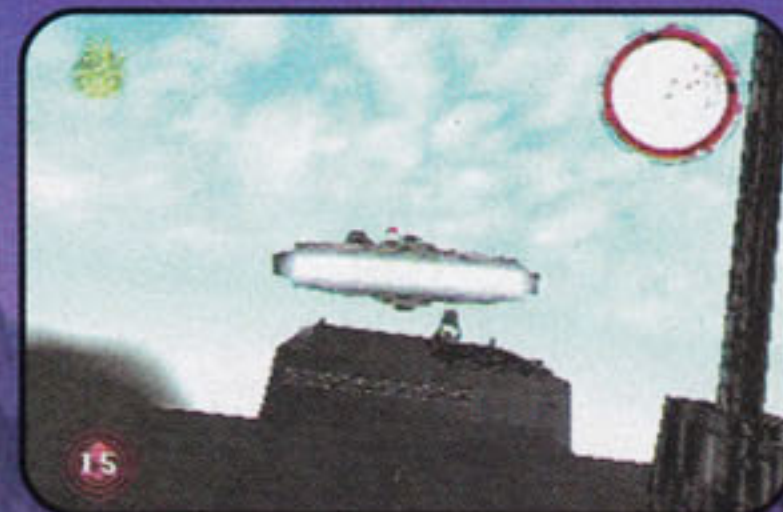
Nesta última missão, você deixará de ser **Luke Skywalker** para ser **Wedge Antilles**, o comandante do **Rogue Squadron**. O que restou do **Império** decide atacar com suas novas e mortíferas

armas: os **Devastadores de**

Mundos. Ataque primeiro os geradores dos escudos de força das máquinas. Depois, detone suas pernas - sem elas os **Devastadores** não poderão mais seguir em frente. Boa sorte, a vitória Rebelde depende de você.



E que a Força esteja com você!



WARS

Códigos

ACE:

Este código é para os feras que já destonaram tudo no jogo e agora querem algo mais desafiador.

CHICKEN:

Ativa um mini-jogo onde você pode operar um **AT-ST**.

CREDITS:

Mostra os créditos finais.

DIRECTOR:

Permite que você veja cenas do jogo.

FARMBOY:

Ativa a **Millennium Falcom** em certas missões.

HARDROCK:

Uma vez que entrar este código, aguarde o Demo e quando voltar a tela de título, **Luke** terá uma nova face.

IGIVEUP:

Vidas infinitas.

KOELSCH:

Com este código será possível encarar suas missões a bordo de um carrão bem louco.

MAESTRO:

Ativa o **"Concert Hall"** no showroom, acessível na tela de opções.

RADAR:

Aperfeiçoa o radar. Os inimigos acima de você aparecem mais brilhantes e abaixo mais apagados.

TIEDUP:

Depois de usar o código para liberar a **Millennium Falcom** (**FARMBOY**), entre com este código. Atrás da nave de **Han Solo** aparecerá o caça imperial.

TOUGHGUY:

Ativa toda a tecnologia imperial.







QUI-GON JINN





AMIDALA

STAR



Star Wars - Episode I: Racer Por Nathan da Silva. Você nunca viu nada tão veloz quanto este **Racer**, o primeiro jogo para o **Nintendo 64** baseado em **Star Wars - Episódio 1: A Ameaça Fantasma**.

Embora sua estrutura seja exatamente igual às dezenas de jogos de corrida que entopem as lojas de Games, **Racer** tem duas vantagens enormes. Primeiro, é muito, mas muito bom. E segundo, traz a marca **Star Wars** - e todos sabemos que



RAC

WARS

George Lucas

nunca colocaria no mercado nada de qualidade duvidosa.

Racer reproduz e extrapola uma das seqüências mais alucinantes de **A Ameaça Fantasma**: a corrida de **pods**, uma espécie de biga puxada por um par de turbinas animais.

Se no filme o herói **Anakin Skywalker** corre no planeta, **Tatooine** corre por sua

- EPISODE I

RACER

STAR

liberdade, em **Racer** você pode controlar não apenas **Skywalker**, mas **23** pilotos diferentes (diferentes mesmo, já que cada um pertence a uma raça galáctica distinta) que disputam corridas inacreditáveis em diferentes planetas. Com velocidades que chegam a incríveis **900** milhas por hora, os **pods** de **Racer** fazem a diferença. Afinal, não estamos falando de carros de Fórmula 1 que se movem feito lesmas ou off-roads molengões: aqui, o menor erro é fatal - e bota fatal nisso! Por esse motivo **Racer** não é daqueles jogos de corrida que fazem o jogador (ou seja, você!) ficar com o dedo enterrado no acelerador a prova inteira: essa aventura em uma galáxia muito distante é um exercício de sutileza, paciência e muito treino. Cada mundo oferece desafios completamente diferentes, e se você não souber do que seu **pod** é capaz, é melhor ficar em casa polindo o sabre de luz. Como somos legais, vamos dar umas dicas bem bacanas para você não se arrebentar nos paredões de rocha sólida de **Tatooine**, não despencar na superfície gasosa de **Ord Ibanna**, não se perder nos caminhos tortuosos de **Baroonda** e não congelar nos desertos gelados de **Ando Prime**. E você pensava que **Hoth** era moleza...

DICAS

- ✓ Sempre que fizer uma curva aperte **(Z)** para deslizar. Solte o botão no final da curva e volte a acelerar - assim você perde menos velocidade do que pisando no freio.
- ✓ O joystick é muito sensível, e o menor toque faz seu pod deslizar para os lados. Além do cuidado nas curvas, tente manter o pod no centro da pista para que ele não perca velocidade.
- ✓ Preste atenção no mapa de cada pista. Às vezes ele é mais confiável do que sua própria visibilidade. Detalhe: alguns atalhos estão escondidos em meio à vegetação, cavernas de gelo e passagens por entre máquinas - e eles não aparecem nos mapas.
- ✓ Use os botões **(C)** (direita ou esquerda) para inclinar seu pod. Isso é útil em curvas (as turbinas não batem nas paredes) e para passar em lugares apertados.
- ✓ Quando você for pular, puxe o joystick para fazer um salto mais longo - e não cair em abismos. Se precisar voltar para o chão rapidinho, empurre o joystick.
- ✓ O turbo é uma ótima opção, mas se usado com sabedoria. Estude os mapas e use o turbo só quando não houver obstáculos pela frente. E cuidado com o superaquecimento das turbinas: elas explodem e o estrago é grande. Ah, para ligar o turbo espere o círculo em cima do velocímetro ficar verde. Então empurre o joystick até o círculo ficar amarelo. Imediatamente solte e aperte o botão **(A)**. Daí é voar baixo.
- ✓ Sempre corra na opção **WINNER TAKES ALL** para garfar uma boa grana em cada corrida. Assim você terá **Truguts** (dinheiro, arame, mufunfa) suficientes para envenenar seu pod. Seja equilibrado no upgrade de sua máquina - e seja paciente.

WARS

OS CIRCUITOS

Racer traz quatro circuitos diferentes: **Amateur**, **SemiPro**, **Galactic** (cada um com sete provas) e **Invitational** (com quatro provas casca-duríssima). O primeiro é moleza, ideal para descobrir as condições climáticas de cada planeta. O segundo e o terceiro são mais complicados, com pistas mais longas e cheias de perigos (poços de lava, meteoritos que caem na pista, barreiras de gelo, pedras e portas movíveis).

Já as quatro pistas do **Invitational** (que só ficam disponíveis depois que você termina a sétima prova de cada circuito pelo menos em terceiro lugar) são desafio de gente grande. Conselho: não vá até elas antes de estar em perfeita sintonia com seu pod.

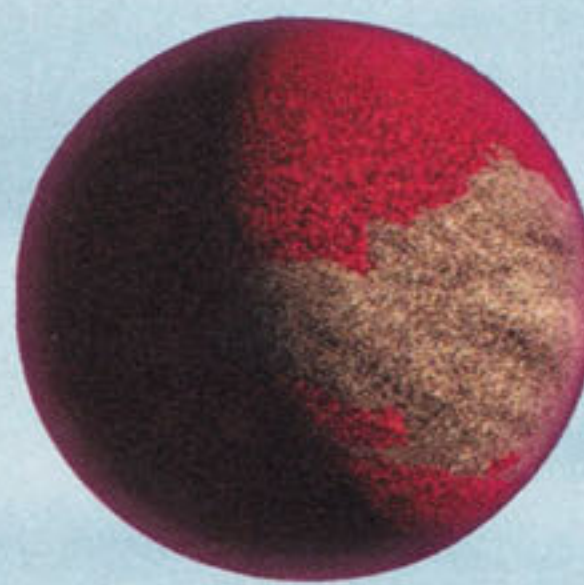
OS PLANETAS



- **Aquilaris**: o nome já dá uma pista de como é o desafio das pistas desse mundo coberto de água. As cidades flutuantes são interligadas por pontes flutuantes e túneis submarinos. Como você vai correr acima e abaixo da superfície o terreno apresenta muitas variações, o que deixa as corridas mais difíceis. Mas nada comparadas com outros mundos.



- **Ando Prime**: poderia ser o mundo gelado de **Hoth**, mas **Ando Prime** tem tempestades de gelo para agradar qualquer **Wampa** da galáxia. Seu maior desafio aqui é controlar o pod na superfície escorregadia de gelo - a velocidade absurda faz com que curvas perfeitas sejam uma tarefa impossível. O ideal é estudar cada prova e tentar se manter no traçado escuro das pistas: são as partes que menos escorregam e promovem uma velocidade maior para seu pod. Alguns atalhos estão protegidos por finas barreiras de gelo, que são reveladas depois que você se arrebenta em algumas delas - sem falar que boa parte deles não estão demarcados no mapa.



- **Mon Gazza**: a exploração da mineração transformou este mundo em uma imensa fábrica fumegante. As provas atravessam uma cidade de mineiros e terrenos inóspitos "povoados" por guindastes, cavernas e tubulações. O grande barato em **Mon Gazza** é encontrar os atalhos escondidos em meio à sucata - mas cuidado para não ficar preso em um beco sem saída: assim sua classificação vai para o espaço. As imensas rampas podem te acelerar ou o contrário, se você errar a subida. Neste mundo de sucata a coisa mais fácil é arrebentar seu pod numa parede. Então fique esperto!

STAR



• **Malastare**: o planeta natal daquele alienígena com três olhos que aparece tanto na trilogia original quanto em **A Ameaça Fantasma** é palco para as corridas mais desafiadoras de **Racer** - tanto que **Qui-Gon Jinn** se refere às pod races de **Malastare** em **Episódio 1** como "muito velozes e muito perigosas". Gás metano brota do solo árido formando verdadeiros lagos de gás na superfície de rios e lagos. Acredite ou não: o motor dos pods pode iniciar um incêndio. As provas em **Malastare** são de fato velozes e perigosas, sem muitos atalhos e pontuada por cavernas e quedas-livres de arrepiar. Um dos planetas mais bacanas de **Racer**!



• **Oovo IV**: a coisa pega de verdade nesta lua de **Oovo**, um verdadeiro planeta-prição. A extração de um minério valioso transformou essa lua em uma imensa casca sustentada por uma gigantesca estrutura metálica perfurada por túneis de gravidade zero. É aí que se encontra o maior desafio de **Oovo IV**: você pilota em ambientes sem gravidade e é obrigado a se desviar de meteoritos e faixas de energia que podem dizimar seu pod. O joystick é bastante eficaz para controlar o pod nessas condições, mas a reentrada em pistas com gravidade normal pode ser atribulada. Afinal, se você estiver de cabeça para baixo...



• **Tatooine**: o planeta Natal de **Anakin Skywalker** é provavelmente a paisagem mais familiar aos fãs de **Star Wars** - e também abriga a prova mais popular da "categoria": a **Boonta Eve Classic**, que é patrocinada pelo sinistro **Hutt** chamado **Jabba**. A superfície irregular de **Tatooine** é ideal para praticar suas habilidades - e também para testar os diferentes pods que **Racer** coloca à disposição. Fique ligado em cavernas escondidas que provam ser atalhos excepcionais.



• **Ord Ibanna**: Este mundo gasoso tinha seus recursos naturais explorados por cidades flutuantes. Hoje está tudo abandonado, e as corridas se dão nas pontes flutuantes, plataformas e túneis - todos devidamente recheados de escombros e sucata dos tempos áureos da mineração. As provas em **Ord Ibanna** são as que mais necessitam de habilidade em detrimento da velocidade. Afinal, o menor erro vai te arremessar para a superfície gasosa do planeta, o que significa destruição total. Então fique alerta para as falhas nas pistas (que não são poucas) e para os descampados que terminam em abismos: não se desvie do curso apontado por placas luminosas, mesmo que isso signifique tirar o dedo do acelerador.

WARS



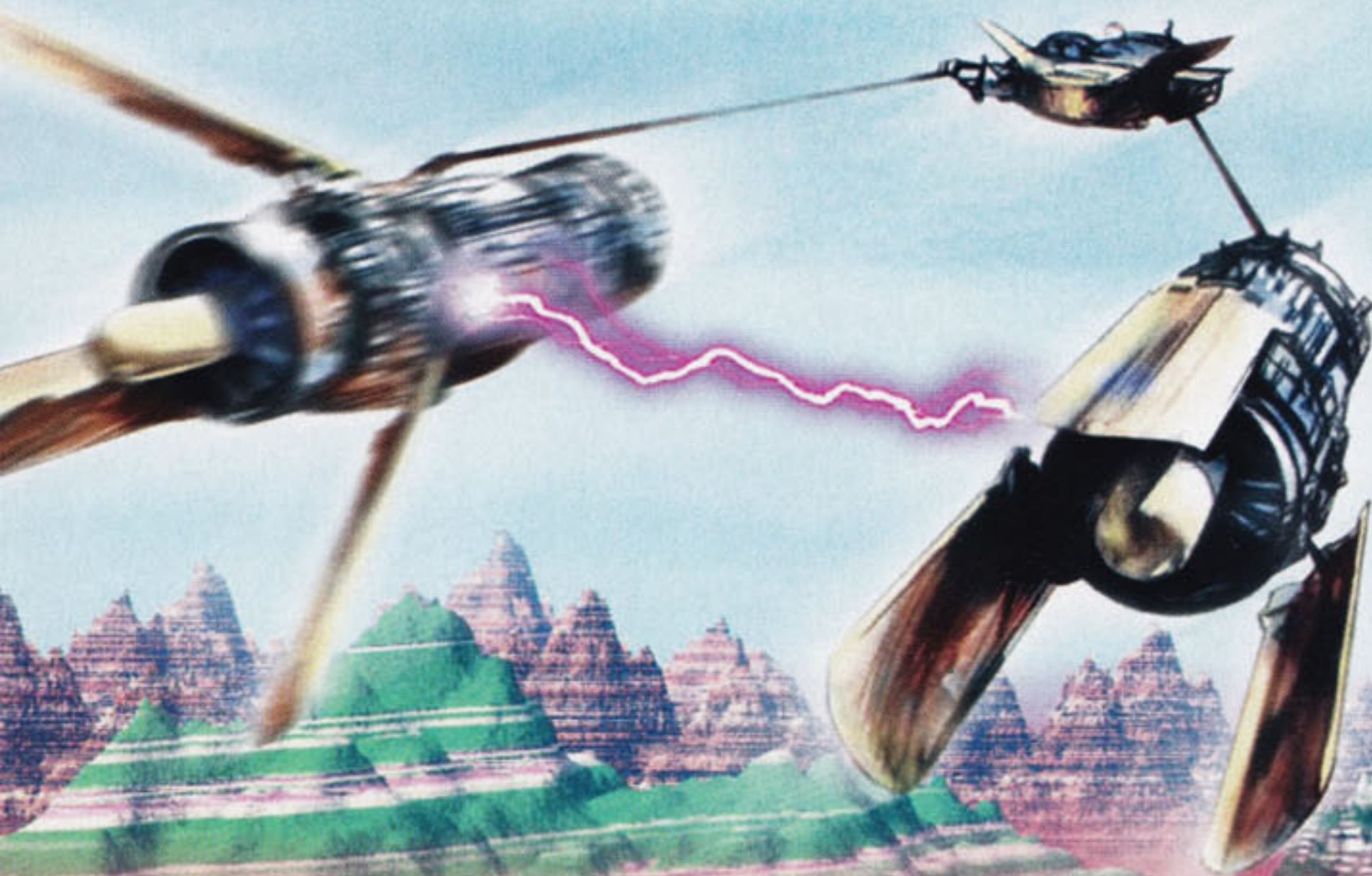
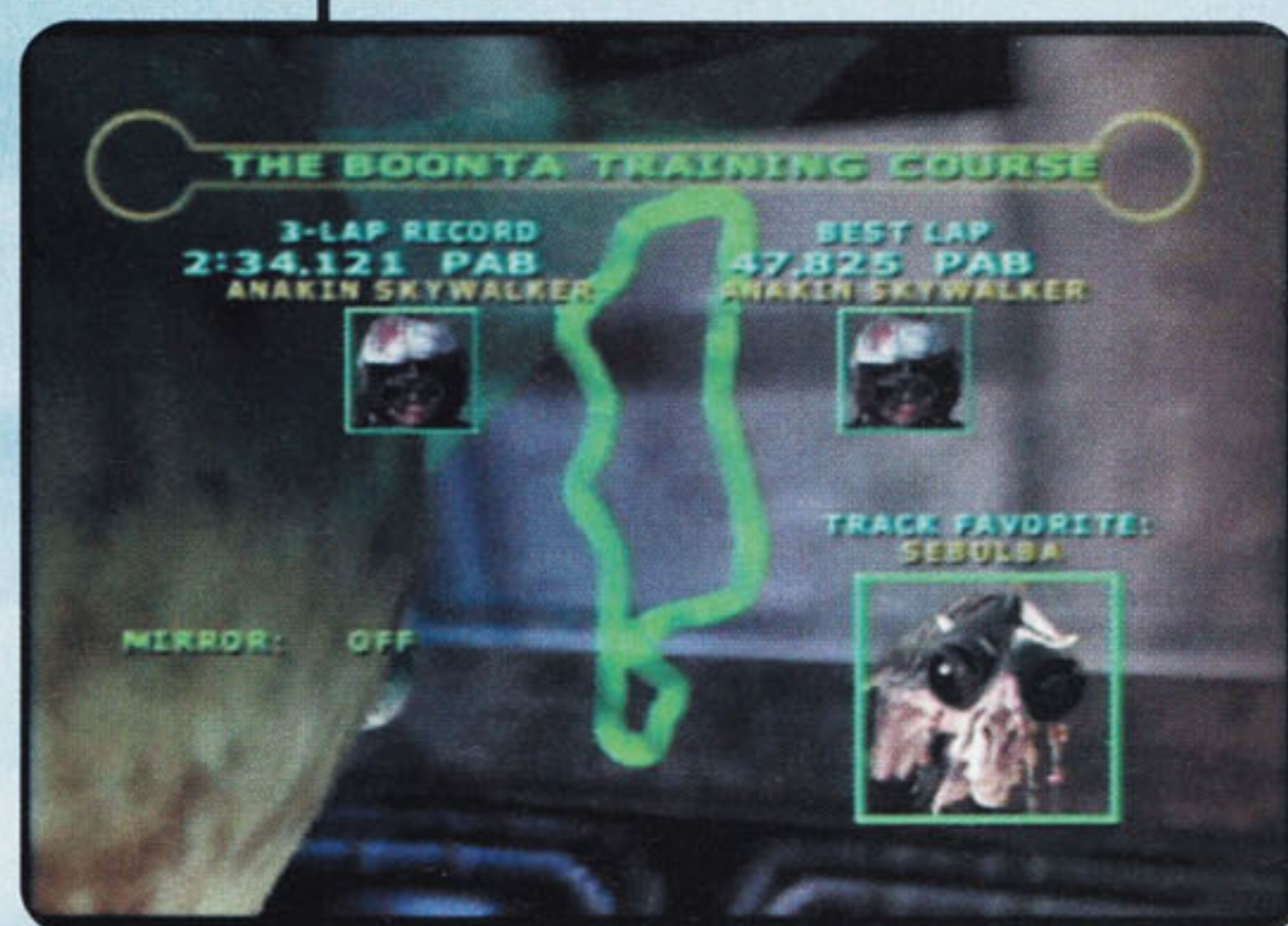
- **Baroonda:** Talvez este mundo seja o mais complicado de **Racer**. Uma mistura de paraíso tropical, ruínas astecas (como as de **Naboo**) e pântanos fedorentos - bem, pelo

menos é o que parece, já que o jogo não vem com a opção "odores". De qualquer forma, a falta de pistas claramente definidas torna cada prova quase impossível de ser completada sem antes você se perder um bocado - seja nos pântanos, arrebitando árvores e atravessando a vegetação nativa; seja na praia, ao lado dos ídolos de pedra remanescentes de alguma civilização antiga.

AS FASES

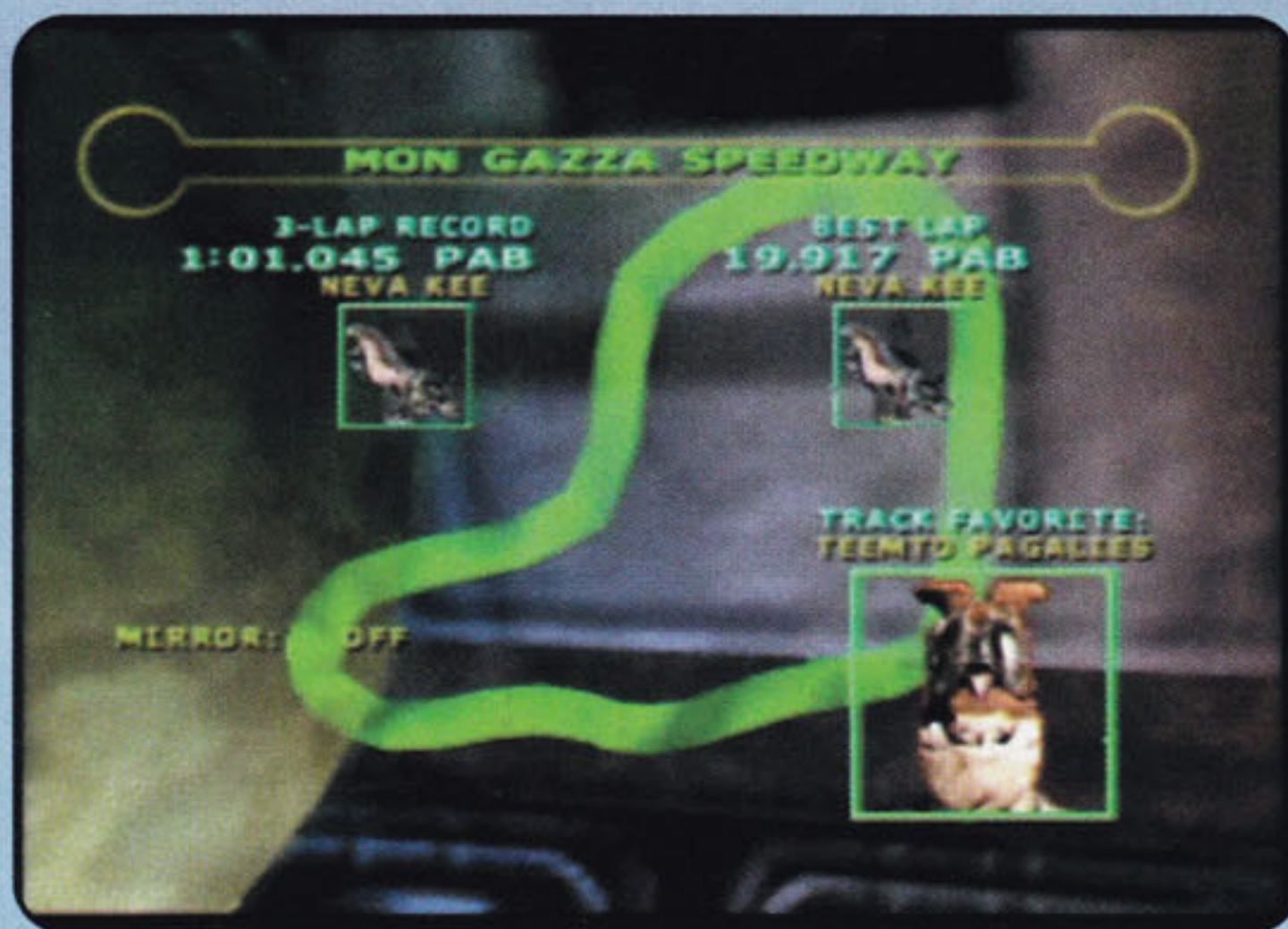
Amateur

1 The Boonta

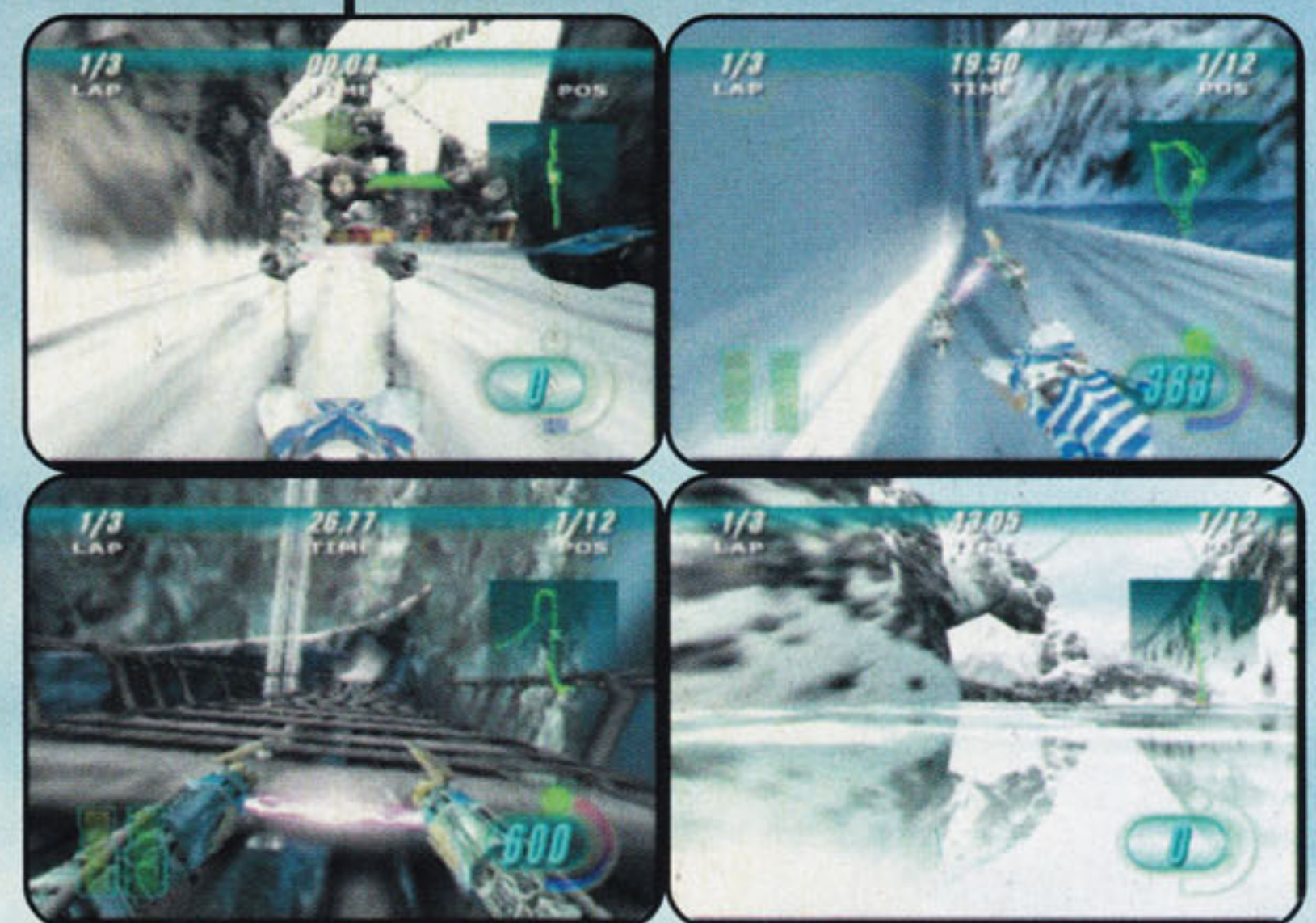
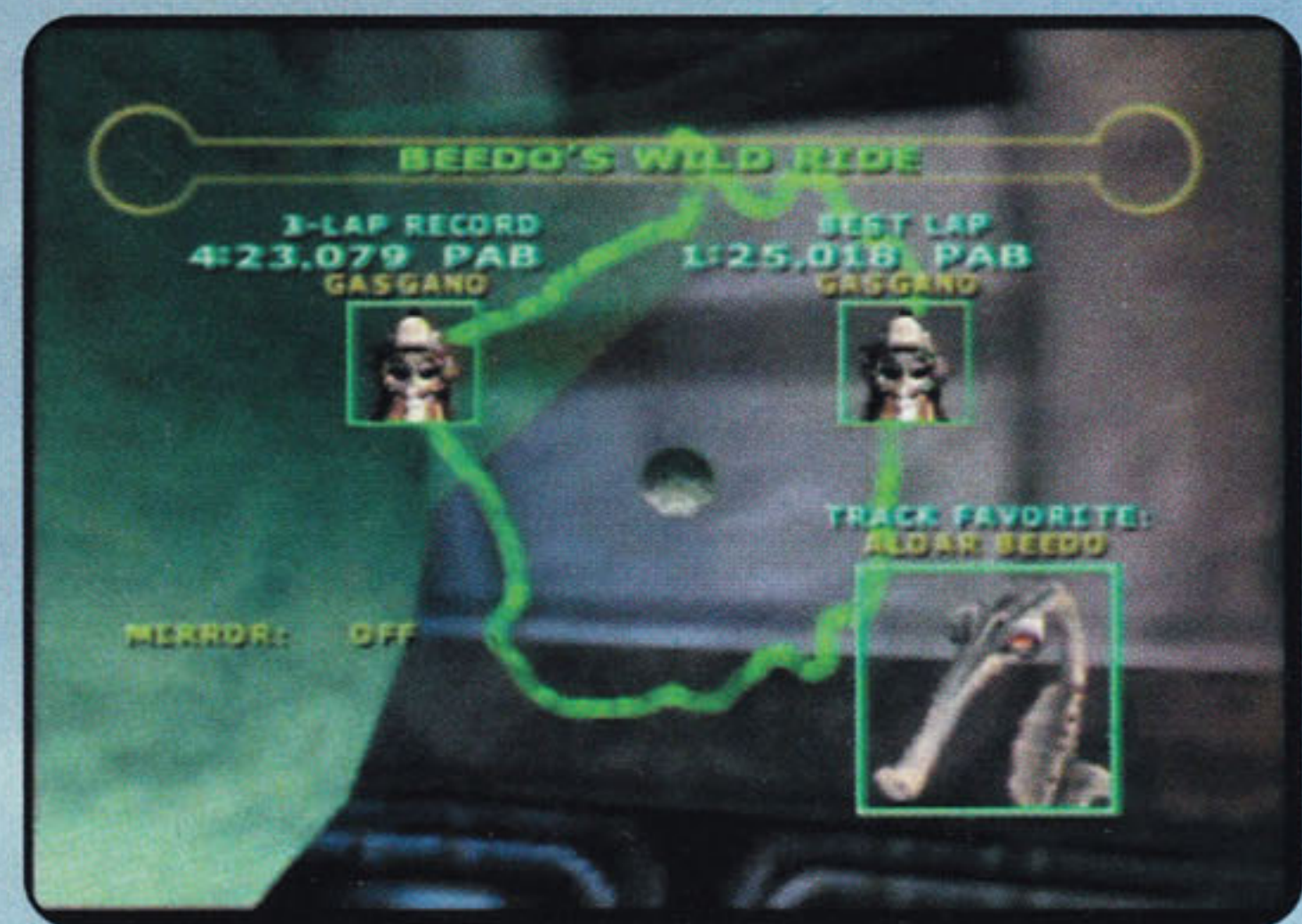


STAR

2 Mon Gazza



3 Beedos



WARS

4 Aquilaris



5 Malastare





6 Vengeance



7 Spice Mine



WARS

Semi Pro

1 Sunken City



2 Howler

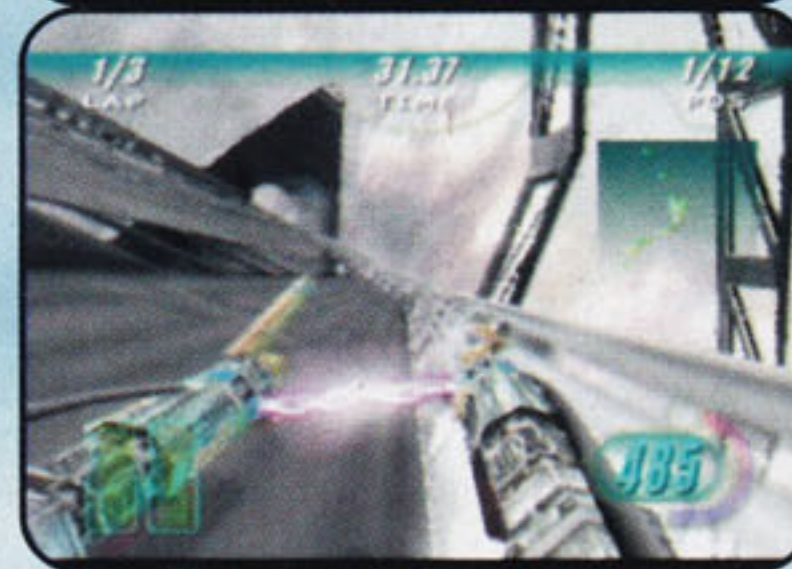


STAR

3 Dug Derby



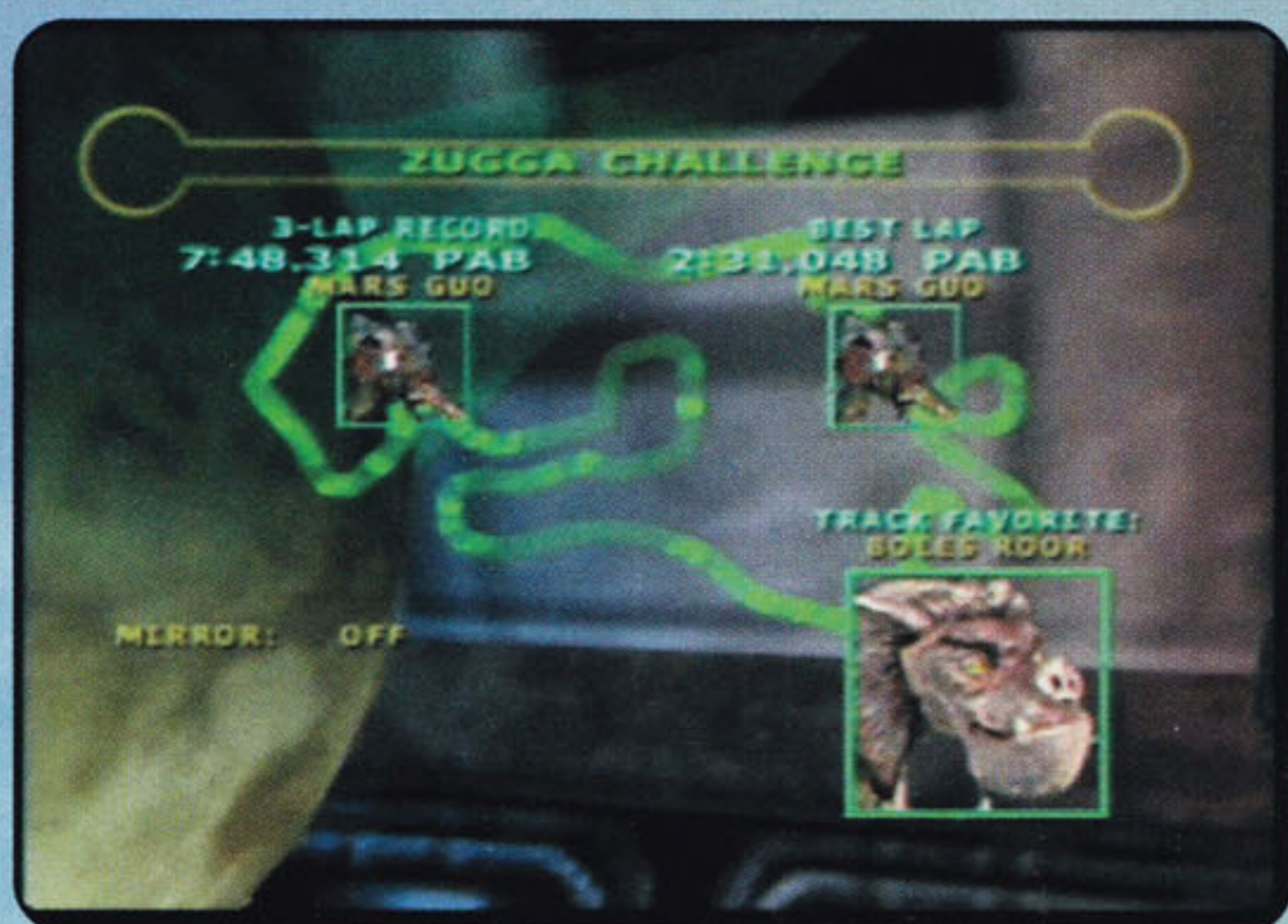
4 Scrapper's Run



WARS

5 Zugga Challenge

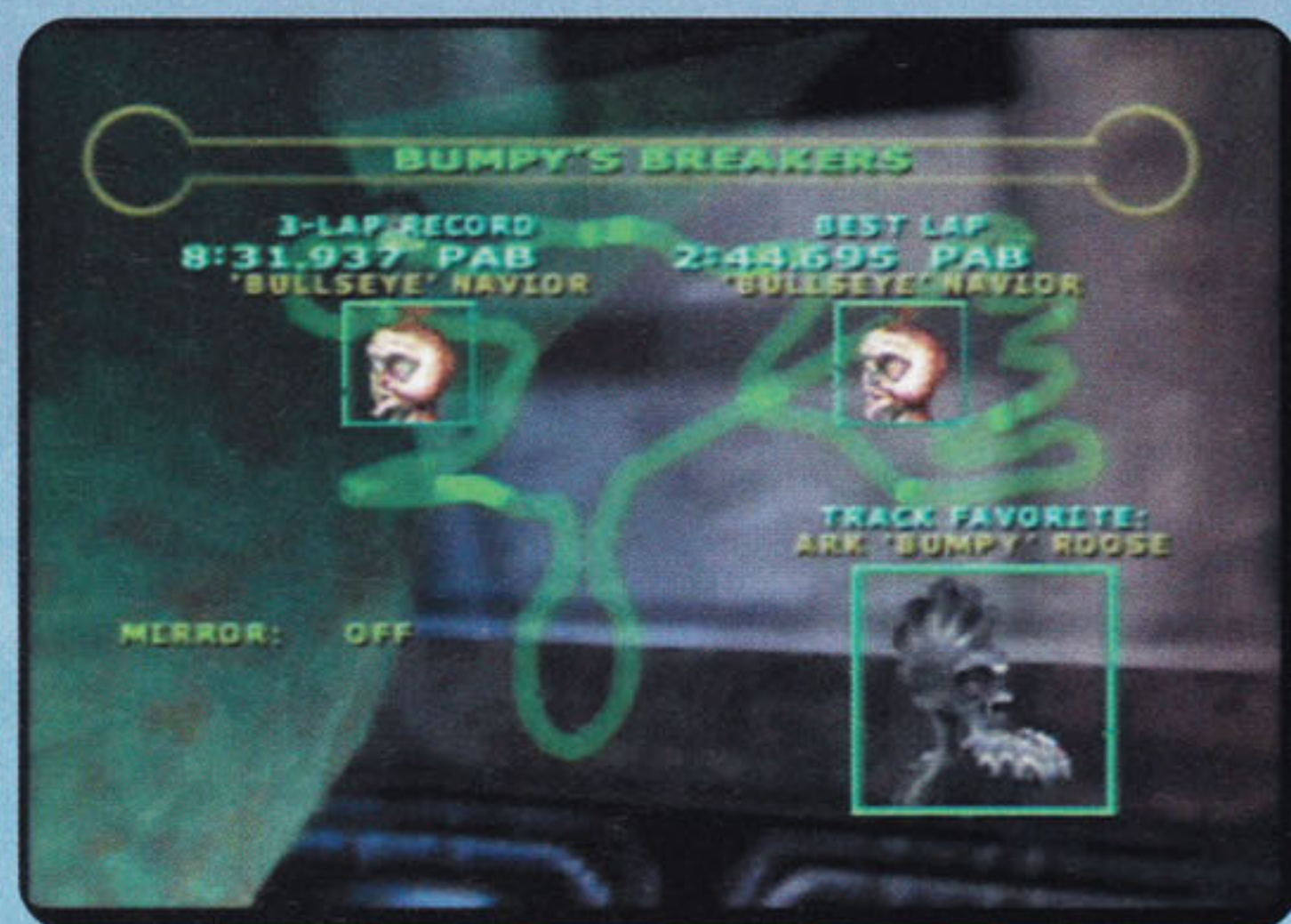
6 Baroo



STAR

7 Bumpy's Breakers

Galactic



1 Executioner



WARS

2 Sebulba's Legacy



3 Grabvine Gateway



STAR

4 Andobi Mountain



5 Dehtro's Revenge

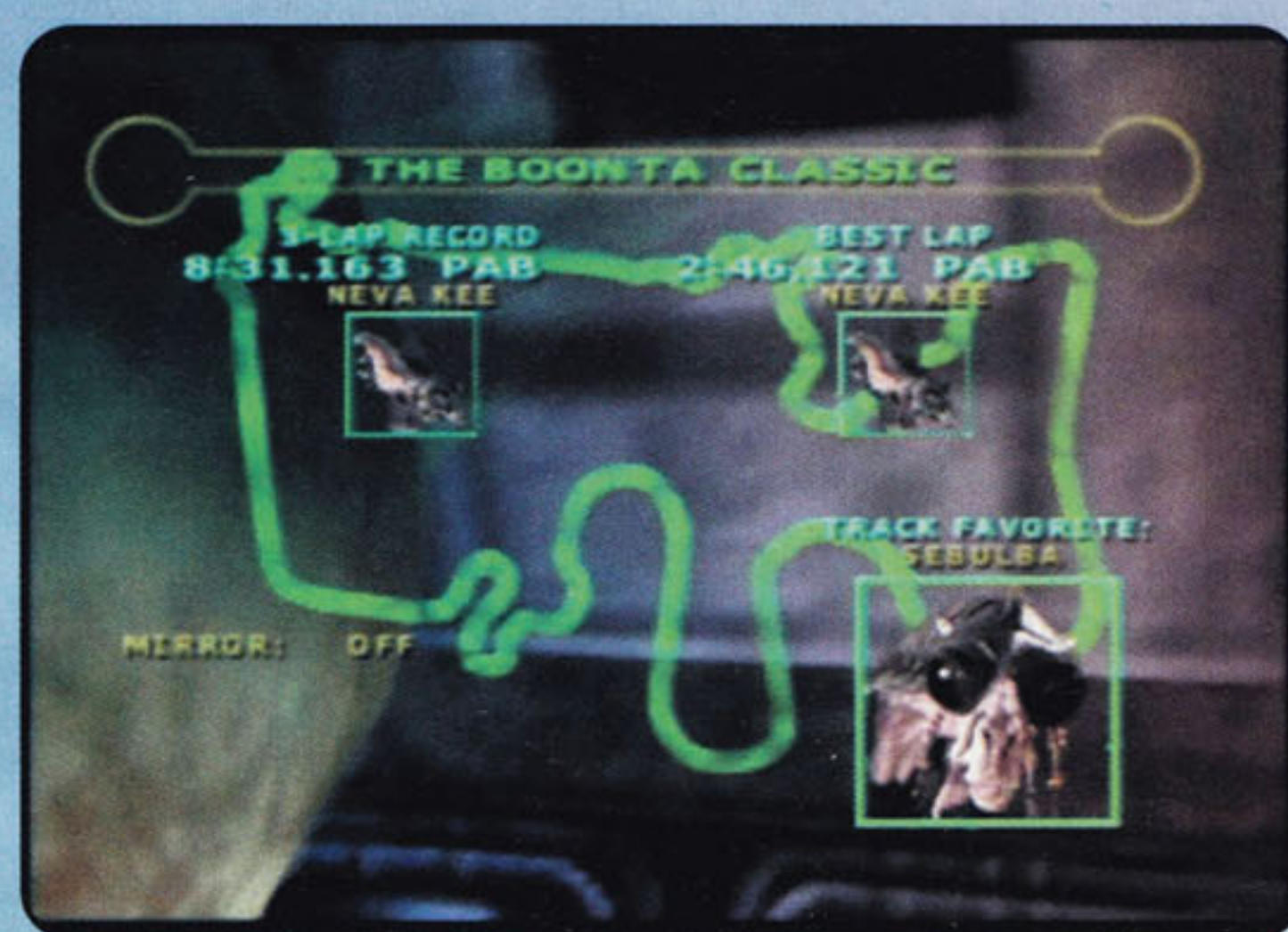


WARS

6 Fire Mountain



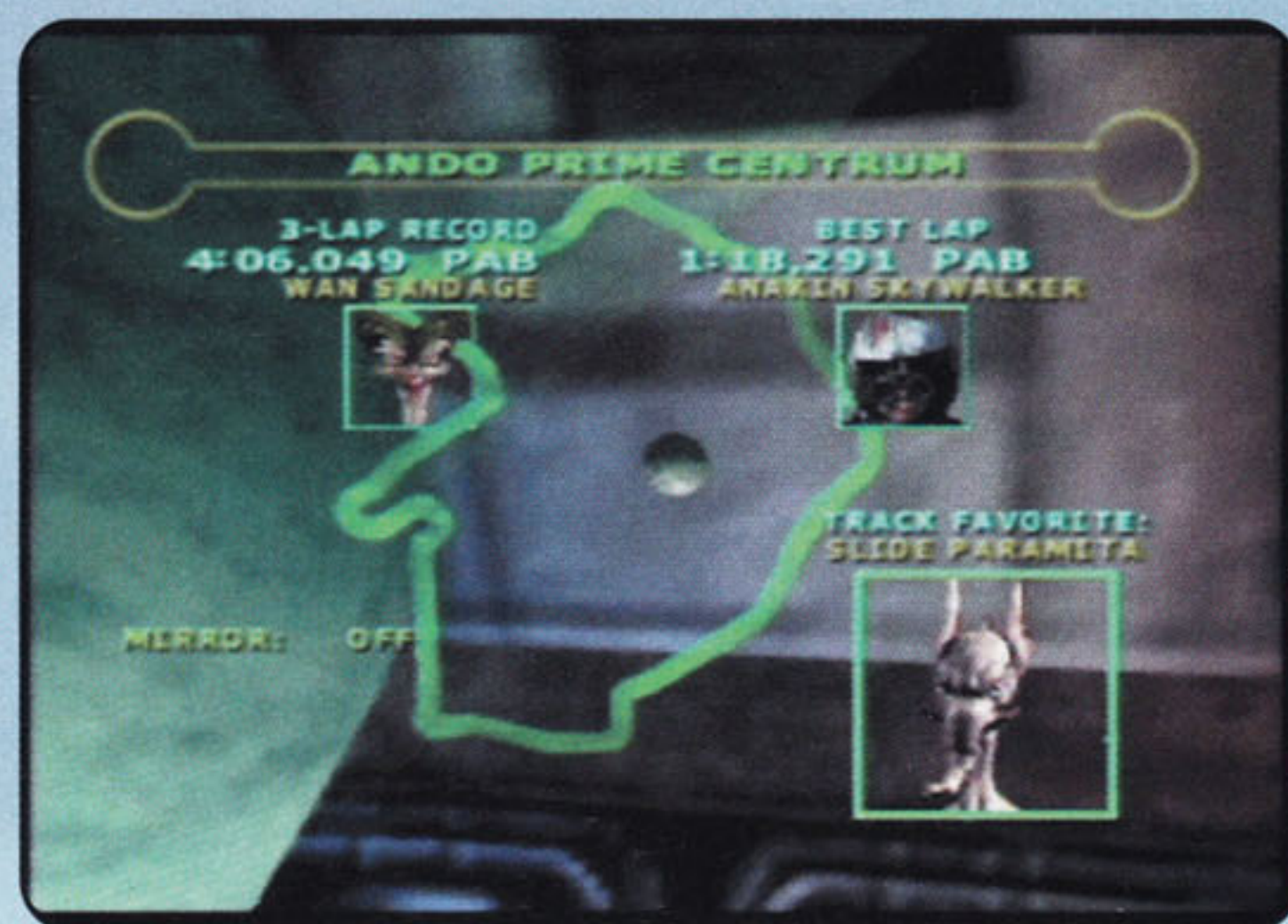
7 The Boonta Classic



STAR

Invitational

1 Ando Prime Centrum

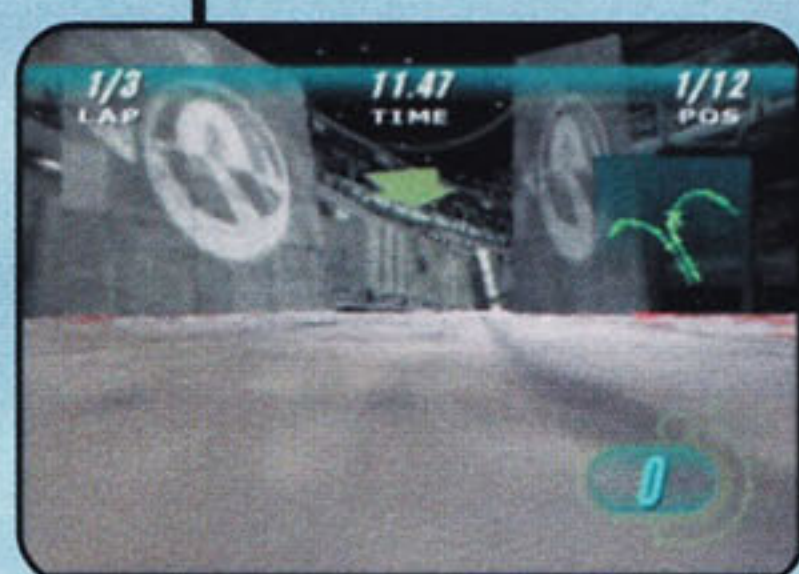
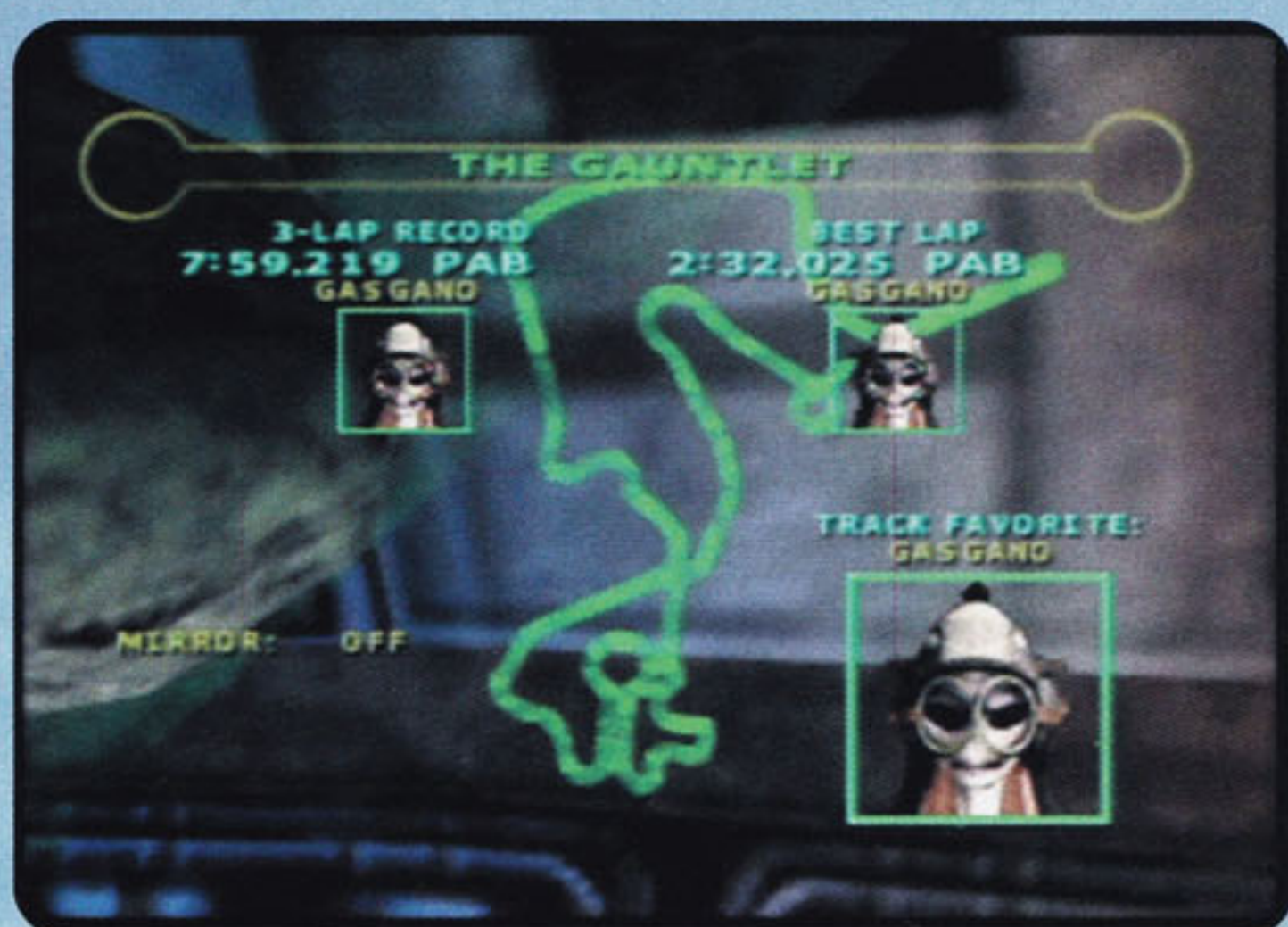


2 Abyss



WARS

3 The Gauntlet



4 Inferno



STAR



OS CONTROLES

- A** - acelera
- B** - freios a ar
- C** (para cima) - mostra as quatro visões do jogo
- C** (para baixo) - retrovisor
- C** (esquerda) - inclina para a esquerda
- C** (direita) - inclina para a direita
- R** - consertar o pod (quando mantém pressionado); dispara armas (quando pressionado rapidamente, mas somente com Sebulba)
- L** - mostra o mapa e o radar em diferentes posições
- Start** - pausa o jogo
- Z** - desliza seu pod



WARS



SEBULBA

MAIS UMA VEZ...

QUE A FORÇA ESTEJA COM VOCÊ!

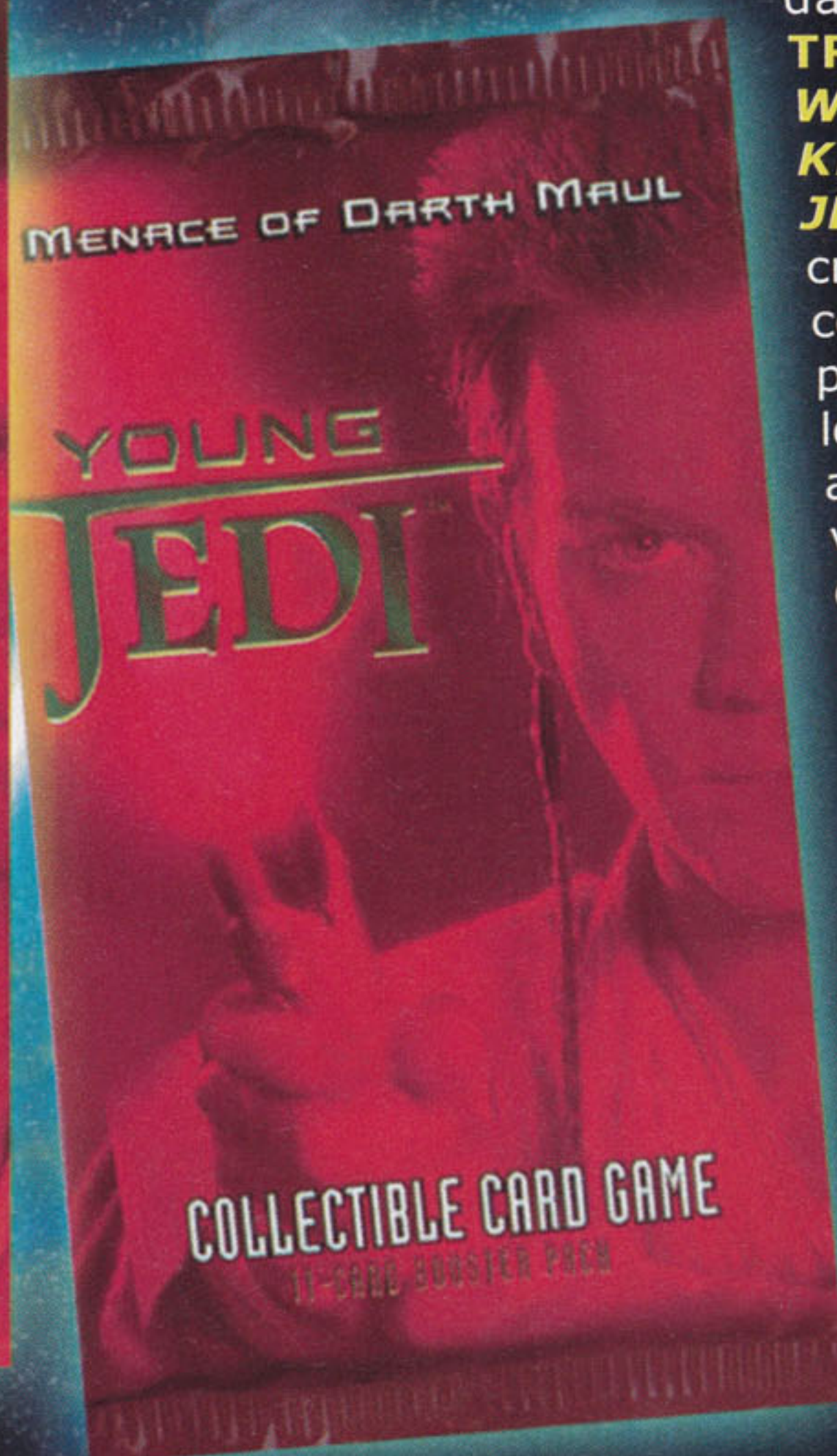
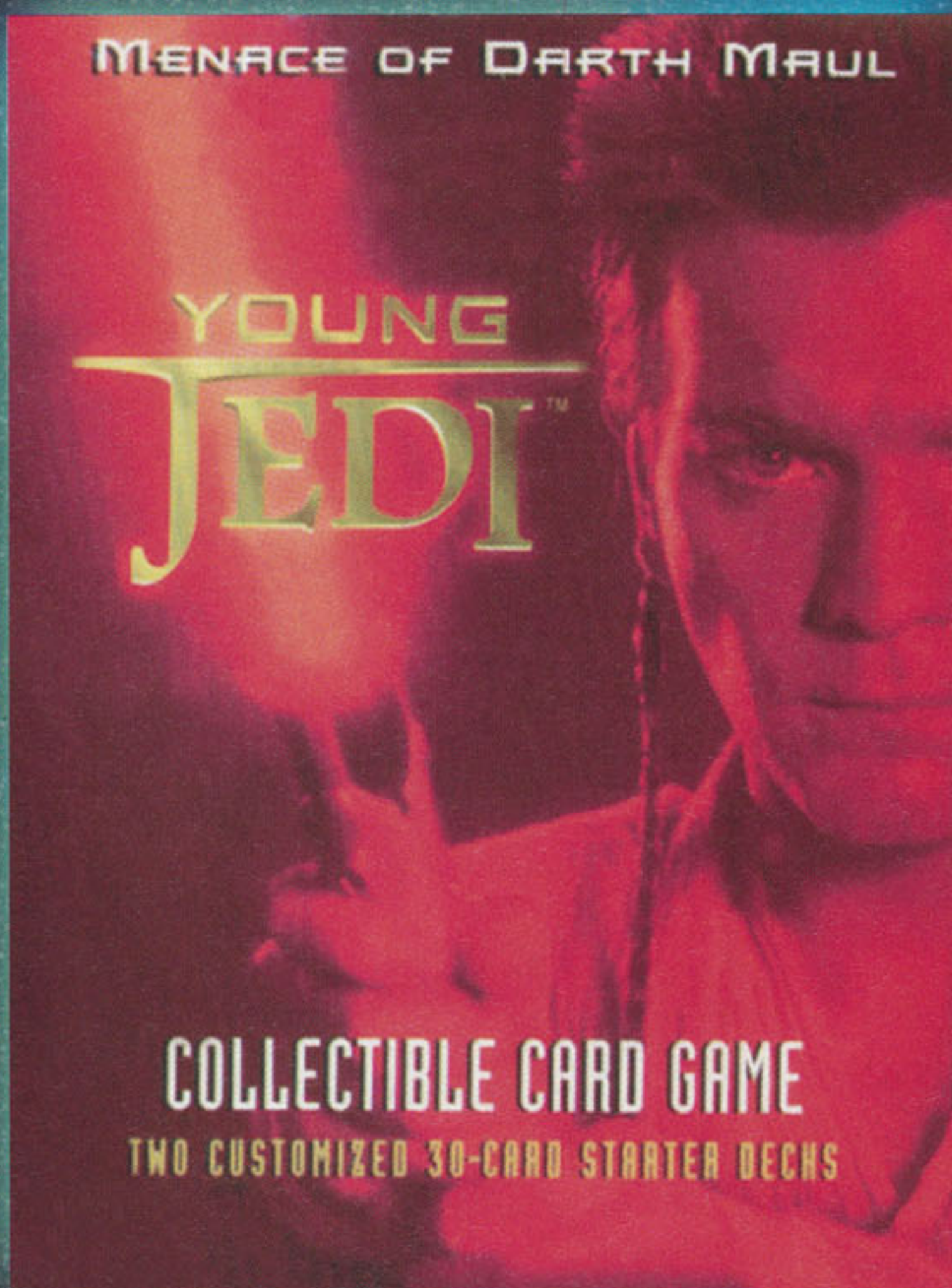


NÓS TODOS ADORAMOS **STAR WARS** NO CINEMA... AGORA, A SAGA ESCAPA DAQUELA GALÁXIA LONGÍNQUA E VAI DIRETO PARA A SUA CASA!

A COMIX BOOK SHOP Recebeu **Card Games** da Série **STAR WARS** — Os cards da coleção Card Games **STAR WARS** representam cada

elemento imaginável da **TRILOGIA**, incluindo **STAR WARS, THE EMPIRE STRIKES BACK** e **RETURN OF JEDI**: todos os personagens, criaturas, naves espaciais, as condições climáticas, armas, planetas, locações, os veículos, as batalhas— enfim tudo, absolutamente tudo o que você quiser! São milhares de cards diferentes para colecionar!

Com os **CARD GAMES** reviva e curta as emoções da **SAGA ESPACIAL** mais adorada do planeta ou crie você mesmo suas próprias histórias no **UNIVERSO STAR WARS!**



Enviamos para todo o Brasil

Receba em casa o Card Games da Star Wars entrando em contato com a Comix Book Shop. O pagamento pode ser efetuado com cheque nominal ou cheque-correio em nome da Comix Book Shop. Ao valor total do pedido, acrescente R\$ 5,00 para despesas de embalagem e postagem. A taxa é fixa, economize pedindo quantos Card Games quiser, juntando os pedidos de seus amigos num só. Quando puder, venha visitar nossa loja.

Será um prazer recebê-lo! Nosso endereço é: Alameda Jaú, 1998 – Jardins – São Paulo – SP – CEP 01420-002. Tel. (011) 883.2142 e (011) 3061.3893

17

Luke Skywalker



Filho de **Anakin Skywalker** e irmão gêmeo da princesa **Leia**.

Foi criado em **Tatooine** por seus tios. Seu grande sonho era de ser um piloto. Após conhecer **Obi-Wan Kenobi** passa a ser treinado para ser um Cavaleiro Jedi, como seu pai fora um dia. **Luke** também se transforma em um dos principais pilotos do **Rogue Squadron**.

18

Anakin Skywalker



Exímio piloto de **podracer**. Segundo **Qui-Gon Jinn** o garoto é muito poderoso com a "Força".

O Cavaleiro decide treiná-lo para ser um Jedi. Entretanto, seu destino será negro. Após brigar com **Obi-Wan Kenobi**, **Anakin** irá para o lado negro da força e se transformará em **Darth Vader**.

19

Qui-Gon Jinn



Mestre Jedi que tem como pupilo o jovem **Obi-Wan Kenobi**.

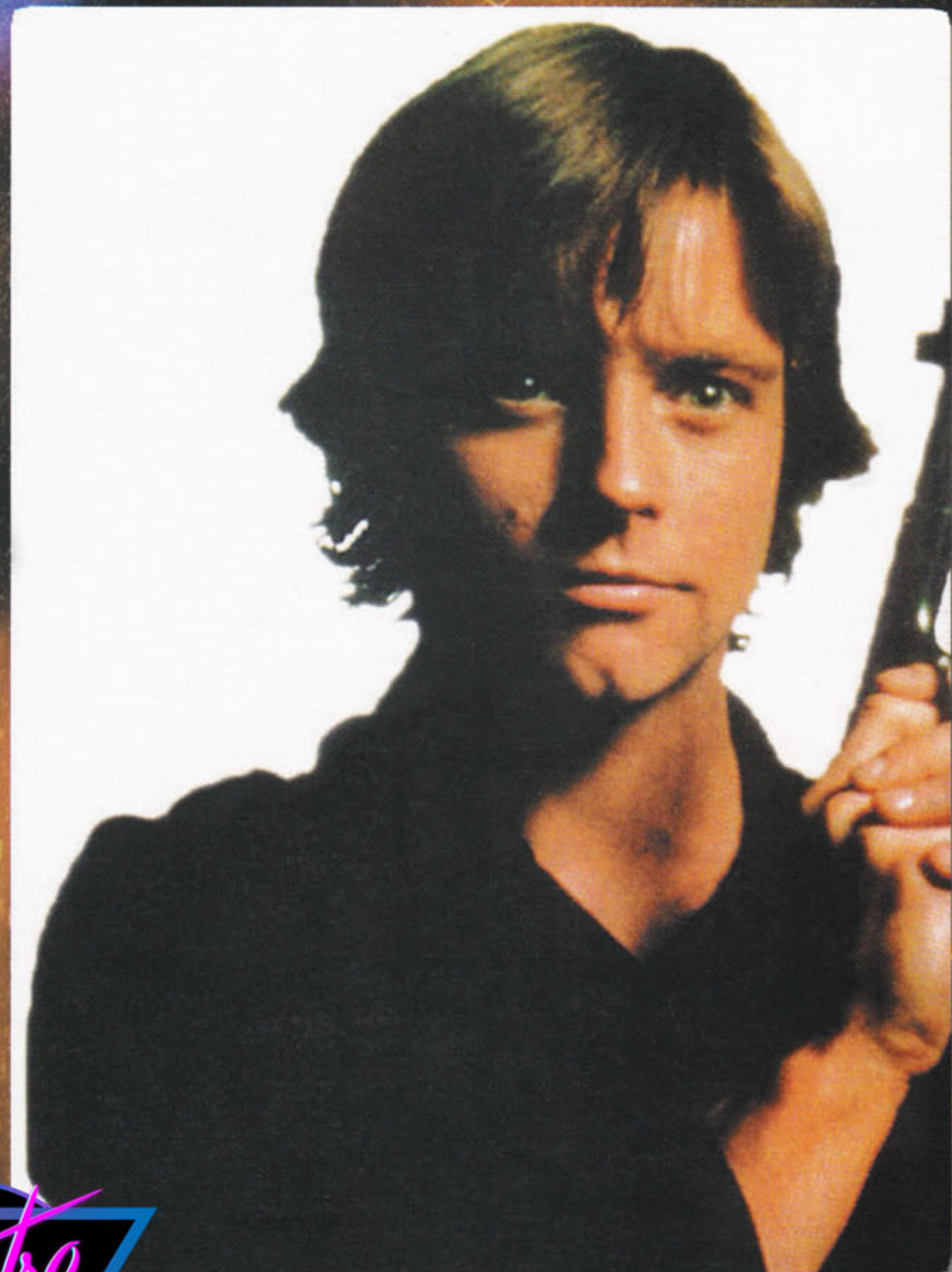
Foi enviado pelo Conselho Jedi para resolver um problema diplomático. Durante sua viagem conhece **Anakin Skywalker**. Por ter níveis elevados da "Força", **Qui-Gon** acredita que este poderá trazer o equilíbrio à "Força".

20

Obi-Wan Kenobi



Está sendo treinado por **Qui-Gon Jinn** para ser um Cavaleiro Jedi. Com a morte de seu Mestre fica encarregado do treinamento do jovem **Anakin Skywalker**. Mesmo não estando preparado acaba aceitando a missão. No futuro, **Obi-Wan**, treinará o filho de **Anakin**, **Luke Skywalker**.





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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

