



PROGAMES



Canaã

ANO I - Nº 02 - R\$ 3,50

World

GAMES Special



DEEP FEAR

SÓ JOGÃO

MIB

MEN IN BLACK
THE GAME



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR



MAGIC

The Gathering



Navegar

plwr

COM COMPETÊNCIA

é preciso

O **NODE 1** tem tudo que um provedor competente de Internet precisa ter:

- ⇒ facilidade de acesso
- ⇒ suporte ao usuário feito por quem entende
- ⇒ sistema lógico de tarifação: você só paga o que usa
- ⇒ grande quantidade de serviços

VENHA NOS VISITAR

Estes são nossos endereços:

<http://www.node1.com.br>

e-mail: suporte@node1.com.br

Fone: (011) 5561-6776

Será um grande prazer recebê-lo.



EDITORIAL

Totalmente diferente da edição anterior, vamos entrar agora no mundo da velocidade, card game

para PC, Homens de Preto e survival horror. E desta vez, um pouco mais abrangente,

porque além de traduções, armas e itens,

você contará também com as estratégias.

Para os que preferem teclado ao invés

de joystick, Men in Black, ou Homens de Preto, que fez muito sucesso nos ci-

nemas e também no PC, em uma conversão divertida e cheia de desafios; e

Magic: the Gathering, o card game que virou febre mundial com suas cartas ra-

ras e o que é melhor, já traduzido para o português. Você vai conferir estratégias,

toques para construir seu deck, sobreviver em Shandallar, táticas deta-

lhadas para cada um dos baralhos inimigos e mais.

Em ritmo de muita velocidade, Gran Turismo, o melhor game de corrida para o

Plystation, causou e causa até hoje alguma dificuldade para tirar licenças e selecionar a

imensidão de carros contidos no jogo. Confira então os detalhes sobre os circuitos, códigos

para game shark, as listas de preços e um guia completo para se tirar licenças.

Numa época em que se fala muito em Resident Evil, talvez pela expectativa do terceiro

episódio que ainda está sem previsão de lançamento, os seus clones vão dominando. Se

você possui um Saturn e sente a falta de bons jogos para o console, que está dando a vez

para o seu poderoso sucessor, Deep Fear é a solução. Você vai encontrar muito suspense e uma

história intrigante neste que é um dos últimos lançamentos da Sega para o console.



ÍNDICE



Men in Black	04
Gran Turismo	14
Deep Fear	28
Magic The Gathering	38



EDITORIA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASAVERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602 INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68

DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICOVESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.



A revista **WORLD GAMES SPECIAL**

é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - Consultores: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - Email: progames@node1.com.br

Estamos acima do sistema. Sobre ele. Além dele. Nós somos os...

MIB

MEN IN BLACK™

THE GAME

Sobre o jogo...

Men in Black: The Game segue o estilo já consagrado por games como Alone in the Dark (da Infogrames, sendo este, aliás, o game inaugural do gênero e um dos primeiros 3D) e Ecstática. Com cenários pré-texturizados e personagens poligonais e muito bem trabalhados, MiBTG pode ser considerado uma espécie de Resident Evil para os PCs.

Apesar de basear-se no filme, o enredo é completamente diferente. Você terá à sua disposição três agentes, K (Kay, vivido por Tommy Lee Jones), J (Jay, por Will Smith) e L (Elie, por Linda Fiorentino), cada um com suas características próprias. Sem contar, claro, as dezenas de armas do arsenal dos MiB. Tudo para cumprir as três missões, acabando com os vários alienígenas renegados (até mesmo um daqueles Insetos / Bugs do filme).

Por se tratar de um adventure, um bom conselho é não deixar de vasculhar e olhar a tudo e a todos. Depois de matar seus inimigos procure itens nos corpos caídos. Você poderá encontrar munição, itens e até mesmo kits de primeiros-socorros, para repor seu nível de energia. Ah, e não se esqueça de habituar-se com o controle dos personagens. São vários, sim, mas com o tempo você se acostuma. Confira uma lista deles a seguir:

Movimentos gerais

[↑]	Anda para a frente
[→]	Vira para a direita
[↓]	Anda para trás
[←]	Vira para a esquerda
[SHIFT] + qualquer direção	Corre / vira mais rápido
[CTRL] + [↑], [→] ou [↓]	Salta
[CTRL] + [ALT] + [→] ou [←]	Esquiva

Desarmado

[ALT] + [↓]	Chute
[ALT] + [↑]	Defesa
[ALT] + [←]	Soco de esquerda
[ALT] + [→]	Soco de direita

Com alguma arma em punho

[ALT] + [↑]	Atira
[ALT] + [←]	Mira para a direita

MiB: The Game é o típico caso onde uma produtora deve agradecer aos céus. Os monstros alienígenas chegaram à Terra e fizeram tanto sucesso que se tornaram uma febre mundial. Seguindo o rastro do sucesso do filme nos cinemas (que, aliás, ganhou o Oscar de melhor maquiagem e concorreu também para melhor música tema de filme cômico), o jogo chega aos computadores. Porém, ao contrário do que acontece com a maioria dos games baseados em filmes, onde o storyline é totalmente vinculado aos roteiros originais, a grande sacada de MIB é que o jogo busca apenas inspiração no filme. O desenvolvimento do jogo e a ambientação são completamente diferentes.

[ALT] + [→] Mira para a esquerda

Seleção de armas

[HOME] ou [END]	Anterior / Próxima arma
[1]	Mãos vazias
[2]	Standard Side Arm
[3]	Series 4 De-Atomizer
[4]	Pulsar Blaster
[5]	Noisy Cricket
[6]	Pulsar Arm Cannon
[7]	Reverberating Carbonizer
[8]	Shotgun
[9]	Neuralyser

Outros

[CAPS LOCK]	Tela de Inventário
[INS]	Ícones de jogo
[SPACE]	Usar, Pegar objetos / abrir Portas
[PG DN] ou [PG UP]	Anterior / Próximo Item
[DEL]	Jogar Item

Menus

[ESC]	Tela de opções
[F1]	Mostra os controles
[F2]	Menus de som
[F9]	Load Game
[F10]	Save Game

Sobre a organização...

Sr. Edwards? Sou o Agente K. Deve estar estranhando ter sido chamado para esta bateria de testes. Você conseguiu alcançar um cefalópode a pé, e este foi um dos motivos para ter sido convocado. E como seus resultados foram satisfatórios, você foi o escolhido. Em meados dos anos 50, o governo americano fundou uma agência secreta, com o intuito de estabelecer contatos extraterrenos, onde os poucos agentes selecionados dentre os funcionários do alto escalão de maior destaque tinham como vestimenta trajes pretos. Por isso recebemos o nome de Men in Black (homens de Preto, literalmente falando). Mesmo dentro deste seleto grupo de agentes, haviam muitos de nós incrédulos no sucesso desta organização, visto que nem mesmo alguns de nós acreditavam na existência dos tais seres extraterrestres. Porém, tudo mudou em 2 de Março de 1961, quando seres alienígenas travaram contatos em uma área florestal próxima a Nova York. Éramos sete agentes, um astrônomo amador e mais um garoto idiota que passava por ali, e nos

deras flores depois.

Mas mesmo isso não trouxe à organização a credibilidade necessária. Sem contar com qualquer forma de apoio do governo — e, cá entre nós, não ter nenhum vínculo com facções governamentais tem suas vantagens; eles não fazem tantas perguntas, por exemplo — tivemos de encontrar formas de nos auto financiarmos. Com o passar do tempo, registramos patentes lucrativas das inovações trazidas pelos alienígenas, como o velcro, os cubos mágicos, os fornos de microondas, a lipoaspiração, os fones de ouvido, e tantos outros que já fazem parte de nosso dia-a-dia.

Quando ingressamos na organização, passamos a não existir mais. Nossas impressões digitais são apagadas, nossos registros legais desaparecem, nos transformando em quase lendas, rumores que circulam entre as pessoas e não levados muito a sério.

Nossa missão é manter sob controle os mais de mil e quinhentos alienígenas, estando sua maioria na ilha de Manhattan, no planeta. Somos patrulheiros e funcionários da imigração da fronteira intergaláctica. Somos o limite de defesa contra as forças que desafiam a nossa imaginação. Em última estância, temos uma missão maior que todas as outras: proteger a Terra da escória do universo.

Os Agentes...

Como já dito, você poderá optar por controlar três agentes MiB. Cada um possui suas próprias características, sendo melhores em certas tarefas (luta de mãos livres, experiência com armas, etc). Vale lembrar que, diferente de alguns games do gênero, a escolha de certos personagens não influem no decorrer do jogo. Assim sendo, vamos a eles!

Agente J: Jay, como é chamado o ex-policia do Departamento de Polícia de Nova York, James Edwards, foi escolhido por ter travado contato direto com um alienígena. Como nunca tivera ninguém na vida, aceitou se unir à organização. É um personagem bastante balanceado, mas sem experiência em campo.

Agente K: Kay está na organização a mais de 30 anos, sendo um dos primeiros agentes a ter contato com seres extraterrestres, em 61. E nesse tempo, Kay se entregou de corpo e alma para o cumprimento do dever dos MiB, deixando para trás pessoas que ele amava... Por ter simpatizado com Jay, Kay foi o principal responsável pelo "recrutamento" deste. A partir de então, Kay vem treinando Edwards para ser seu substituto. Em termos de jogo, ele possui muita experiência e resistência, carregando sempre consigo sua Shotgun.

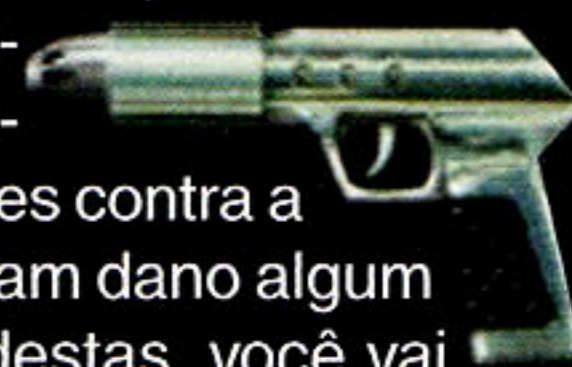
Agente L: A médica legista Laurel Weaver é o segundo ser humano mais Neuralizado de todos os tempos... É também a primeira WiB (Woman in Black), ingressando na equipe como parceira de Jay. Ellie é ótima em lutas desarmadas, mas ainda não tem experiência alguma.

O arsenal dos MiB...

Zed mandou eu lhe dar uma arma, Jay. Bom, antes deixe eu lhe explicar uma coisa. A organização possui sob seu poderio um vasto panteão de armas, em sua maioria apreendidas no contrabando intergalático existente, outras desenvolvidas aqui na Terra mesmo. Todas foram criadas especialmente para o combate de seres extraterrestres, mos-

trando uma eficiência extrema se usada contra seres humanos. Mas, mais importante que isso, é mantê-las incógnitas para o público em geral. Digamos que eles estarão mais felizes sem saber de suas existências. Assim, nunca use-as diante de multidões ou repórteres. Certo, não faz mal que de qualquer forma vamos apagar isso da memória deles, mas é melhor assim.

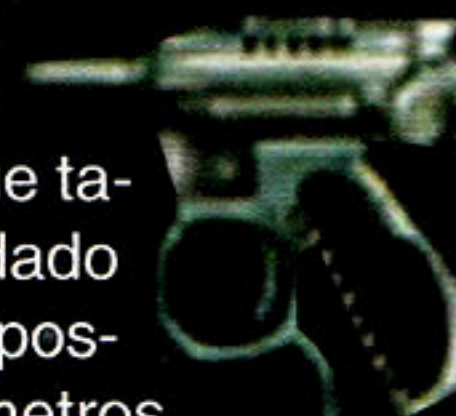
Standard Side Arm: Esta é a arma padrão que todos carregamos. Ela é alimentada com uma célula de energia localizada no lugar do pente de balas. São razoavelmente eficientes contra a maioria dos alienígenas, mas não causam dano algum a seres mais poderosos. Pegue uma destas, você vai precisar.



Shotgun: Você pode dizer que as SSA são muito mais rápidas que as velhas Shotguns, mas elas nunca vão superar sua eficiência. Elas têm munição suficiente para seis tiros. Hoje em dia não fazem mais destas, mas sempre carrego comigo a minha.



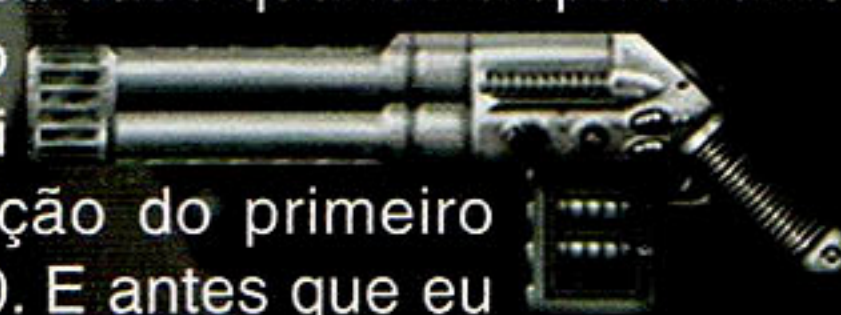
Noisy Cricket: Esta vai ser sua primeira arma. Não, não reclame tanto assim. Sim, ele pode fazer um barulho insuportável e ser menor que a palma de sua mão, mas nunca ouviu dizer que tamanho não é documento? Ah, e tome cuidado com o tranco que ela dá. Antigamente nós apostávamos para ver quem acertava quantos metros os novatos voariam ao usar isso que você chama de brinquedo. E não aponte esse negócio para mim!



Series 4 De-Atomizer: Esta sim é rápida. Ela dispara várias vezes ao se puxar o gatilho, tornando-a um pouco estável. Por que ela é tão grande? Porque aqui existe uma série de sistemas de resfriamento interno, acabando com a ameaça de uma explosão por super-aquecimento. Ou você acha que isso é só enfeite?



Pulsar Arm Cannon: Muito cuidado quando disparar uma destas. Seu poder é tamanho que um tiro perdido da PAC foi a responsável pela destruição do primeiro SkyLab, no final dos anos 70. E antes que eu me esqueça, ela é pesada demais para você correr enquanto estiver empunhando-a. Portanto, se precisar fugir, livre-se da arma antes...



Pulsar Blaster: Minhas preferidas. Pesadas, mas com um poder bastante destruidor. Não tanto quanto a PAC, mas ainda assim prefiro a PB. Essa fora a primeira arma da série Pulsar introduzida no arsenal dos MiB. O que são as armas da série Pulsar? São armas que disparam poderosas rajadas de energia comprimida, perfeita para derrubar OVNI's ou construções reforçadas. Pode-se controlar o nível de poder, mas eu já deixei isso preparado para você.

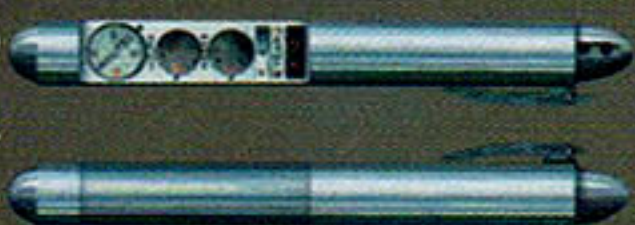


Reverberating Carbonizer: Outro armamento que merece observações. Antigamente eles eram largamente usados, mas, como você deve saber, possuem um núcleo de matéria orgânica, que modifica a ener-



gia liberada pela célula de variadas formas. Em outras palavras, esta arma está viva. Por isso ela não é mais tão utilizada. Ela está sujeita a alterações de humor ou coisas do gênero, prejudicando seu desempenho. Dizem até que uma em 1981 se rebelou contra seu usuário, enquanto outra se revelou pacifista e transformava a energia em música!

Neuralizer: Vê esses três botões? Dias, meses e anos, de cima para baixo. Sempre mantenha o Neuralizer virado para frente, e nunca o use sem seus óculos. Os Neuralizers servem para bloquear os impulsos memônicos do cérebro humano. Literalmente você apaga parte da memória da pessoa e ela estará aberta a qualquer informação que você der a ela. Você cria uma outra memória, em outras palavras. Ok, você pode criar boas memórias para elas...



Classified Codes...

Bom, Jay, agora você é um verdadeiro MiB. Acho que ensinei quase tudo que sei. Mas ainda faltam umas coisinhas. Uns códigos. Esses códigos são considerados secretos, e ajudarão você a cumprir suas missões com maior facilidade. Mas fique avisado que isso pode tirar todo o caráter divertido e o fator emoção — perde a graça, se é que você me entende. Acredito que você terá o bom senso de usar somente em casos de extrema urgência. Confio então

a você os Cheat Codes...

Primeiramente, você deve pressionar a tecla **ESC**, para assim entrar na tela de opções, onde é possível se salvar ou carregar um jogo e tantas outras coisas. Agora, digite rapidamente a palavra **DOUGMATIC**. Se fizer corretamente, a tela de opções desaparecerá e você terá retornado ao jogo. Pressione novamente **ESC** e digite os códigos a seguir:

AGENTJ: Muda seu personagem pelo agente Jay. Disponível somente na Missão 1 em diante;

AGENTK: Muda seu personagem para o agente Kay. Disponível somente na Missão 1 em diante;

AGENTL: muda seu personagem para a agente Ellie. Disponível somente na Missão 1 em diante;

GIVEME: Todas as armas;

LOADME: Munição ilimitada para todas as armas;

HEALME: Recarrega a barra de energia;

MOVEME: Dá savegames de todas as missões do jogo;

PROTECTME: Invencibilidade;

KILLEM: Mata todos os inimigos da tela;

HQ: leva de volta ao QG dos MiB. Disponível somente na Missão 1 em diante;

Caso funcionem, a tela de opções não desaparecerá, mas, ao se pressionar Esc novamente, uma mensagem aparecerá no canto inferior do monitor. Para cada nova fase atingida você precisará repetir os códigos, logo que seus efeitos cessarem ao fim de cada missão.



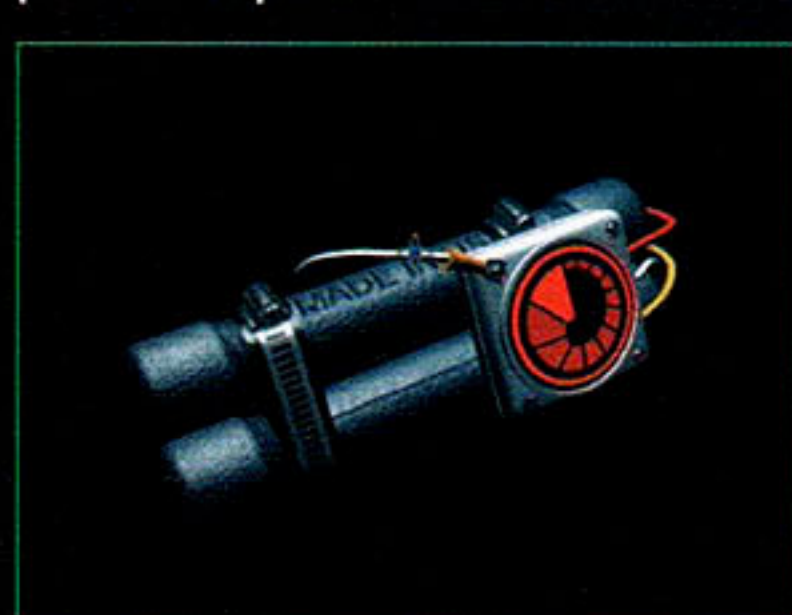
Prólogo: New York City

Bem, aqui está você. James Edwards, Departamento de Polícia de Nova York, conhecido por seus feitos heróicos e por seu problema com autoridades e ordens expressas. E, por isso mesmo, você é chamado para um peculiar chamado de assalto em andamento. Estranho até mesmo para os padrões de Manhattan... Será que você está preparado para o que está por vir? Esperamos que sim...

Saindo do elevador, James ouve tiros vindos de um dos quartos. Entre na primeira porta à esquerda (se preferir, você pode verificar os outros quartos, mas isso só fará com que Edwards se desculpe pelo incômodo...). O policial sairá no que parece ser a sala de estar do lugar. Porém, não é uma sala que



se encontra todos os dias. Nas estantes, vários livros relacionados a temas extraterrenos ("Area 52?", "A Influência Alienígena na Sociedade Pré-colombiana), além de uma pequena coleção de artefatos de origem desconhecida. O abajur caído é a primeira evidência do assalto em andamento. E parece que um dos artefatos, a intitulada "Cara del Diablo",



desaparecera. E parece que James não está sozinho. Entre pela porta à esquerda, já com a arma em punho. Assim que entrar, atire no homem que tenta fugir pela janela (se você não achar covardia atirar pelas costas, claro). Nem verifique seu

corpo, pois ele não possui nada de interessante. Repare na estranha coisa que brilha em vermelho sobre a estante. Bem, a má notícia é que isso é uma bomba! A boa? Quem disse que existe boa notícia? Portanto, não é má idéia tentar

desarmá-la. Só um problema: se você soltar o fio branco (basta clicar com o mouse sobre ele) no momento errado, a bomba explode e é Game Over, sem dó e sem dor. Eis então o que você deve fazer. A bomba possui um painel redondo, com doze divisórias que acendem no sentido horário. Você deve soltar o fio no momento em que a divisória maior, correspondente ao número 12, estiver aceso, mais exatamente cerca de 1/2 segundo após o Bip que os explosivos fazem. Se fizer tudo corretamente, o painel se apagará e seu personagem ainda estará inteiro. Volte então para a sala de estar, ainda com a arma em punho (ou não, caso prefira guardar munição). Lá existirá mais um inimigo. Após vencê-lo, siga para o próximo quarto à direita. Mais um oponente a ser vencido, mas, desta vez, armado. É bem aconselhável que você use um pouco de sua munição contra este, a não ser que você tenha alguns **Med Kits** de sobra. Após matá-lo, verifique seu corpo e encontre **munição** para a sua 9mm.



Reparou no vulto que observa tudo da janela? Apesar dos avisos de Edwards, ele foge. Antes de ir atrás dele, não se esqueça de pegar o **Small Med Kit** no chão, em frente à estante. Saia então pela janela, chegando às escadas de incêndio. Lá, Edwards é espectador de um fato muito estranho. O vulto salta de uma altura inconcebível, cai em pé e



ainda sai correndo do beco... Definitivamente aquele não é somente um curioso que passava por ali. Desça as escadas até avistar um inimigo atirando feito louco. Tenha a sua arma em mãos e salte tentando alcançar a lata de lixo abaixo. Sem se preocupar com a aterrissagem, derrube os dois atiradores do furgão (que não pega) com sua 9mm antes que eles façam o mesmo com você. Agora você está preso na lata de lixo. Mas nada que um pouco de delicadeza não resolva. Guarde sua arma e chute na direção do furgão preto. Um dos lados cederá e você estará livre. E como verificar seus corpos, é uma missão impossível devido a barreiras que não deviam estar ali (Resident Evil fazendo escola...), já esteja preparado para o oponente que se aproxima pelo beco.

Prossiga para a saída do beco. O vulto foge saltando por cima da espécie de porta, enquanto um de seus capangas armados fica para cuidar do policial. Logo em seguida um outro aparece vindo do beco. Acabe com ambos (o armado carrega munição para 9mm) e deslize um belo chute na porta. O vulto fugi-



ra pelos caixotes, subindo na cobertura dos prédios. Vence mais um dos capangas e salte no caixote mais próximo da tela. Feito isso, continue saltando até alcançar a escada. Para subir, basta pressionar **Barra de Espaço**. Já na cobertura, vence mais dois inimigos (fique num canto; o desarmado ficará na sua frente, servindo de escudo humano para você). Como sobrara somente um corpo para ser verificado (o armado cairá prole abaixo), não se esqueça de pegar o **Small Med Kit** e as **balas de 9mm** no corpo. Agora vá até o ponto mais afastado, pouco antes do vão entre os dois prédios, e salte para o outro prédio. Não seria má idéia dar um **Save** aqui, tendo em vista que, se Edward cair, **Game Over**.

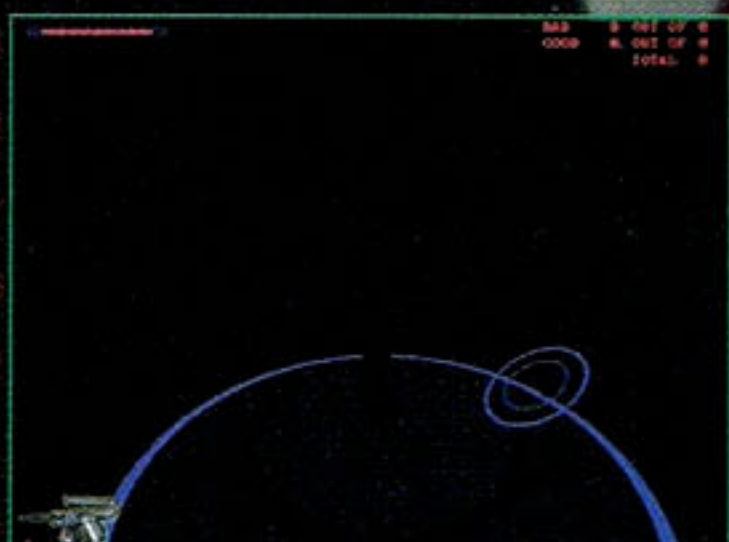
Passando mais um prédio (com mais dois oponentes armados e nenhum item), vá e se deparará com o primeiro chefe do game, o vulto. Tiros serão praticamente inúteis, tirando uma quantidade insignificante de energia do oponente. Apelo então para os arcos, ganchos e pontapés, ficando sempre em algum canto, impedindo que ele se esquive para trás de você. Após algumas pancadas ele estará morto. Para terminar, verifique seu corpo e recupere o **Omni-Jolt**. Sem que você possa fazer nada, o Agente K aparece e tira o **Neuralizer** em James. E assim, o policial de Nova York, James Edward, transforma-se no Agente MIB J...



Após Zed (o chefe) apresentar a Jay os demais agentes, você estará livre para explorar o lugar. Todavia, são poucos os lugares que você terá acesso. Seu personagem começa diante da **Shooting Gallery**, onde você poderá tirar sua pontaria com a arma escondida no painel à direita da entrada. Na verdade a **Shooting Gallery** vai além dos testes de pontaria. Existem três estágios que podem ser alcançados no decorrer do game. A primeira delas é a que mais segue o nome dado a sala, na **Galeria de Tiro** seu objetivo é atirar em tudo que for suspeito, como agentes inimigos, criminosos e, claro, alienígenas em geral. Como não poderia deixar de ser, para dificultar as coisas existem também inocentes entre os alvos. Para se superar a etapa com sucesso definitivo, é necessário que se atinja a todos os indivíduos perigosos e se deixe passar a maioria dos inocentes. Caso mais de três oponentes passem ou mais de três inocentes forem atingidos,



você terá falhado no teste e será obrigado a repetir tudo novamente. Na segunda fase de testes, será necessário se atravessar um campo de discos luminosos. O objetivo é chegar até o outro lado, sempre sobre os discos. A dificuldade é a essência do teste. E, para que os discos venham até você o, só então, salte. O último desafio consiste em enfrentar um poderoso inimigo, imune a tiros. O único modo de vencê-lo é por um prática: todo o seu talento com os punhos e pés para levá-lo ao chão. Portanto, você pode se considerar vitorioso nos testes, podendo repeti-los quando desejar.



Se achar que os testes são para novatos, siga direto à esquerda, até chegar a uma espécie de cúpula, onde existe uma porta. Entre nela e Zed dará as ordens para a próxima missão. Escolha seu agente, agarre uma arma no painel ao lado da **Shooting Gallery** e siga para a área de transporte.



ലണ്ടൻ-കോൺട്രോൾ റൂം-ലുള്ള സിസിടിവി ദൃശ്യങ്ങൾ

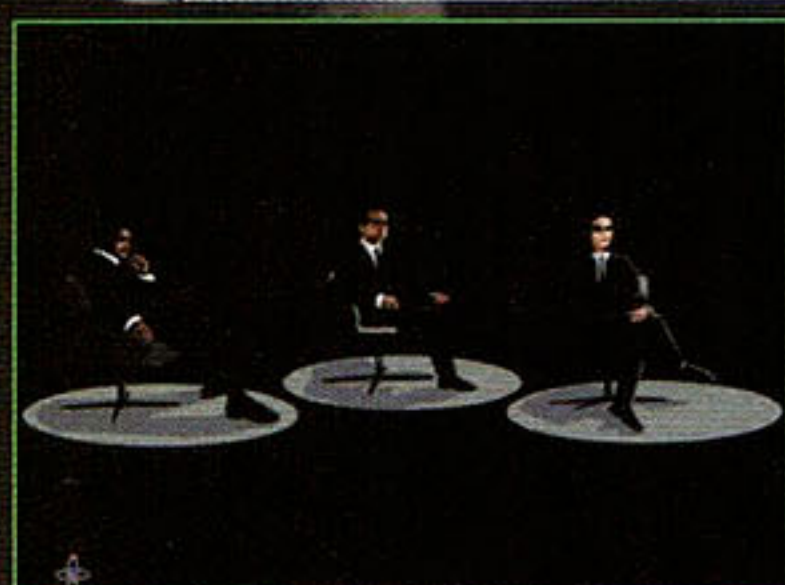
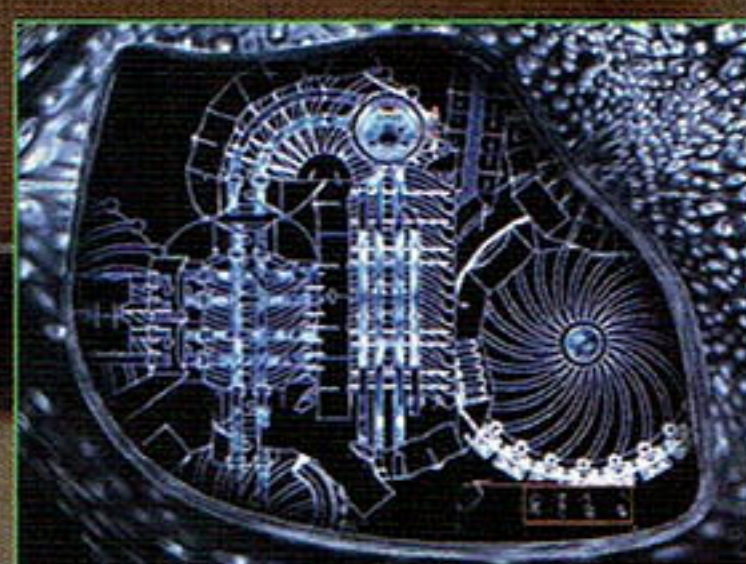
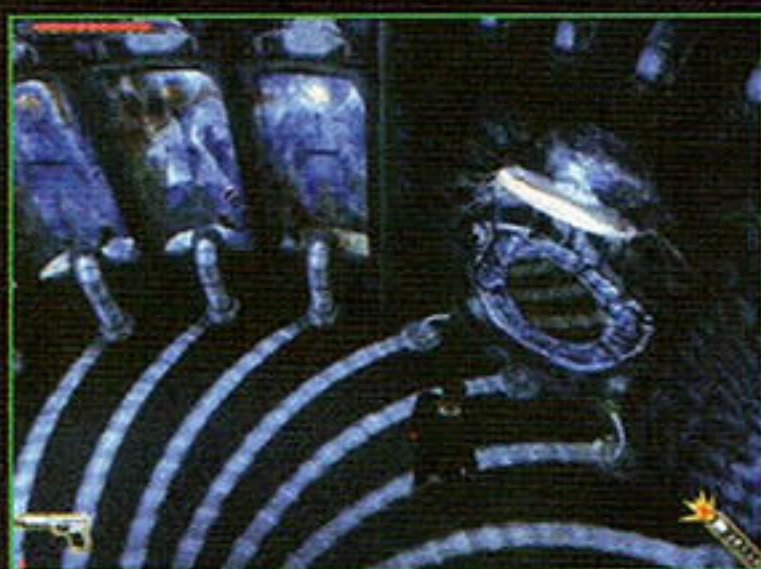


ലണ്ടൻ-കോൺട്രോൾ റൂം-ലുള്ള സിസിടിവി ദൃശ്യങ്ങൾ



ലണ്ടൻ-കോൺട്രോൾ റൂം-ലുള്ള സിസിടിവി ദൃശ്യങ്ങൾ

ഭയം-കൊല്ലം-മരണം-ആത്മഹത്യ



==:==* ၆၆၁:၄-၁၈၅ ယ်-၆:၄၁,၅၅,၆၈==:==* ၆၆၁:၄

അകത്തുനിന്നും പുറത്തുനിന്നും

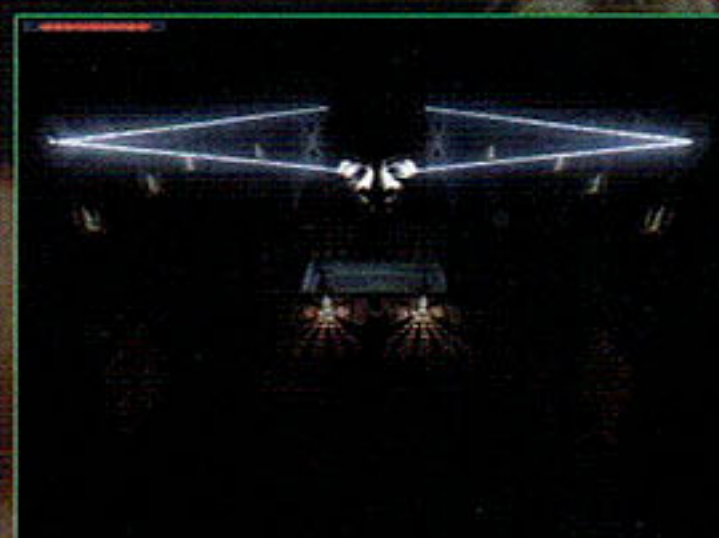
[illegible]

[illegible]

== ❖ ○ ▢ ୧୫୪ : ୨ - ଅନ୍ତର ଘଟ-ନିଃସଙ୍ଗୀତ ଭାଗ == ❖ ○ ▢ ୧୫୪

The collage features a large background image of Will Smith as Agent K from the movie Men in Black II. Overlaid on this are several smaller images:

- Top Left:** A small inset showing a dark, possibly underground or night-time scene.
- Top Right:** A framed image of Agents K (Will Smith) and M (Willis Toke Robbins) from Men in Black II, standing side-by-side in their suits and sunglasses.
- Middle Left:** An inset showing a newspaper clipping titled "TRUTH" with headlines like "BILLIONAIRE SKIP FRADES CLAIMS", "MOM WAS AN ALIEN!", and "TYCOON REVEALS ALIEN FAMILY ALBUM".
- Middle Right:** An inset showing a bright, glowing object in the sky, resembling a UFO or a jet.
- Bottom Left:** A circular inset showing a close-up of a person's face, possibly a woman, with a serious expression.
- Bottom Center:** A small inset showing a man in a suit and sunglasses, likely Will Smith, looking forward.
- Bottom Right:** A small inset showing a dark, textured surface, possibly a rock or a piece of equipment.



ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥ ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥

PRÁ VOCÊ

QUE LÊ, QUE ACREDITA,
QUE LÊ, QUE FAZ, QUE LÊ,
QUE CURTE, QUE LÊ, QUE CRIA,
QUE LÊ, QUE SE DIVERTE, QUE LÊ,
QUE REFORMA, QUE LÊ, QUE DESENHA, QUE LÊ,
QUE PLANTA, QUE LÊ, QUE RI, QUE LÊ, QUE ESTUDA,
QUE LÊ, QUE PINTA, QUE LÊ, QUE CONSTRÓI,
QUE PESCA, QUE LÊ, QUE DANÇA, QUE LÊ, QUE ACONTECE, QUE LÊ...

Canaã

A SUA NOVA OPÇÃO!

EDITORIA CANAÃ - TEL.: (011) 857.4602



GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

“O ronco dos motores, o cheiro de asfalto no ar, o assobio das pessoas que esperam ver quem será o vencedor, a adrenalina pulsa em meu corpo, deixando o clima mais quente. Olho para os lados e vejo meus oponentes que farão de tudo para me ultrapassar, seus carros mais potentes, mais sofisticados, com certeza terão uma grande chance de me vencer, mas eu não deixarei ninguém me ultrapassar depois de fazer o mesmo, serei uma barreira para meus oponentes, aguentarei até a última volta, quando ouvir o anúncio de que venci.

Isto é correr, deixar se envolver pela sede da vitória, estar ao lado das maiores máquinas do mundo em um só lugar. Você sente que nasceu para correr e que este é o seu destino.”

Indiscutivelmente Gran Turismo é um dos melhores jogos de corrida para Playstation, ultrapassando até mesmo o clássico The Need for Speed lançado para o console da Sony. Reunindo as principais montadoras de veículos (como as japonesas Mazda, Nissan, Mitsubishi, Honda, Subaru e Toyota; a inglesa TVR e as americanas Dodge “Chrysler”, Aston Martin e a famosa Chevrolet) combinando com um sistema de jogo bastante diferenciado dos clássicos de corrida e ainda possuindo um dos melhores sistemas de Replay que combina renderização de polígonos com efeitos de luz e sombra (dá até para ver a suspensão do carro!!!). Este jogo tornou-se peça obrigatória para os fanáticos pela adrenalina dos jogos de corrida.

Existem duas versões deste game, que no geral possuem poucas diferenças. Primeiro foi lançada a versão japonesa com músicas clássicas para jogos de corrida, alguns nomes de empresas trocados (como Dodge que no Japão é conhecida como Chrysler) e além disso no modo arcade há seis empresas japonesas selecionáveis.

Na versão americana foram acrescentadas músicas cantadas com bandas conhecidas como o Garbage, há três tipos de visões do carro (na versão japonesa só haviam duas) e do modo Arcade foram excluídas duas empresas japonesas (Subaru e Toyota), sendo acrescentadas duas americanas (Chevrolet e Aston Martin), que são selecionáveis desde o início do game, mas que na versão japonesa vão aparecendo conforme vão sendo vencidas as pistas. O game ainda possui alguns nomes trocados, como por exemplo o modo Gran Turismo, que na versão americana chama-se Simulation mode. Os modos de jogo são simples, mas ainda confundem muita gente, por isso você confere na sua Gamers Book uma

materia explicativa com os principais menus traduzidos e com dicas quantíssimas para que você aproveite o máximo destas máquinas poderosas. Aperte os cintos e prepare-se para a corrida de sua vida...

O options da questão...

Como inicialmente neste jogo tudo parece complicado, começaremos pela tela de Options.



Configuration 1 (Configuração 1)

2 Player Battle (Modo dois jogadores)

Laps: Escolhe o número de voltas a serem dadas na pista.

Tire Damage: escolhe com que tempo ocorrerá dano ao pneu.

-None (não ocorrerão danos aos pneus)

-Slow (vagarosamente os pneus vão se desgastar)

-Fast (rapidamente os pneus precisarão de um borracheiro)

Handicap: Aqui é o nível de desvantagem do oponente em relação a você se for ultrapassado.

-None (nenhum tipo de desvantagem)

-Low (pouca desvantagem)

-High (alta desvantagem se bobear vai engolir fumaça)

Vibration: Controla a vibração do controle Dual Shock (analógico)

-ON (ligado!!!)

-OFF (desligado)

Configuration 2 (Configuração 2)

View status: Aqui você calcula o ângulo de visão do seu carro

View position: Grava a visão inicial do carro na pista antes da corrida.

-Driver (visão do motorista)

-Chase 1 (visão por trás)

-Chase 2 (visão por trás)

Chase view: Regula o ângulo de visão por trás

-Tight (visão mais estreita)

-Loose (visão mais afastada)

-Normal (sem mudança)

View Angle: Regula o ângulo de visão geral do carro

-Normal

-Wide (ângulo de visão mais largo)

Configuration 3 (Configuração 3)

Esta é a configuração mais importante do options, aqui você irá regular os controles (normal e análogo)

Sleering: É o controle do carro em si, assim nos controles normais será usado o direcional enquanto que no análogo será usado o análogo da direita.

Acceleration: Aceleração do carro no botão X ou, se o controle for analógico, colocando para cima no botão análogo da direita

Brakes: Breques (para frear não tão bruscamente) no botão □.

Reverse: É a famosa marcha à ré no botão ▲.

Emergency Brake: Breques de emergência, servem para diminuir as marchas rapidamente, mas o seu carro vai ficar meio desgobernado. A freada vai ser muito violenta, mas você pode utilizá-la para fazer curvas muito abertas com precisão (botão ○).

Shift up: Aumentar marchas (botão R2)

Shift Down: Diminuir marchas (botão L2)

Rear view: Serve para dar uma espiadinha para trás, para ver a evolução de seus adversários (botão L1).

Change views: Mudança de visões (botão R1)

Analog setting 1P/2P

Este setor é para o ajuste de controles em forma de volante e acelerador. Lembre-se que você pode mudar esta configuração de controles do Option mode. Antes de mergulharmos definitivamente nos modos de jogo vamos dar uma olhada no Replay Theater.



-Replay Theater-

Aqui serão armazenados todos os replays que forem sendo gravados no decorrer do game, basta colocar no Save Replay em qualquer corrida e ele será armazenado nesta parte. As funções desta parte são bastante simples, para ver seu replay. Basta colocar no Load Replay e escolher seu replay favorito no memory card. Existem outras opções, como o Delete Replay, para apagar os replays do memory card; o Edit Replay Title, onde você renomeia o título dos replays gravados e o Demonstration, onde estão gravadas todas as pistas do jogo em "demo" (demonstração) para assistir.

Dica: Quando tiver alguma dificuldade para terminar alguma pista ou teste de licença, basta entrar no Replay Theater e escolher o Demonstation, para observar como o computador faz o mesmo percurso.

Aprofundando-se mais no game

Existem neste game dois modos de jogo, o primeiro deles é o "Arcade Mode" (Quick Arcade na versão japonesa) que é o modo clássico de jogos de corrida onde você escolhe um carro dentre as empresas e compete em oito pistas diferentes. Depois temos o modo "Simulation Mode" (Gran Turismo no japonês) onde você deverá comprar e montar seu próprio carro (trocando peças e o deixando cada vez melhor) e deverá competir em mais de onze pistas e em diversos campeonatos.

Arcade Mode (Quick Arcade)

Este modo de jogo é o caminho mais rápido para se ter um contato inicial com as pistas e os carros. Os carros disponíveis deste modo são muito bons embora sejam um pouco lentos, mas farão com que você pegue a manha do jogo. No Arcade mode você se depara com as opções:

-Single Race: Neste modo você escolhe um carro e uma pista para competir. Inicialmente será escolhida a dificuldade e depois o manufacturer (fabricantes de veículos). Na hora de escolher o carro, existem vários itens, como por exemplo é o caso do Mitsubishi GTO Twin turbo '96 (considerado o melhor carro do Gran turismo):

Change color - Muda as cores do carro (↑ ou ↓).

No canto inferior esquerdo está indicada a categoria do veículo no caso Classe A. No meio da tela e no canto inferior estão indicados o tipo de tração do carro, que pode ser FF (Front wheel drive / Tração nas rodas dianteiras), FR (Rear wheel drive/ tração nas rodas traseiras), MR (Mid-Engine Rear Wheel drive, a mesma coisa que FR, mas seu carro se agarra mais à pista e perde estabilidade nas curvas) e 4WD (Four wheel drive / Tração nas quatro rodas).

Ao lado temos os cavalos de potência do motor (276 HP) e no canto inferior direito existem três barrinhas indicando o alcance máximo de velocidade (*max speed*), a aceleração máxima (*acceleration*) e o handling, que indica se o carro fica bem fixado à pista. Quando confirmar o carro, irá aparecer a tela Driving Style (*estilo de direção*) onde você deverá escolher entre Standard (Racing no japonês / *impulso correndo*) e Drift (*impulso por tração*). A diferença é que, no primeiro, o carro derrapa mais, enquanto que no segundo, o carro fica mais fixo a pista.

Logo após tudo isso, aparecerá o tipo de transmissão (transmission):

-AT (automatic transmission / *transmissão automática*)

-MT (manual transmission / *transmissão manual*). Muda-se as marchas com os botões R2 e L2.

Dica: Se você for iniciante, escolha o carro com 4WD ou FF, pois os carros com tração nas rodas traseiras (FR ou MR) são mais complicados de dirigir e exigem mais habilidade do piloto.

Depois de tudo isso, será escolhida a pista dentre as quatro iniciais, e assim terá início a competição.

-Time Trial: Neste modo você escolhe os carros (como descrito acima), escolhe a pista e tenta bater os recordes de tempo.

-2Player Battle: Corrida contra outro adversário (que visita sua casa e toma um lanche, ou às vezes enche o seu saco!!!)

-Items Bonus: (Goodies no japonês): Neste modo

serão abertas novas pistas, novas fabricantes e dois novos itens. Para abrir as novas pistas basta correr nas pistas iniciais com carros de categorias diferentes, ou seja escolha uma



pista e corra com carros da classe A, B e C. Mas você deve tirar primeiro lugar em todas as pistas e em todas as classes para poder ganhar as novas pistas e tal.

Para selecionar as novas fabricantes de veículos basta fazer a mesma operação descrita acima, só que nas pistas novas. Para ativar os novos dois itens, você deverá acabar todas as pistas no nível Hard (difícil). As opções são o **Ending movie**, para ver o final do game, e o **Hi-res GT**, este item aumenta o frame rate de 30 frames por segundo para 60 fps.

Quando você estiver ganhando corridas regularmente no Arcade Mode, então estará pronto para o Simulation mode (Gran Turismo). Os melhores carros para cada classe são:

CLASSE A

- 1- Dodge (Chrysler) Viper
- 2- Acura NSX
- 3- TVR Griffith 500
- 4- Mitsubishi GTO

CLASSE B

- 1- Mitsubishi Eclipse
- 2- Acura Integra Type R
- 3- Mitsubishi FTO

CLASSE C

- 1- Mitsubishi Mirage
- 2- Mazda Roadster RS
- 3- Honda Civic

-Melhores carros para cada pista-

Classe A

PISTA

	1º Escolha	2º Escolha
High Speed Ring	Dodge Viper	Acura NSX
Trial Mountain	Acura NSX	Dodge Viper
Grand Valley East	Dodge Viper	Griffith 500
Clubman Rout 5	Dodge Viper	Griffith 500
Autumn Ring	Acura NSX	Mitsubishi GTO
Deep Forest	Dodge Viper	Acura NSX
Special Stage Rout 5	Dodge Viper	Acura NSX
Grand Valley	Dodge Viper	Griffith 500

Classe B

Use o Mitsubishi Eclipse ou Mazda Savanna RX-7 ∞ III, para todas as pistas.

Classe C

Use o Mitsubishi Mirage para todas as pistas.

Simulation Mode (Gran Turismo)

Este modo de jogo merece comentários, devido ao número de informações que existem aqui. Neste modo você deverá comprar carros, peças e tirar licenças para participar de campeonatos e acumular uma graninha para gastar com outros carros. Existe uma variedade imensa de carros (aproximadamente 140 modelos), entre modelos usados e modelos especiais de Stock Cars, que chegam a custar até 500,000 dólares (50,000,000 de ienes no japonês). Ao iniciar este modo, você se depara com um mapa com várias



montadoras e algumas opções especiais que serão explicadas abaixo:

-Home (casa): Esta é a sua casa, dentro deste ícone existem os itens:

-Garage (garagem): Aqui serão guardados todos os carros no decorrer do jogo.

-Load & Save (Carrega e Salva): Este item é para salvar e carregar seu progresso no jogo.

-Trade (troca): Serve para que você compre um carro usado por um amigo, para isso basta colocar o Memory Card na entrada 2 e escolher o carro, pagando por eles, claro!!!

Car Wash (Lava carros): Seu carro está sujo? Que tal dar uma lavadinha por apenas 50 dólares (5000 ienes).

Machine test (teste das máquinas): Este item serve para testar o carro que você adquiriu. Aqui existem provas de zero a 1000 metros, zero a 400 metros e um teste que calcula a velocidade máxima do seu carango.

Manufacturer (Fabricantes de veículos): Neste item você deverá comprar (buy) ou vender (sell) seus carros, e também trocar as peças e mudar as cores.

-Como trocar as peças-

Ao entrar nos fabricantes, existe um ícone específico para o centro de auto peças. Confira logo abaixo:

FABRICANTES

DODGE
NISSAN
SUBARU
CHEVROLET
MAZDA
ASTON MARTIN
HONDA
MITSUBISHI
TOYOTA
TVR

CENTRO DE AUTO PEÇAS

Tune Up
Nismo
Sti
Tune Up
Mazda Speed
Tune Up
Mugen
Ralli Art
TRD
Tune Up

Aqui você pode deixar sua máquina mais poderosa para grandes rachas, ou apenas regulá-la o necessário para poder vencer algumas corridas de prêmios mais elevados. Mas não pense que é só pegar a sua máquina e entrar em qualquer um destes. Para poder retocar seu veículo, o mesmo tem de pertencer a uma destas fabricantes, ou seja, você deve comprar (ou mesmo ter ganho em uma de suas corridas) um carro, e que o mesmo seja de uma das fabricantes citadas acima, para então poder deixar seu carango uma verdadeira super máquina, OK? Vejamos agora as traduções do que você vai encontrar dentro deste centro de auto peças:

1- Amortecedores (muffler)

Aqui você pode melhorar os amortecedores e os filtros de ar (muffler and air filters), com três opções: Esporte (Sport), Semi Corrida (Semi Racing) e Corrida (Racing), que aumentam a potência do seu carro.



2- Breques (Brake)

Neste local você pode escolher entre: Kit de Breques Esporte (*Sports Brake Kit*) e o Balanceamento de Controle de Breques (*Brake Balance Controller*), que irá balancear os breques nas rodas traseiras e dianteiras. Isso ajuda muito na estabilidade do veículo na hora de realizar curvas muito fechadas.

3- Motor (Engine)

Aqui você ajusta:

- Computador de bordo (*Computer*)
- Balanceamento de motor (*Engine Balancing*)
- NA Tune (aumenta o poder do motor em três estágios)
- Deslocamento de cilindros (*Increasing Displacement*)
- Polimento de escapamentos (*Port Polishing*)

4-Transmissão(Transmission)

- a . *Gear Box* (Caixa de Câmbio)
- b . *Clutch* (Substitui o agarramento das caixas de câmbio)

- Single (simples)
- Twin (dupla)
- Triple (tripla)

- c . *FlyWheel* (Controla a aceleração)

Com três modos:

- Sports (Esporte)
- Semi Racing (Semi Corrida)
- Racing (Corrida)

- d. *Drive Shaft* (Cabo do Volante)

5-Turbo

- a . *Intercooler*

- Sports (Esporte)
- Racing (Corrida)

- b . *Turbo Kit* (Kit de Turbinas)

Em quatro estágios que aumentam a velocidade do carro.

6- Suspensão (Suspension)

- a . *Suspension*

- Sports (Esporte)
- Racing Support (Suporte de Corrida)
- Semi Racing (Semi Corrida)

- b . *Stabilizers* (Estabilizadores)

Diminuem o atrito dos pneus:

- Dianteira (Front)

Soft (Leve) Medium (Médio) Hard (Duro)

- Traseira (Rear)

Soft (Leve) Medium (Médio) Hard (Duro)

7- Pneus (Tire)

Dianteira (Front) Traseira (Rear)

H	/	H
H	/	S
S	/	H
S	/	S

H = Hard (duro) S = Soft (leve)

Nos modos Racing (Corrida) e Semi Racing (Semi Corrida).

8- Outros (Others)

- a . *Weight Reduction* (Redução de Peso)

A redução de peso é feita colocando-se uma nova lataria

(*racing body*), feita de um material mais leve.

- c . *Racing Modification* (Modificação do carro)

Troca as cores do carro, dando um ar de carro de corrida.



-As licenças-

Para ter acesso aos campeonatos do ícone "Go Race", você precisa tirar as licenças (no ícone "L") para poder competir. Como o que está por vir não é nada fácil (se você é iniciante, mas joga muito bem games de corrida, prepare-se para sofrer e ter acessos de raiva...), seja muito paciente. Procure jogar duas ou três vezes em cada pista, para poder sentir o comportamento do carro nas curvas e tal. Nunca saia da pista durante a prova, não bata nas paredes, ou placas, de sinalização com muita violência. Caso faça um destes desastres, além das demais preocupações, você será automaticamente desclassificado. E agora, confira como tirar todas as licenças com uma descrição de cada prova:

LICENSE		A LICENSE
Practical Cornering 1	1:24.11	
Practical Cornering 2	1:25.11	
Practical Cornering 3	1:26.11	
Handling Multiple Corners 1	1:27.11	
Handling Multiple Corners 2	1:28.11	
Handling Multiple Corners 3	1:29.11	
Advanced Techniques	1:30.11	
A-Class License Final test	1:31.11	
Total time		1:31.11

Licenças para a classe B

B1- Starting and stopping 1 (Correndo e parando 1)

Acelerando desde o ponto de partida até o ponto de chegada 1000 metros adiante. Para passar nesta prova, você não deve exceder a faixa azul e branca da linha de chegada ou exceder o tempo do marcador. O carro teste é o Mazda Demio e o tempo do marcador é de 36 segundos.

Acelere o máximo e depois que atravessar a faixa dos 900 metros, conte até dois e pise nos freios (legal este método, né?).

B2- Starting and stopping 2 (Correndo e parando 2)

Como no teste anterior, você deverá correr e parar na linha de chegada, só que desta vez o carro é mais poderoso que o anterior e o tempo é menor. O carro teste é o Mitsubishi GTO e o tempo é de 27 segundos. Acelere o máximo até chegar ao 900 metros, conte até um e pise no breque. Caso queira tirar troféu de ouro, aí vai um toque. Quando você estiver quase parando em cima da faixa, vire o carro com tudo para um dos lados, de forma que ele pare de lateral (só para enfeitar).

B3- Basics of cornering 1 (Básicos de curva 1)

Dê uma arrancada rápida neste percurso para fazer a curva fechada e completar o trajeto em até 29 segundos (o tempo limite é de 30 segundos). Você será desclassificado se sair da pista.

O carro teste é o Honda del Sol, e a velocidade recomendada para a curva é de mais ou menos 60/mph.

B4- Basics of cornering 2 (Básicos de curva 2)

Igual ao anterior, só que o carro será o Nissan Silvia e o tempo será de 26 segundos. A velocidade recomendada para a curva é de aproximadamente uns 60/mph.

B5- Basics of cornering 3 (Básicos de curva 3)

Desta vez o carro será o Mitsubishi GTO e o tempo será de 25 segundos. A velocidade recomendada para a curva é de aproximadamente 60/mph.

B6- Basics of multiple cornering 1 (Básico de múltiplas curvas 1)

Comece acelerando do ponto de partida e faça a curva em S, a faixa de chegada é logo em seguida. Lembre-se, não saia da pista ou exceda o tempo de 28 segundos. O carro teste é o Mitsubishi FTO e a velocidade recomendada para as curvas é de 75-80/mph.

B7- Basics of multiples cornering 2 (Básico de múltiplas curvas 2)

Desta vez o carro será o Nissan Silvia e o tempo é de 27 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de 75-80/mph.

B8- B-Class License Final Test (Teste final para ganhar a licença B)

Este teste só será aberto após serem completados todos os outros sete testes iniciais. Você terá que fazer uma volta completa na pista de alta velocidade com o carro Mazda Euno Roadster, com o limite de tempo de um minuto e 22 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 100-110/mph

Curva 2- 95/mph

Curva 3- 75/mph

Curva 4- 75-80/mph

Curva 5- 90-100/mph

Ao receber a licença B, você terá o direito de concorrer, no Go Race, somente nos seguintes campeonatos:

Sunday Cup (GT League)

FF Cars (Special Event)

FR Cars (Special Event)

4WD Cars (Special Event)

Lightweight Race (Special Event)

Testes para a licença da classe A

A1- Practical cornering 1 (Praticando curva 1)

Acelere do ponto de partida, faça a segunda curva e logo após ela estará a linha de chegada. A diferença deste teste com os anteriores é que a pista é maior, por isso você terá mais velocidade e a curva é fechada. O carro teste é o Toyota Supra RZ e o tempo limite é de 34 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 85-95/mph

Curva 2- 50-60/mph

A2- Practical cornering 2 (Praticando curvas 2)

Desta vez a diferença está na curva e no tempo limite que é de 26 segundos. Acelere do ponto de partida, mas quando estiver próximo da curva, solte o acelerador e aperte os breques. O carro irá derrapar! Controle-o para não sair da pista, então volte a acelerar e termine o percurso. O carro teste será o Toyota Supra RZ. A velocidade recomendada para as curvas é de:

Curva 1- 75/mph

Curva 2- 40-45/mph

A3- Practical cornering 3 (Praticando curvas 3)

Neste teste deve-se completar a pista sem sair dela. Existe uma curva ao final do percurso para fazê-la basta breicar e aproveitar a instabilidade do carro para completá-la, a marcha recomendada para fazer a curva é a segunda.

O carro teste é o Mazda RX-7 e o tempo limite é de 44 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 95-100/mph

Curva 2- 50/mph

A4- Handling multiple corners 1 (Múltiplas curvas fechadas 1)

Percorra corretamente uma série de curvas fechadas aproveitando a instabilidade do carro para completar o percurso.

O carro teste é o Nissan Skyline GT-R e o tempo limite é de 39 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 75/mph

Curva 2- 55/mph

Curva 3- 85/mph

Curva 4- 85-90/mph

A5- Handling multiple corners 2 (Múltiplas curvas fechadas 2)

Neste percurso você deverá percorrer uma curva em S, lembrando de que não se pode sair da pista. O carro teste é o Honda Prelude e o limite de tempo 32 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 75/mph

Curva 2- 75-80/mph

Curva 3- 50/mph

A6- Handling multiple corners 3 (Múltiplas curvas fechadas 3)

Outra pista cheia de curvas, onde você deve se aproveitar da falta de estabilidade do carro para completar o percurso. Desta vez a curva virá após um trecho de alta velocidade por isso é importante manter uma boa linha de corrida. O carro teste é o Toyota MR2 e o tempo limite é de 27 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de:

Curva 1- 65-75/mph

Curva 2- 65-70/mph

Curva 3- 70/mph

A7- Advanced techniques (Técnicas avançadas)

Esta pista foi especialmente desenvolvida para esta prova, onde você deverá usar toda sua habilidade para completar cinco voltas neste percurso de apenas 100 metros. O carro teste é o Subaru Impreza e o tempo limite é de 33 segundos. A velocidade recomendada para a curva é de 20/mph; procure não bater nos muros.

A8- A-Class License Final Test (Teste final para retirar a licença classe A)

Esta pista combina trechos de alta velocidade com

curvas bastante fechadas e caixas de areia. Aproveitar a instabilidade do carro, que é fundamental para atravessar os trechos mais difíceis.

O carro teste é o Toyota Supra RZ e o tempo limite é de um minuto e 8 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 100/mph
Curva 2- 60/mph
Curva 3- 45/mph

“Conseguindo” tirar a licença A (isso porque as coisas vão se dificultando...), você terá o direito de participar dos campeonatos no ícone “Go Race”, nas seguintes modalidades:

Clubman Cup (GT League)
GT Cup (GT League)
Us vs. Japan (Special Event)
Uk vs Japan (Special Event)
Uk vs Us (Special Event)
MegaSpeed (Special Event)
Normal Car (Special Event)

Testes para a licença da classe A internacional

Todos os testes da classe A1 são desafios de tempo (Time Trial), onde você terá de cumprir a pista em um tempo determinado. Todas as técnicas aprendidas serão necessárias. Aqui vamos colocar alguns mapas para você ter uma idéia da dificuldade de cada pista.

A11- High Speed Ring Time Trial (Desafio de tempo de High Speed Ring)

O carro teste é o TVR Griffith e o tempo é de um minuto e 7 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

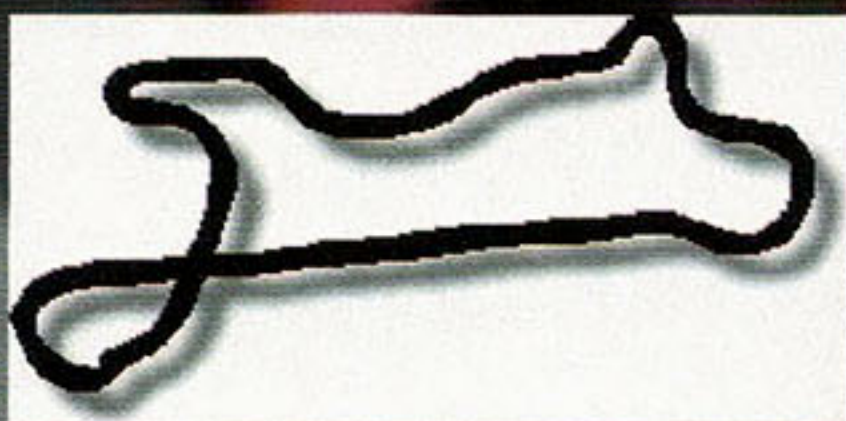
Curva 1- 125-140/mph
Curva 2- 100-105/mph
Curva 3- 70-80/mph
Curva 4- 80-85/mph
Curva 5- 95-100/mph



A12- Special Stage Route 5 Time trial (Desafio de tempo de SS Route 5)

Esta pista é de alta velocidade! O carro teste é o Dodge Viper e este carro corre bastante, mas tem pouca estabilidade em curvas. O tempo é de um minuto e 30 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 90-100/mph
Curva 2- em torno de 100/mph
Curva 3- 55-60/mph
Curva 4- 50-55/mph em 'S'
Curva 5- 80-85/mph
Curva 6- 40-45/mph
Curva 7 e 8- 60/mph
Curva 9- em torno de 85/mph
Curva 10- 60-65/mph
Curva 11- 80-90/mph



A13- Grand Valley Time trial (Outro desafio de tempo!!!)

O carro teste é o TVR Griffith e o tempo é de dois

minutos e 3 segundos. Cuidado com as curvas fechadas com caixa de areia!!! A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

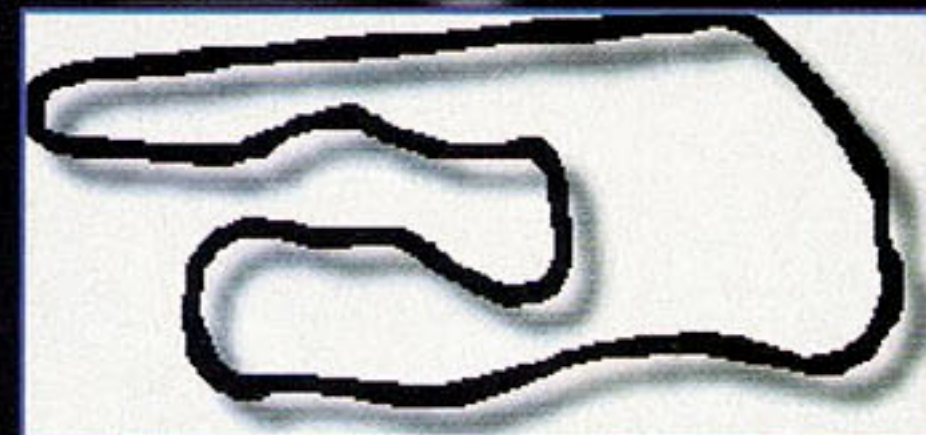
Curva 1- 65-60/mph
Curva 2- 35-45/mph
Curva 3- 80-90/mph
Curva 4- 70-80/mph
Curva 5- 50-60/mph
Curva 6- 65-70/mph
Curva 7- 75-85/mph
Curva 8- 85/100/mph
Curva 9- 50-65/mph em 'S'
Curva 10- 110/mph



A14- Deep Forest Time trial (Mais um!!! Mais um!!!)

Nesta pista se você conseguir controlar o Dodge Viper (carrinho bem amanteigado das rodas), vai se dar muito bem. O tempo limite é de um minuto e 24 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 55-60/mph
Curva 2- 100/mph
Curva 3- 65-70/mph em 'S'
Curva 4- 85-90/mph
Curva 5- 95/mph
Curva 6- 100/mph
Curva 7- 95-100/mph
Curva 8- 75-80/mph
Curva 9- 120/mph mantendo-se a esquerda.



A15- Autumn Ring Time trial (Que pena!!! Não tem Gurgel neste jogo)

Curvas super fechadas em S e com caixas de areia recheiam esta pista de obstáculos. Cuidado com a pista fechada que há no meio do percurso, um erro e você será desclassificado.

O carro teste será o TVR Griffith e o tempo limite é de um minuto e 24 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 40-50/mph
Curva 2- 70/mph
Curva 3- 80/mph
Curva 4- 75/mph
Curva 5- 80/mph
Curva 6- 90/mph
Curva 7- 75-80/mph
Curva 8- 35-40/mph
Curva 9- 65-70/mph
Curva 10- 65/mph em 'S'
Curva 11- 75-80/mph
Curva 12- 100/mph

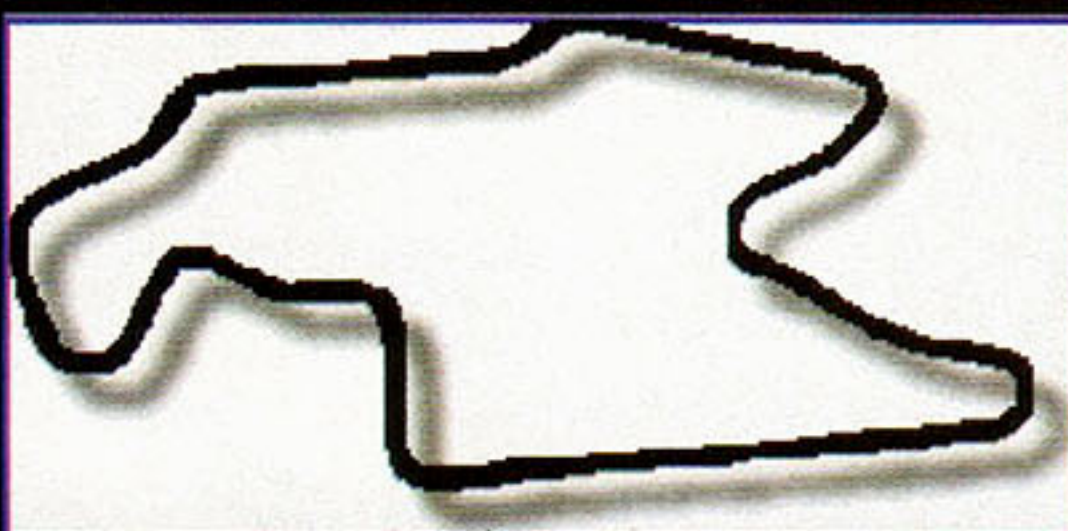


A16- Trial mountain Time trial (Todos são desafios de tempo, viu!!!)

O controle do carro continua sendo importantíssimo para a conclusão das pistas. O carro teste é o Dodge Viper e o tempo limite é de um minuto e 33 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 100-105/mph
Curva 2- 120/mph
Curva 3- 75-80/mph

Curva 4- 55-60/mph
 Curva 5- 85-90/mph
 Curva 6- 90/mph
 Curva 7- 65-70/mph
 Curva 8- 110/mph
 Curva 9- 105/mph
 Curva 10- 65-75/mph
 Curva 11- 65-70/mph
 Curva 12- 120-125/mph



AI7- Special Stage Route 11 Time trial (Desafio de tempo de SS route 11)

Este é um longo e complicado percurso, procure entendê-lo e tente fazê-lo no menor tempo possível. Mais uma vez, cuidado com as curvas fechadas que podem confundir-lo. O carro teste é o TVR Griffith e o tempo é de 2 minutos e 14 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

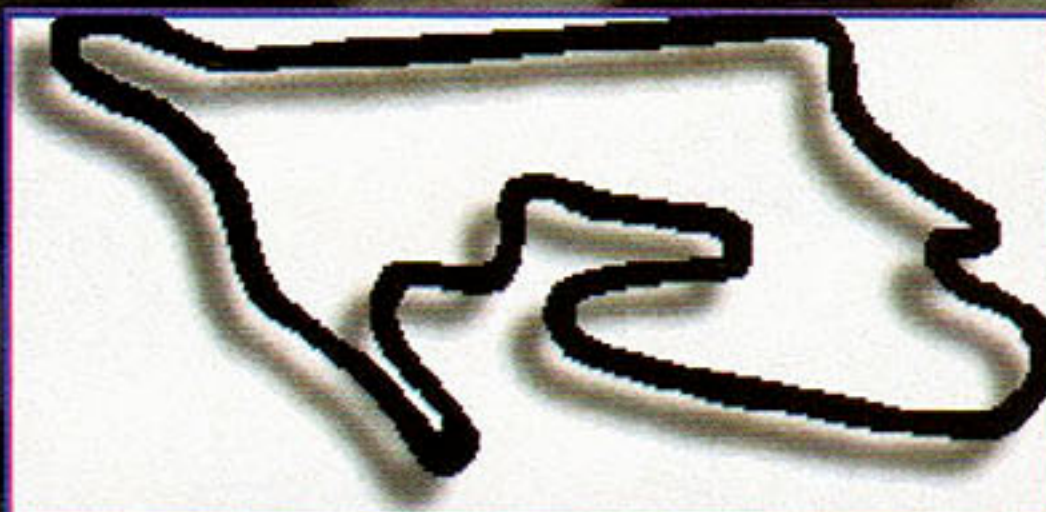
Curva 1- 135/mph
 Curva 2- 55-60/mph
 Curva 3- 90/mph em 'S' e na segunda parte 50-60/mph
 Curva 4- 60/mph
 Curva 5- 40-45/mph
 Curva 6- 60-75/mph
 Curva 7- 110-115/mph
 Curva 8- 70-75/mph
 Curva 9- 65-70/mph
 Curva 10- 70/mph
 Curva 11- 50/mph
 Curva 12- 50/mph
 Curva 13- 50/mph
 Curva 14- 60/mph
 Curva 15- 60/mph
 Curva 16- 80-90/mph



AI8- IA Class License Final Test (Teste final para a licença classe A internacional)

Esta pista é a Grand Valley modificada, procure manter uma linha de corrida sem perder velocidade. Nesta pista combinou-se a dificuldade de várias pistas, absolutamente arrasador. Para completar o seu carro é o Dodge Viper e o seu tempo limite é de um minuto e 59 segundos. A velocidade recomendada para as curvas é de aproximadamente:

Curva 1- 115-120/mph
 Curva 2- 30/mph e 60/mph na segunda parte do 'S'
 Curva 3- 95-105/mph
 Curva 4- 80/mph
 Curva 5- 65-70/mph
 Curva 6- 50-60/mph
 Curva 7- 75-80/mph
 Curva 8- 85-90/mph
 Curva 9- 45-50/mph
 Curva 10- 55-60/mph



Ganhando a licença AI você terá o direito de participar destes campeonatos:
 300KM Grand Valley (Special Event)
 Route 11 All Night 1 (Special Event)
 Tuned Car (Special Event)

Route 11 All night 2 (Special Event)
 GT World Cup (GT League)



Voltaremos agora aos ícones do Simulation Mode!!!

Go Race: Neste ícone você poderá escolher entre vários estilos de campeonatos como:

-Time Trial (Desafio de tempo): Quebre os recordes de tempo nas pistas. Não são necessárias licenças neste modo.

-Spot Race (Corrida): Aqui você compete em cinco pistas a sua escolha (no sentido normal ou no inverso) e ganha uma grana.

-Memory Card Battle: Seu amigo diz que comprou um carro melhor do que o seu no Gran Turismo, mas você acha que não, então o desafie para um duelo! Basta colocar os memory cards no Playstation e ativar o Memory Card Battle. Neste modo você pode tirar rachas alucinantes com seus amigos, mas cada um com seu carro.

-GT League: Nestes campeonatos você precisará das licenças para competir. Em cada torneio há um número diferente de pistas que exigem muita habilidade do piloto.

-Special Event: Alguns dos eventos especiais exigem além das licenças, tipos específicos de carro.

FF cars - Carros com tração nas rodas dianteiras.

FR cars - Carros com tração nas rodas traseiras.

4WD cars - Carros com tração nas quatro rodas.

Lightweight cars - Carros leves.

US vs. Japan - Carros japoneses contra americanos.

UK vs. Japan - Carros ingleses contra japoneses.

UK vs. US - Carros ingleses contra americanos.

Mega Speed - Carros com alta velocidade.

Grand Valley 300km - Uma pista enorme

All Night SS Route 11 parte 1 - Pista noturna.

Normal car - Carros normais de fábrica.

Tuned car - Carros bem ajustados.

All night endurance race 2 - Outra pista noturna.



Os melhores carros para cada corrida no GT League

Sunday Cup

O carro certo para ganhar este campeonato é um carro bem ajustado. Compre um carro e aos poucos procure ajustá-lo com peças de fábrica.

Clubman Cup

Um carro com aproximadamente 300 cavalos de potência (300hp) e com boas modificações na suspensão vence esta facilmente.

World GT Cup

Para tomar parte deste evento, você precisa primeiro ser vencedor nas modalidades Sunday Cup, Clubman Cup e World Cup. Um carro muito bem calibrado com menos de 2500 lbs (libras, é a medida de peso usada no jogo, viu!!) e com 525hps de potência, ganha facilmente. Carros como Mazda Rx-7, Toyota Supra, Honda NSX ou Nissan Skyline GT-R são excelentes carros, mas que exigem a habilidade de um ótimo motorista. O Mazda e o Toyota são muito poderosos, mas são carros de tração traseira e para controlá-los você precisa ser um experiente motorista. Já o 4x4 da Nissan é ótimo para a pista S que é um carro fraco e que exige do motorista mais habilidade do que competição.



FF Race

O Mitsubishi FTO GP-R é o melhor carro com tração nas rodas dianteiras.

FR Race

Os melhores carros são o Mazda RX-7 e o Toyota Supra, um Dodge Viper bem ajustado pode quebrar um galho também, mas não é o melhor para este tipo de pista. O Mazda Eunos e o Toyota Trueno são fracos, mas sua leveza os tornam ótimos competidores.

4WD Race

Mais uma vez o ameaçador Nissan GT-R é a melhor pedida aqui. O Mitsubishi FTO Limited Edition tem o motor pouco poderoso, mas é fácil de dirigir. O Subaru Impreza Rally Edition é um dos melhores carros, mas você vai precisar de muita grana para comprá-lo, além disso terá que ser um hábil motorista. Agora se você quiser se divertir com um bom desafio, com carros de baixo poder e que não são para corrida neste percurso, você poderá usar o Subaru Impreza ('96 Sedan ou Type), o Mitsubishi Lancer (3 ou 4), o Nissan Gti-R ou o Toyota Celic GT-4.

Lightweight

A sua escolha para esse campeonato será o Mitsubishi FTO GP-R, mas por pura diversão você poderá usar um Mazda Demio A-Spec ajustado com 211hp de potência da conta do recado, mas se conseguir ajustá-lo com 1408hp, a sensação será a de um Kart escorregando pela pista. O Mazda Eunos, Mitsubishi Cyborg R, Honda Civic 93 3Door Si e o Toyota Starlet são as últimas escolhas desta categoria, não são tão rápidos quanto o FTO, mas quebram o galho.

US vs. Japan

O Mitsubishi FTO Limited Edition destrói a competição nesta corrida por causa do alto poder e da tração nas quatro rodas. Se você quiser um americano Viper GTS-R bem ajustado pode, surpreender os japoneses.

UK vs. Japan

Aqui o Mitsubishi FTO Limited Edition destrói, mas se você quiser um carro inglês, nada melhor do que um Cerbera bem ajustado, com o poder da tração traseira e a sua super leveza tornará esta corrida espetacular. Se você ganhou o Cerbera Limited Edition, ótimo! Ele é absolutamente fantástico, quando você aprender a pilotá-lo corretamente, poderá até fazer curvas em duas rodas.

UK vs. US

O Viper GTS-R é o rei desta corrida, embora um Cerbera (muito bem ajustado e com racing body) seja uma boa alternativa.

Mega Race

Poder e velocidade são as chaves desta corrida. Qualquer carro bem calibrado, em especial o Mazda RX-7, Toyota Supra Z, Nissan GT-R, Honda NSX ou o Mitsubishi GTO, dá para ganhar com facilidade. Os Vipers e os TVRs também têm boas chances aqui.

Normal Race

O melhor carro para esta série é o Viper RT/10, porque é um matador e consegue vencer até outro forte em sua classe que é o NSX Type S-Zero. O único segredo é aprender a pilotar o Viper, quando estiver realmente bom nele, você não terá o mínimo problema para vencer esta série. O outro carro que é claramente bom para vencer esta competição, é um modelo da Nissan com 400hp de potência. Você pode vencer com os modelos de TVR, ou RX-7 ou até com o Subaru Impreza, mas só se for um excelente motorista.

Tuned Race

É uma corrida difícil, você irá se confrontar com carros muito poderosos, e de peso médio. Um carro 4WD estilo rally (Impreza ou Lancer) são bons, mas tendem a perder em trechos de alta velocidade para carros como o Toyota Supra, Nissan GT-R, e o Honda NSX. Um modelo GT-R esporte bem ajustado é garantia de vitória, com um aumento de potência e com sua tração nas quatro rodas, este se tornará um ótimo carro.

GrandValley 300km

E lá vamos nós para uma corrida na pista de Grand Valley novamente, só que desta vez serão 60 voltas, certamente é um teste de resistência mais do que de técnica. O Mitsubishi FTO Limited Edition é um ótimo carro para encarar este desafio, com seu peso perfeito e sua potência dividida com a tração nas quatro rodas, ele terá maior estabilidade tornando-o fácil de dirigir. Esqueça a concentração na largada, procure manter uma linha de corrida e ficar na maior velocidade possível, assim será fácil ultrapassar os outros adversários e manter uma distância de quilômetros do segundo colocado.

All Night SS Route 11

Outra corrida pesada que tem por volta de 50 minutos. Novamente o Mitsubishi FTO Limited Edition mostra-se eficaz, sendo o carro ideal para esse tipo de corrida estilo Rally. Ficam valendo as mesmas dicas do Grand Valley 300km.

All Night Endurance Race 2

Um modelo poderoso de GT-R é ideal para este estágio. O único problema é o desgaste dos pneus que faz com que você entre a 15ª e a 19ª vá nos boxes (pits) para trocar os pneus. Contornando isso, o GT-R é um ótimo carro, combinando tração nas quatro rodas com uma grande potência, que fará com que você mantenha uma grande distância do segundo colocado.



Como acumular grana no Simulation Mode/Gran Turismo ?

O primeiro passo é tirar a licença B, depois compre um Honda Prelude usado e ganhe a corrida de Sunday Cup (no GT League). Depois venda ambos os carros, o Prelude e o Mazda Demio A-Spec que você ganhou, e compre um Nissan R32 Skyline GT-R'89. Gaste o resto do dinheiro em amortecedores melhores (Muffler) e calibrar o carro o máximo possível. Entre na competição do 4WD Race (Special Event), venda o carro que você ganhou e invista-o no seu Nissan GT-R com pneus Soft/Soft e modificando a suspensão para torná-lo competitivo, para ganhar o Clubman Cup. Depois venda o Z28 Camaro 30th Anniversary Edition.

Agora tire a Licença A e complete o Nissan GT-R comprando todas as peças disponíveis, incluindo a redução de peso (Weight reduction). Entre no Us vs. Japan (Special Event), ganhando esta corrida, você vai ganhar o Mitsubishi FTO Limited Edition (um dos melhores carros do jogo), se não tiver sorte irá pegar o Dodge (Chrysler) Viper GTS-R, um ótimo carro, mas você terá que ser um brilhante motorista para tirar o melhor dele. Se ganhar o FTO, selecione-o e entre no GT Cup, se não conseguiu então use o Nissan GT-R mesmo. Depois de vencer o GT Cup, entre na competição do Mega Event Race e após vencê-lo, venda o Toyota Soarer, e compre o Viper RT/10 (ou o GT-S se quiser algo melhor...).

No Normal Race é fácil de ganhar com o Viper, pois ele é muito poderoso nesta pista. Use o Nissan GT-R para vencer a Tuned Race (com 926hp, você ganhará fácil). Use o Mitsubishi FTO Limited Edition (ou o Nissan) para vencer o UK vs. Japan, e você receberá o Viper GTS-R ou o Cerbera Limited Edition. Use-os para ganhar o UK vs. Japan. Use complete a série de corridas internacionais. Se você não teve sorte e ganhou o Viper RT/10 (ou GTS) normal, então ajuste-o com peças novas e vença o FR Class, comprando o Mitsubishi FTO GP-R, e use-o para ven-

cer o FF Race e o Lightweight Race. Os dois estágios especiais da All night (as duas corridas em torno de 40 ou 50 minutos para terminar) podem ser vencidas com os carros que você tem. O Mitsubishi FTO Limited Edition é bom para o Normal Race, e o Nissan GT-R para o Tuned Race.

O Mitsubishi FTO Limited Edition é bom para completar o Grand Valley 300km (esta corrida é realmente comprida!!!). Se você fez tudo corretamente terá agora 1000000 e poderá comprar tudo o que quiser. Compre um carro poderoso e use-o para recuperar todos os carros que perdeu!

Referências:

Todos os carros que estão aqui precisam de um ajuste, procure entrar nas lojas de peças para equilibrar o peso do seu carro (weight reduction) e trocar as peças pelas melhores possíveis, aumentando assim a potência (hp).

Carro mais poderoso

Um Nissan GT-R V com 941hp de potência e bem ajustado.

Carro mais poderoso com tração dianteira

Honda Prelude SiR com 378hp e bem ajustado

Carro mais poderoso com tração traseira

Toyota Supra RZ com 910hp e com um bom ajuste de peças.

Carro mais poderoso dos leves

Mitsubishi FTO GP-R com 364hp e com bom ajuste

Carro mais leve com tração dianteira

Mazda Demio A-Spec com 1210 lb(libras)

Carro mais leve com tração traseira

Toyota Trueno Apex com 1364 lb

Carro mais leve com tração nas quatro rodas

Nissan GTi-R e o Subaru'96 WRX Sti III, ambos com 1935 lb.

Carro mais pesado com tração dianteira

Honda Accord Wagon SiR com seus 3196 lb

Carro mais pesado com tração traseira

Aston Martin DB7 com 4133lb

Carro mais pesado com tração nas quatro rodas

Mitsubishi GTO Twin Turbo com 3769 lb

Carro mais rápido

Mitsubishi GTO MR rapidamente chega a 270 mph (milhas por hora)

Carro de Rally mais poderoso (Stock Car)

Viper RT/10 (ou Viper GTS com o mesmo hp)

Carro mais equilibrado

TVR Cerbera Limited Edition (581 hp, 1984 lb)

Ganhando os carros no Simulation Mode (Gran Turismo)

Aqui vai uma lista dos carros que você irá ganhar se vencer cada uma dessas corridas. Nas corridas do GT League ganha-se um carro por vitória, com exceção dos eventos especiais onde existem duas opções de carro por vitória. Nós tentamos descobrir a sequência de carros nos eventos especiais, mas ela é feita por escolha aleatória. Os carros estão disponíveis



em várias cores.

Sunday Cup

- Mazda Demio A-Spec
- Cor: Cinza

Clubman Cup

- Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition
- Cor: Branco com listras laranja

GT Cup

- Toyota Chaser Limited Edition
- Cor: Preto

GTWorld Cup

- Abre o GT Hi-Res ,aumenta o frame rate do jogo (ver Bonus itens do arcade mode).
- As pistas que ficam em alta resolução são: Clubman Stage Route 5, Special Stage Route 5 e Special Stage Route 11.

FF Race

- Honda CRX EF-8 SiR
- Cor: amarelo, preto ou púrpura
- Toyota Celica SSII
- Cor: amarelo, verde e púrpura

FR Race

- Nissan 'Q's 1800
- Cor: amarelo ou azul
- Nissan Sil Eighty
- Cor: púrpura, azul ou amarelo

4WD Race

- Subaru SVX S4
- Cor: púrpura ou branco
- Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV
- Cor: amarelo, púrpura e turquesa

Lightweight

- Honda CRX Type R
- Cor: amarelo com capota preta, verde com capota preta, rosa com capota preta
- Mazda Eunos
- Cor: amarelo, ouro ou azul

US vs. Japan

- Mitsubishi FTO Limited Edition
- Cor: preto ou verde
- Chrysler (Dodge) Viper GTS-R
- Cor: branco com linhas azuis ou branco com linhas verdes

UK vs. Japan

- TVR Cerbera Limited Edition
- Cor: púrpura-acinzentado ou verde-acinzentado
- Honda CRX Limited Edition
- Cor: vermelho ou preto com linhas brancas

UK vs. US

- Chrysler (Dodge) Concept car (calibrado)
- Cor: amarelo ou púrpura
- Mazda RX-7 A-Spec Limited Edition
- Cor: púrpura ou verde

Mega race

- Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I
- Cor: amarelo ou púrpura
- Aston Martin DB7 Coupe
- Cor: púrpura ,branco ou carmim

Normal Race

- Toyota Supra RZ
- Cor: púrpura
- Impreza '96 WRX Sti III
- Cor: azul ou amarelo

Tuned Race

- Nissan '91 Skyline GT-R
- Cor: vermelho, azul ou verde
- AE86 Sprinter Trueno GT
- Cor: vermelho, azul ou verde

Grand Valley 300km

- Castrol Supra GT
- Cor: preto, vermelho e azul ou preto e verde

All night SS Route 11

- Nissan Silvia Limited Edition
- Cor: vermelho ou verde brilhante

All night Endurance Race 2

- Nissan GT-R Nismo
- Cor: Branco

Carros prêmios das licenças

Tirar ouro em todos os testes da licença B

- Chrysler (Dodge) Concept Car (Stock)
- Cor: vermelho

Tirar ouro em todos os testes da licença A

- Toyota TRD 3000GT
- Cor: prateado

Tirar ouro em todos os testes da licença A International

- Nissan Nismo 400R
- Cor: prateado, laranja ou amarelo



Como dirigir os carros?

Primeira grande dica para iniciantes:

"Aprenda a Breicar cedo e a acelerar cedo", esta é a chave para o sucesso, nunca breque em cima das curvas, assim acabará perdendo o controle e desacelerando; e quando conseguir o controle do carro estará mais devagar.

Instabilidade

É muito divertido aproveitar a instabilidade do carro, mas atualmente isso se mostra bastante ineficiente. Se você breca o carro no meio da curva, ele perderá a estabilidade e começará a ser jogado para o canto, nesta hora você deve tentar controlá-lo. Esta técnica só é usada para dirigir em pistas com trechos de alta velocidade, mas para dirigir um carro eficientemente, deve-se breca o carro cedo, aproveitando para fazer a curva imediatamente e voltar a acelerar, controlando o carro.

Breque

Breca os carros corretamente é extremamente importante. Breca muito cedo você perde muito tempo e breca muito tarde acaba saindo da pista, perdendo mais tempo ainda (principalmente naquelas curvas com caixa de brita). O truque está em marcar pontos na pista e fora dela (como placas, inícios de faixas, árvores e etc...) para que possam ajudá-lo a encontrar o momento certo para breca.

Basicamente você está se aproximando da curva, rapidamente olhe em volta, observe algum objeto para ser o seu ponto, e breque. Se você breca muito cedo ou muito tarde, mude o ponto de acordo com a próxima volta. Repita o processo até ter o ponto de referência exato. Se encontrar o ponto de referência, você ira usá-lo para todas as corridas, modificando de acordo com o carro e logo notará que seus tempos terão diminuído imensamente.

Carros com tração dianteira

São carros complicados para se dirigir. Para se fazer uma curva deve-se breca no meio dela e virar imediatamente, tentando completá-la. Lembre-se, quanto mais tarde você breca, mais cedo deverá controlar o carro.

Carros com tração traseira

Estes carros são divertidos para dirigir, ao apertar os breques em uma curva ele começa a deslizar para fora da pista, nesta hora coloque-o de volta e comece a acelerar. Acelerar muito cedo simplesmente faz o carro de controle e o resultado é uma perda de velocidade ao sair da curva.

Carros com tração nas quatro rodas

O motorista (você) deve ter cuidado com este tipo de carro, pois ele combina os dois tipos anteriores. Para se fazer uma curva, deve-se breca e virar o carro ao mesmo tempo.

Tirando vantagem

No jogo Gran Turismo, os carros não sofrem danos (como resultado de colisões com outros carros ou objetos fora da pista), isto pode ser usado como vantagem. Em circuitos com muros como, High Speed, Ring, SS Route 5, o Clubman, você pode usar vários muros como vantagem, deslizando até eles e acelerando ao longo da curva. Deste modo você perderá um pouco de velocidade quando se chocar com o muro, mas usando esta tática

realmente não precisará breca nas curvas. Isto requer uma boa habilidade, um batida frontal com o muro

resulta em uma grande perda de velocidade, do modo correto deve-se ir paralelo ao muro, perdendo o mínimo de tempo. Outros carros podem ajuda-lo, se estiverem próximos de uma curva você pode usa-los ao invés do muro.

VAMOS ÀS COMPRAS...

Faça uma pesquisa de preços entre os vários carros e suas fabricantes. Nas tabelas a seguir, você verá o nome do carro (que observação idiota...), a potência da máquina (ou HP), quanto custa cada carro, classe do carro (que varia de A a C) e Drive Train (que indica se a tração do carro é nas rodas dianteiras "FF", nas rodas traseiras "FR" ou "MR"; e nas quatro rodas "4WD"). Antes de ir às compras, fique sabendo que alguns carros são iguais, tanto no nome quanto na aparência, mudando apenas as pinturas e os preços. Os carros que são aparentemente iguais, mas que possuem alguma diferença, estão especificados com *, **, ***, ****, ***** e assim por diante, mostrando que os carros não são os mesmos apesar dos nomes serem iguais... Mas somente no Simulation Mode!

Outra coisa a ser lembrada é que, os carros de suas respectivas fabricantes não se encontram em ordem, alguns carros podem estar dentro da opção "New Cars" enquanto outros podem estar dentro da opção "Used Cars". Nem todas as fabricantes possuem uma super máquina (que se encontram dentro da opção "Special Model"). Fora isso, boas compras...

Nissan

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
S14 Silvia Q's	157 HP	\$17,950	B	FR
S14 Silvia K's	261 HP	\$23,950	B	FR
S13 Silvia '88 Q's 1800cc	133 HP	\$4,260	C	FR
S13 Silvia '88 Q's 1800cc*	133 HP	\$5,050	C	FR
S13 Silvia '88 K's 1800cc	172 HP	\$5,500	C	FR
S13 Silvia '88 K's 1800cc*	172 HP	\$6,760	C	FR
S13 Silvia '88 K's 1800cc**	172 HP	\$7,160	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc	138 HP	\$7,360	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc*	138 HP	\$7,820	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc**	138 HP	\$7,170	C	FR
S13 Silvia '91 Q's 2000cc***	138 HP	\$8,970	C	FR
S13 Silvia '91 K's 2000cc	202 HP	\$11,610	C	FR
S13 Silvia '91 K's 2000cc*	202 HP	\$12,830	C	FR
S14 Silvia '95 K's	216 HP	\$16,730	C	FR
S14 Silvia '95 K's*	216 HP	\$17,660	C	FR
180SX Type S	138 HP	\$19,400	B	FR
180SX Type X	202 HP	\$24,980	B	FR
Primera 2.0Te	147 HP	\$24,020	C	FF
Primera '90 2.0Te	147 HP	\$6,620	C	FF
Primera '90 2.0Te*	147 HP	\$7,620	C	FF
Primera '90 2.0Te**	147 HP	\$8,670	C	FF
R33 Skyline Type M	246 HP	\$28,180	C	FR
R33 Skyline GT-R	276 HP	\$48,850	A	4WD
R33 Skyline GT-RVspec	276 HP	\$53,900	A	4WD
R32 Skyline GT-RVspec II	276 HP	\$47,540	A	4WD
R32 Skyline GTS25 T. S	187 HP	\$9,840	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M	212 HP	\$11,650	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M*	212 HP	\$13,670	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M**	212 HP	\$11,720	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M***	212 HP	\$13,910	C	FR
R32 Skyline GTS-t T. M****	212 HP	\$12,660	C	FR
R32 Skyline '89 GT-R	276 HP	\$24,310	B	4WD
R32 Skyline '91 GT-R	276 HP	\$24,590	B	4WD
R32 Skyline '91 GT-R*	276 HP	\$26,590	B	4WD
R33 Skyline '95 GT-R	276 HP	\$34,530	B	4WD
R33 Skyline '91 GT-R	276 HP	\$34,250	B	4WD
R33 Skyline '91 GT-RVspec	276 HP	\$38,640	B	4WD



R33 Skyline '91 GT-RVspec*	276 HP	\$39,050	B	4WD
Fairlady Z 2seater	226 HP	\$30,500	A	FR
Fairlady Z Twin Turbo2sea.	276 HP	\$39,300	A	FR
Fairlady Z 2by2	226 HP	\$32,500	A	FR
Fairlady Z Twin Turbo2by2	276 HP	\$42,300	A	FR
Pulsar '91 GTI-R	226 HP	\$10,990	C	4WD
Nismo GT-R LM	660 HP	\$500,000	-	FR

TVR

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Cerbera	350 HP	\$84,800	A	FR
Griffith 500	340 HP	\$83,200	A	FR
Griffith 4.0	335 HP	\$79,800	A	FR

Dodge

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Viper RT/10	449 HP	\$68,800	A	FR
Viper GTS	449 HP	\$80,040	A	FR
Concept Car	219 HP	desconhecido	A	FR

Mitsubishi

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Mirage AstiRX	172 HP	\$17,630	C	FF
Mirage '92 Cyborg R	172 HP	\$8,750	C	FF
Mirage '92 Cyborg R*	172 HP	\$8,850	C	FF
Mirage '92 Cyborg R**	172 HP	\$10,140	C	FF
FTO GR	177 HP	\$18,870	C	FF
FTO '94 GR	167 HP	\$11,010	C	FF
FTO '94 GR*	167 HP	\$13,710	C	FF
FTO GP Version R	197 HP	\$21,600	B	FF
FTO GPX	197 HP	\$23,330	B	FF
FTO '94 GPX	197 HP	\$12,650	C	FF
FTO '94 GPX*	197 HP	\$14,570	C	FF
Galant VR-G Touring	147 HP	\$20,900	C	FF
Galant VR-4	276 HP	\$29,800	B	4WD
Eclipse GT	226 HP	\$23,600	B	FF
Lancer Evolution IV GSR	276 HP	\$23,940	B	4WD
Lancer Evolution III GSR	266 HP	\$22,320	B	4WD
GTO SR	221 HP	\$29,980	B	4WD
GTO '95 SR	221 HP	\$20,070	B	4WD
GTO '92	221 HP	\$15,420	C	4WD
GTO '92*	221 HP	\$8,860	C	4WD
GTO Twin Turbo	276 HP	\$43,230	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo	276 HP	\$16,530	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo*	276 HP	\$16,270	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo**	276 HP	\$17,540	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo***	276 HP	\$19,250	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo****	276 HP	\$16,520	B	4WD
GTO '92 Twin Turbo*****	276 HP	\$20,730	B	4WD
GTO '95 Twin Turbo	276 HP	\$26,760	B	4WD
GTO LM Edition	613 HP	\$500,000	-	4WD

Subaru

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Impreza '96 Wagon WRX	236 HP	\$25,220	B	4WD
Impreza '96 Wagon WRX-STi	276 HP	\$28,850	B	4WD
Impreza '96 Wagon WRX-STi*	276 HP	\$28,850	B	4WD
Impreza '96 Sedan WRX	276 HP	\$25,550	B	4WD
Impreza '95 Wagon WRX-STi	256 HP	\$13,940	B	4WD
Impreza '95 Wagon WRX-STi*	256 HP	\$14,630	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX	256 HP	\$13,820	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX*	256 HP	\$15,190	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX**	256 HP	\$14,320	B	4WD
Impreza '94 Wagon WRX***	256 HP	\$18,580	B	4WD
Impreza WRX-STi Type R	276 HP	\$30,000	B	4WD
Legacy Touring Sedan RS	276 HP	\$27,330	B	4WD
Legacy Touring Wagon GT-B	276 HP	\$29,330	B	4WD
Legacy '93 Touring WagonGT	246 HP	\$14,440	B	4WD
Legacy '93 Touring WagonGT*	246 HP	\$15,590	B	4WD
Legacy '93 Touring WagonGT**	246 HP	\$14,640	B	4WD
Alcyone SVX Version L	236 HP	\$17,550	A	4WD
Alcyone SVX Version L*	236 HP	\$22,460	A	4WD
Impreza Rally Edition	584 HP	\$500,000	-	4WD

Mazda

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Demio LX G Package	81 HP	\$10,530	C	FF
Demio GL	98 HP	\$13,430	C	FF
Demio GL-X	98 HP	\$14,560	C	FF
Lantis Coupe 2000 Type-R	167 HP	\$20,750	B	FF
Eunos Roadster Normal	128 HP	\$17,400	B	FR
Eunos Roadster '89 Normal	118 HP	\$9,650	C	FR
Eunos Roadster S-Special	128 HP	\$22,250	B	FR
Eunos Roadster V-Special	128 HP	\$24,400	B	FR
Eunos Roadster '90 V-Special	118 HP	\$8,350	C	FR
Eunos Cosmo 138TypeSCCs	226 HP	\$15,910	C	FR
Eunos Cosmo 208TypeSCCs	276 HP	\$20,870	C	FR
Efini RX-7 Type RB	261 HP	\$32,400	A	FR
Efini RX-7 Type RZ	261 HP	\$40,150	A	FR
Efini RX-7 Touring X	261 HP	\$38,150	A	FR
Efini RX-7 A spec	261 HP	\$45,150	A	FR
RX-7 FC GT-X	202 HP	\$9,300	C	FR
RX-7 FC GT-X*	202 HP	\$8,740	C	FR
RX-7 FC GT-X**	202 HP	\$10,950	C	FR
RX-7 FC III	212 HP	\$12,040	C	FR
RX-7 FD '91 Type-R	261 HP	\$19,000	B	FR
RX-7 FD '91 Type-R*	261 HP	\$17,380	B	FR
RX-7 LM Edition	596 HP	\$500,000	-	FR

Honda/Acura

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Civic 3 Door	106 HP	\$17,280	C	FF
Civic Sedan	127 HP	\$18,280	C	FF
Civic (Racer)	182 HP	\$19,980	C	FF
Civic '93 3 Door Si	125 HP	\$8,980	C	FF
Civic '93 3 Door Si*	125 HP	\$10,270	C	FF
Civic '93 3 Door Si**	125 HP	\$11,900	C	FF
Accord Wagon	145 HP	\$26,980	C	FF
Accord Sedan	170 HP	\$23,540	C	FF
Prelude	195 HP	\$18,830	C	FF
Prelude '93 Si	160 HP	\$7,250	C	FF
Prelude '93 Si*	160 HP	\$10,760	C	FF
Prelude '93 Si**	160 HP	\$10,530	C	FF
Prelude '93 Si***	160 HP	\$10,670	C	FF
Prelude '94 Vtec	190 HP	\$9,840	C	FF
Prelude '94 Vtec*	190 HP	\$11,180	C	FF
Prelude '94 Vtec**	190 HP	\$9,230	C	FF
Prelude '94 Vtec***	190 HP	\$13,520	C	FF
Prelude '94 Vtec****	190 HP	\$12,990	C	FF
Prelude Type-SH	195 HP	\$26,530	C	FF
Integra GS-R	170 HP	\$19,580	C	FF
Integra Type R	195 HP	\$22,280	C	FF
NSX	290 HP	\$91,070	A	MR
NSX '91	270 HP	\$41,370	A	MR
NSX '91*	270 HP	\$49,350	A	MR
NSX '91**	270 HP	\$52,810	A	MR
NSX '91***	270 HP	\$56,970	A	MR
NSX '91****	270 HP	\$54,340	A	MR
NSX '93	270 HP	\$62,260	A	MR
NSX '93*	270 HP	\$67,030	A	MR
NSX '93**	270 HP	\$73,430	A	MR
NSX '93***	270 HP	\$74,250	A	MR
NSX Type S	276 HP	\$103,570	A	MR
NSX Type S Zero	276 HP	\$98,570	A	MR
Del Sol '93 S	102 HP	\$8,580	C	FF
Del Sol '93 S*	102 HP	\$7,850	C	FF
Del Sol '93 Si	125 HP	\$7,220	C	FF
NSX-R LM GT2	549 HP	\$500,000	-	MR

Chevrolet

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Corvette '96 Grand Sport	330 HP	\$49,250	A	FR
Corvette '96 Coupe	330 HP	\$45,350	A	FR
Camaro Z28	285 HP	\$24,770	A	FR

Aston Martin

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
DB7 Coupe	335 HP	\$150,000	A	FR
DB7 Volante	335 HP	\$164,000	A	FR

Toyota

CARRO	POTÊNCIA	PREÇO	CLASSE	DRIVE TRAIN
Starlet Glanza V	133 HP	\$14,300	C	FF
Corolla Levin BZG	162 HP	\$16,900	C	FF
Sprinter Trueno BZG	162 HP	\$16,900	C	FF
Celica SS-II	177 HP	\$21,360	B	FF
Celica GT-Four	251 HP	\$32,660	B	4WD
Corona Exiv	177 HP	\$22,290	C	FF
MR2 G-Limited	177 HP	\$23,600	B	MR
MR2 GT-S	241 HP	\$27,130	A	MR
Chaser Tourer S	197 HP	\$27,500	C	FR
Chaser Tourer V	276 HP	\$32,220	C	FR
Supra SZ-R	221 HP	\$34,000	B	FR
Supra RZ	276 HP	\$43,900	A	FR
Supra '95 RZ	276 HP	\$29,330	A	FR
Supra '95 RZ*	276 HP	\$28,810	A	FR
Soarer '96 2.5GT-TWT-i	276 HP	\$34,800	C	FR
Soarer '96 2.5GT-T	276 HP	\$16,250	C	FR
MA70 Supra GT Turbo Limi	236 HP	\$7,250	C	FR
MA70 Supra GT Turbo Limi*	236 HP	\$6,740	C	FR
MA70 Supra GT Turbo Limi**	236 HP	\$8,000	C	FR
AE85 Corolla Levin GT-Apex	128 HP	\$7,800	C	FR
AE86 Sprinter Trueno GT-Apex	128 HP	\$7,900	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R	276 HP	\$14,030	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R*	276 HP	\$13,900	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R**	276 HP	\$13,020	C	FR
JZA70 Supra Twin Turbo-R***	276 HP	\$15,870	C	FR
MarkII '92 Tourer S	177 HP	\$15,270	C	FR
Castrol Supra GT	655 HP	\$500,000	-	FR

E VAMOS TIRAR MAIS ALGUMAS DÚVIDAS

Depois desta listagem de preços, vamos voltar a falar um pouco sobre as fabricantes. Bem, nelas você já sabe que pode melhorar seu carro, tornando-o numa máquina e tanto; mas caso tenha lhe ocorrido de melhorar as supermáquinas do jogo, (os modelos especiais dentro de algumas fabricantes) esqueça!

Pelo simples fato dos carros Nismo GT-R LM (Nissan), GTO LM Edition (Mitsubishi), Impreza Rally Edition (Subaru), RX-7 LM Edition (Mazda), Castrol Supra GT (Toyota) e o NSX LM GT2 (Honda/Acura) não podem ser melhorados (também já é querer demais não...). Estas máquinas já se encontram em ótimas condições, o máximo que você poderá fazer com elas é alterar os pneus e "talvez" mexer na suspensão (esta última possibilidade é bem remota...).

Lembre-se que, se estiver jogando a versão japonesa de GRAN TURISMO, você vai se deparar com algumas modificações da versão americana. Por exemplo temos a fabricante Honda/Acura, na versão americana; enquanto que na japonesa é apenas Honda. Outro detalhe a ser lembrado também, é na diferença dos preços entre uma versão e outra. Na versão japonesa sempre há alguns "ZEROS" a mais... Ou mesmo algumas alterações nos preços e na aparência de alguns veículos. Todos os dados desta matéria foram baseadas na versão americana do jogo, por isso, a velocidade (mph), o peso (lb) e a potência dos carros (hp) estão diferentes da versão japonesa. Mas para transformá-los basta:

- 1º Multiplicar o mph por 1,61 e você terá a velocidade em km/h;
- 2º Multiplicar o lb (libras) por 0,454 e você terá o peso em kg (kilos)
- 3º Multiplicar o hp por 1,014 e você terá a potência do carro em PS (como no japonês).

Como estes números são frações, talvez não dêem o número exato, mas para isso, basta arredondá-los. Além da diversão, um pouco de matemática não faz mal a ninguém...



GAME SHARK

Versão Americana



Todas as opções abertas no BONUS ITEMS

(somente no Arcade Mode)

----- 300816D8 0004 -----	300816E8 0004
----- 300816D9 0004 -----	300816E9 0004
----- 300816DA 0004 -----	300816EA 0004
----- 300816DC 0004 -----	300816EC 0004
----- 300816DD 0004 -----	300816ED 0004
----- 300816DE 0004 -----	300816EE 0004
----- 300816E0 0004 -----	300816F0 0004
----- 300816E1 0004 -----	300816F1 0004
----- 300816E2 0004 -----	300816F2 0004
----- 300816E4 0004 -----	300816F4 0004
----- 300816E5 0004 -----	300816F5 0004
----- 300816E6 0004 -----	300816F6 0004

Dinheiro Infinito

(somente no Simulation Mode)

----- 8009B866 00FF -----

Licença de ouro B

----- 3009E3B4 0003 -----	3009E3B8 0003
----- 3009E3B5 0003 -----	3009E3B9 0003
----- 3009E3B6 0003 -----	3009E3BA 0003
----- 3009E3B7 0003 -----	3009E3BB 0003

Licença de ouro A

----- 3009E3BC 0003 -----	3009E3C0 0003
----- 3009E3BD 0003 -----	3009E3C1 0003
----- 3009E3BE 0003 -----	3009E3C2 0003
----- 3009E3BF 0003 -----	3009E3C3 0003

Licença de ouro A Internacional

----- 3009E3C4 0003 -----	3009E3C8 0003
----- 3009E3C5 0003 -----	3009E3C9 0003
----- 3009E3C6 0003 -----	3009E3CA 0003
----- 3009E3C7 0003 -----	3009E3CB 0003

OBS.: os códigos das licenças só funcionam no modo Simulation.

Versão Japonesa

Ter todas as opções abertas no GOODIES

(somente no Quick Mode)

----- 80098118 0404 -----	80098128 0404
----- 8009811A 0404 -----	8009812A 0404
----- 8009811C 0404 -----	8009812C 0404
----- 8009811E 0404 -----	8009812E 0404
----- 80098120 0404 -----	80098130 0404
----- 80098122 0404 -----	80098132 0404
----- 80098124 0404 -----	80098134 0404
----- 80098126 0404 -----	80098136 0404

Dinheiro Infinito

----- 8008DD04 E100 -----	8008DD04 05F5
---------------------------	---------------

Licença de ouro B

----- 80090854 0303 -----	80090858 0303
----- 80090856 0303 -----	8009085A 0303

Licença de ouro A

----- 8009085C 0303 -----	80090860 0303
----- 8009085E 0303 -----	80090862 0303

Licença de ouro A Internacional

----- 80090864 0303 -----	80090868 0303
----- 80090866 0303 -----	8009086A 0303

OBS.: o código das licenças funcionam apenas no modo Gran Turismo.

A DIPRESS E A EDITORA CANAÃ ESTARÃO PRESENTES NO



Salão Internacional do Livro de São Paulo 99

**DE 21 DE ABRIL A 2 DE MAIO. EXPO CENTER NORTE - MARGINAL TIETÊ
PAVILHÃO VERMELHO - RUA L ESQUINA COM A RUA 2.400**

Cultura e lazer de mãos dadas no maior evento literário do país.

AGUARDAMOS A SUA VISITA!



A SUA NOVA OPÇÃO



**DISTRIBUIDORA DE IMPRENSA
NACIONAL E INTERNACIONAL**

DEEP FEAR

Quanto mais a tecnologia dos games avança, mais fica a vontade de retornar aos velhos clássicos.



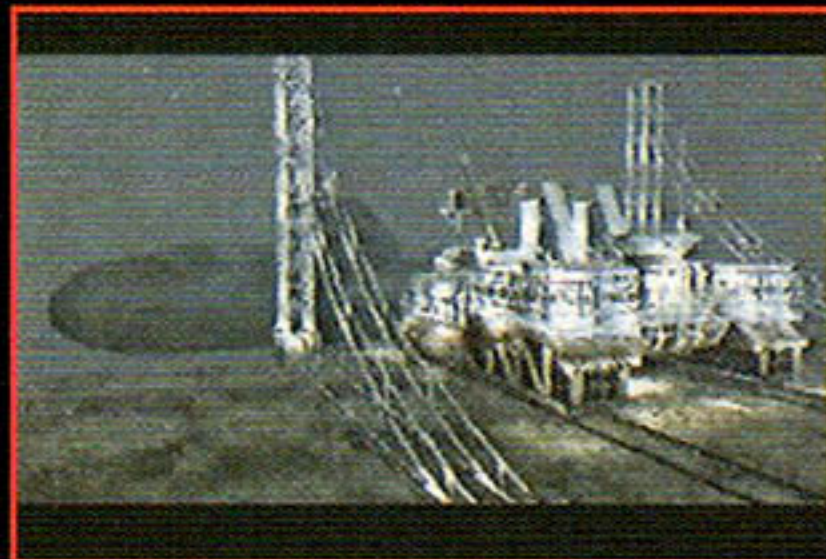
Esta parece ser uma das grandes tendências que vêm se aproximando principalmente dos gamemaníacos veteranos, que é o de retorno aos games antigos.

Além de gamemaníacos ou gamers, agora com muito mais frequência são vistos verdadeiros colecionadores de jogos que fazem de tudo para rever aqueles games que fizeram seus primeiros anos como gamemaníaco.

Estamos partindo para uma nova viagem rumo a "6ª ou 7ª geração de videogames" (Este termo é ultrapassado, mas se refere bem a modernidade alcançada pelos games), onde o realismo é a principal meta a ser alcançada e onde o grande dominador desta geração é o polígono que revolucionou os gráficos tridimensionais.

Mesmo com toda essa evolução, os clássicos vão deixar muitas saudades.

Quem não se lembra de NIGHT TRAP para o SEGA CD, que inaugurava um novo estilo de se produzir games com grandes produções de cinema.



Muitos anos se passaram e a comunidade de gamers cresceu junto com a tecnologia, mas os velhos "evangelists" (termo usado para aquelas pessoas que curtiam games, quando tubalina ainda era



com rolha!?!)) continuam com a procura dos velhos clássicos sem esquecer de seu passado.

A SEGA embora tenha perdido um pouco de seu prestígio durante todos estes anos sempre foi uma das em-

presas mais inovadoras do segmento de jogos eletrônicos.

No ano de 99 está inaugurando uma nova era a de aparelhos com 128 BITS e comemorando a união de empresas de outros segmentos (como MICROSOFT) que estão apostando no DREAM CAST.

Como todo novo lançamento "cava a cova" de seus antecessores, gamers de todo mundo temem que o SEGA SATURN saia de linha.

No Japão existe a promessa do não abandono do aparelho, mas e os outros países?



Por isso deixamos aqui na sua GAMERS BOOK, um tributo ao SEGA SATURN, o vídeo game que inaugurou a geração 32 BITS e que aos poucos vai se despedindo de nós e se tornando um aparelho na nossa lembrança...

Para o SEGA SATURN produzimos uma super estratégia sobre DEEP FEAR, que pode ser considerado um dos últimos games lançados para este console.

Muito pouco se falou sobre este jogo que com certeza é um dos mais raros e difíceis de encontrar no Brasil.

DEEP FEAR segue o mesmo estilo SURVIVAZ HORROR do game da CAPCOM RESIDENT EVIL.



Com boas doses de suspense, um STORYLINE diferente e seqüências em CG que não sofreram limitações da censura americana este game garante diversão e desafio na

medida certa e promete ser um dos melhores games para SATURN na lista de colecionadores do mundo todo.

DEEP FEAR - CONTROLES

BOTÃO X = Mostra o menu de itens.



BOTÃO OY = Mostra o mapa.

BOTÃO Z = Usa o que tiver sido escolhido no menu de itens.

BOTÃO A = Usado para abrir portas, examinar itens, apertar botões, usar as armas de fogo e aceita as escolhas nos menus.

BOTÃO B = Segure este botão para correr, negar as suas escolhas nos menus e se estiver armado e colocar para trás fara JOHN dar pequenos pulos.

BOTÃO C = O mesmo que o botão A.

BOTÃO L = Mostra em que sala e andar você esta.

BOTÃO R = Faz com que JOHN pegue ou guarde a arma.

START = Faz aparecer um enorme menu onde você pode ler os arquivos encontrados, mudar as armas ou até mesmo

selecionar ou usar itens.

ITENS

Você pode selecionar os itens através do menu que aparece apertando START ou simplesmente apertando o BOTÃO X.



Selecione o item e também SET para confirmar o item.

Use o botão Z para usar o item.

Entre os itens você terá SPRAYS de primeiros socorros e granadas. Existem três tipos de granadas:

* AIR GRENADE - São azuis e restauram o ar nas salas.

* EXPLOSIVE GRENADE - São alaranjadas e provocam explosões. (Obviamente que somente estas causam danos aos monstros).

* STUN GRENADES - Também são alaranjadas e não matam, deixando os inimigos apenas atordoados.

OS MAPAS

Quando você selecionar os mapas várias cores irão aparecer:

- * A sala com uma cor rosa picante indica a sala onde você está.
- * As salas verdes indicam que nestas existem mais de 20 segundos de ar.
- * Salas vermelhas possuem menos de 20 segundos de ar.
- * Salas azuis estão inundadas.

AIR SUPPLY - SUPRIMENTO DE AR

O "air supply" é uma caixa amarela que existe na parede das salas da base submarina.

Com esta caixa você pode salvar o game (no cartucho de memória ou no próprio SATURN), restaurar o ar das salas e o seu AIR.

REGLATOR (Permite que John entre em salas inundadas).

DICA: O tempo de oxigênio das salas é marcado por números que aparecem no canto superior direito da tela.

SALAS DE ARMAZENAGEM

Em algumas salas existe munição para recarregar sua arma.



É só se aproximar de alguns armários e usar os botões para que o menu de munições apareça.

Você só encontra munições dentro destas salas com exceção do submarino, onde os "recarregadores" não estão nas

salas de armazenagem.

DICA: Estas salas possuem a palavra "STORAGE" marcado na porta.]

AS REAS DA "GRANDE MESA"

A Big Table foi projetada para ser uma verdadeira cidade no profundo oceano. Em sua vasta extensão, diversas foram as áreas construídas. Desde os alojamentos aos civis, passando por um sistema de televisão próprio e uma área médica, para o caso de algum acidente.

A maioria delas está sob a jurisdição da direção da base submarina, tendo seu acesso restrito a apenas alguns membros da direção, como Dubois. Mas existem também áreas onde nem mesmo o diretor Cransy tem acesso. Estando sob o controle da marinha dos Estados Unidos, algumas partes da Big Table são extremamente restritas, com as ações ali realizadas mesmo sem o conhecimento da direção.

Encarnando Mayor, você terá de percorrer todas estas áreas, acabando com as criaturas e realizando as tarefas para tentar escapar com vida deste pesadelo... Então não é má idéia ter uma idéia geral de cada uma delas.

Air Unit Area. É aqui que todo o oxigênio da Big Table é



produzido para então ser levado às demais áreas. A água é absorvida e o oxigênio retirado dela, tendo assim uma fonte praticamente interminável — desde que,

claro, os geradores não falhem. Sem a unidade, a Big Table só possui Oxigênio para poucas horas. Por isso mesmo, é uma área restrita à direção.

A Big Table também foi criada para ser uma espécie de colônia. Todos que aqui trabalham tem suas vidas próprias, po-

dendo divertir-se e fazer compras nas próprias instalações da base. E é para isso que existe a Apartment Area. Além dos alojamentos propriamente ditos, todo um complexo urbano, com lanchonetes, supermercados e lojas, além de um cinema (na verdade uma sala de projeção bem grande...) próprio. Acesso livre a todos os civis.



A **Control Center Area** é o local onde você inicia sua jornada. É aqui que se localiza o posto de operações da ERS e a principal área de operação da Big Table. A partir daqui é possível se ativar ou desativar a maior parte das funções das demais áreas, com exceção da Navy Area. As decisões dos rumos da Big Table são tomadas aqui.



A área submarina, que conecta três outras áreas (Navy, Energy Unit e o resto da Big Table) é chamada de **Connection Area**. Acesso somente com os trajes Big Gins.



Toda a comunicação da Big Table com o resto do mundo é feito através da **Dynamic Network Area**. Aqui, além da recepção de sinais de TV de todo o mundo, são produzidos programas para entretenimento do público. Área civil, de acesso livre.



O único método de se acessar a Navy Area sem a utilização de veículos externos é através da **Docking Area**. Ela também dá acesso ao teleférico que leva à Air Unit Area.



Fornecedora de energia para a Big Table, a **Energy Unit Area** é restrita à direção da base, sendo isolada das demais áreas e sendo acessível somente pela Sea Farm e Connection Area.



Como o próprio nome diz, esta área recebe todos os detritos provindos do resto da Big Table, para reciclagem ou dispensa. Devido à periculosidade que os detritos podem causar, a Junk Area é restrita.



Área civil, encarregada de zelar pela saúde dos moradores da base submarina. Também re encarrega de pesquisas sobre o comportamento humano sob altas pressões do oceano e outros efeitos envolvendo a vida fora do ambiente terrestre. O grupo de pesquisadores procuram nos elementos abissais curas para doenças terrestres.



A área mais restrita de toda a Big Table. As pesquisas e atos aqui realizados são altamente secretos, não sendo revelados a ninguém além da própria marinha americana. É sabido que armamentos e muitos protótipos estão guardados ali. Rumores dizem até que pesquisas da NASA têm sido trazidas até a **Navy Area**, buscando o soldado perfeito...



A área mais restrita de toda a Big Table. As pesquisas e atos aqui realizados são altamente secretos, não sendo revelados



a ninguém além da própria marinha americana. É sabido que armamentos e muitos protótipos estão guardados ali. Rumores dizem até que pesquisas da NASA têm sido trazidas até a **Navy Area**, buscando o soldado perfeito...



As pesquisas envolvendo animais marinhos e mesmo o comportamento de animais terrestres em ambiente sub-aquático são realizados aqui, na **Sea Farm Area**.

OS PERSONAGENS

John Mayor: Aos 28 anos, este ex-membro do mais aclamado time da SEAL (grupo das forças especiais de segurança), o Team 6, Mayor ocupa lugar de destaque, como chefe da ERS (Emergency Rescue Services), o time de segurança da Big Table. Amargurado pela perda de sua amada Stella (aliás, um dos motivos por ter deixado o conceituado Team 6), resolve se recluir do resto do mundo, transferindo-se para a base submarina e exercendo sua vocação de herói.



Mooky Carver: Assistente de John na ERS, Mooky é o responsável pelo Little Shark, veículo externo que os leva rapidamente a qualquer ponto da Big Table. Dono de uma coragem duvidosa, de ótimo humor, este jovem de 20 anos nova-iorquino será uma vítima da Big Table...



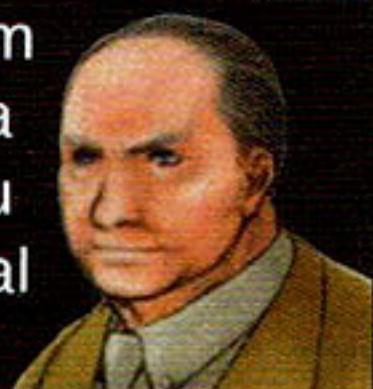
Sharron State: A jovem californiana de 19 anos embarcou na aventura de ser fotógrafa free-lancer da Dynamic Network da Big Table. No final das contas, seu apego aos animais a tornou principal responsável pelo tratamento dos golfinhos da Sea Farm Area, com direito a acesso livre à locais como o CCD. Ela parece ter um certo carinho especial por John, mas talvez ela não tenha tempo para revelar isso...



Dubois Amalric (pronuncia-se "Dibuas"): Aos 33 e mestre em computação, Dubois é o... Hmm... "Homem" por trás de todo o funcionamento da Big Table desde os 25 anos. Sendo engenheiro chefe e segundo em comando no local, o francês tem o dever de manter o funcionamento da base em condições extremas.



Cransy Dawkins: Diretor da Big Table, o velho Cransy foi colocado em seu posto por ser especialista em ocultar os fatos do público geral, como fizera com diversos dos escândalos envolvendo seu nome. Mas, mesmo ele não tem acesso total aos segredos da Navy Area...



Gina Wiseberg: Gina Wiseberg tem as características perfeitas para a chefe da área médica: 22 anos, QI acima de 180 e um conhecimento técnico incrivelmente abrangente. Ela é a chave para a descoberta de toda a verdade por trás dos acontecimentos estranhos...



Danny Raynolds: Um dos mais antigos na Big Table. Chegando à casa dos quarenta, Danny ainda é o responsável por todos os embarques e desembarques na Docking Area. Acima de tudo, não confia em Cransy. Esteve de perto quando os escândalos com ele aconteceram, e sabe como



ele é capaz de esconder a verdade de todos até o fim...

STORY GAME - ESTRATÉGIA

No espaço uma cápsula espacial entra na atmosfera da Terra e rapidamente os militares procuram as coordenadas de localização da queda da cápsula.

"As 18 horas e 37 minutos detectamos um objeto não identificado entrando na órbita da Terra".

Helicópteros e barcos da marinha americana se dirigem as coordenadas.

"Atenção as coordenadas são N-17 E-158..."

Ao encontrar o local os militares encontram apenas o pára-quedas da cápsula.

"Aqui é RAIN BIRD, a cápsula não está na superfície..."

"Mandaremos SEA FOX para resgatá-lo no fundo do mar, podem retornar a base". Antes de retornar um dos helicópteros libera uma espécie de carga que contém um ponto de identificação para que o submarino SEA FOX possa encontrar o local exato da cápsula.

Ao resgatá-la o submarino retorna para a base submarina conhecida por BIG TABLE.

Basta dizer que a BIG TABLE é uma enorme base submarina construída pela marinha americana que além de objetos militares a base possui um centro de pesquisas marinhas e médicas.

Esta base é dividida em áreas e possui uma colônia de médicos e cientistas, assemelhando-se a uma ATLÂNTIDA moderna.

Você é JOHN MAYOR, instrutor de salva vidas e integrante do serviço de resgates de emergência, ERS (EMERGENCY RESCUE SERVICES). Ex membro da SEALs (as forças especiais da marinha), JOHN encontra-se na BIG TABLE, dentro da sala da ERS admirando a foto de seu antigo amor STELA, quando recebe o chamado de MOOKIE.

(MOOKIE) - "Chefe!!!

(JOHN) - "Pode falar mais baixo, estou ouvindo-o perfeitamente..."

(MOOKIE) - "Aconteceu algo com SHARON aqui no E-POOL, venha logo."

(JOHN) - "Fique calmo já estou indo..."

(MOOKIE) - "Rápido, chefe..."

Antes de descer as escadas logo a sua frente, ande pelo quarto e você verá uma caixa de primeiros-socorros, mexa nela para pegar oito sprays de primeiros-socorros.



Note o AIR SUPPLY na parede (a caixa amarela) é por ela que você pode salvar o game e restaurar o oxigênio de algumas salas.

Na opção SAVE GAME, você pode salvar o jogo na memória do console ou no cartucho de RAM que possui três BLOCOS.

LEMBRETE: Você precisa de 86 blocos de espaço vazio para salvar o game na memória do console.

Desça as escadas para encontrar SHARON desmaiada e MOOKIE ao lado.

Quando JOHN chegar próximo a SHARON, ela vai cair na gargalhada e MOOKIE dirá que é 1º de abril (Dia da mentir).

JOHN vai ficar aborrecido por causa da brincadeira estúpida e começará a discutir com os dois.



Enquanto isso uma cena mostrará o SEA FOX atracado a BIG TABLE e os dois comandantes do submarino e da base vão conversar. O submarino vai se desatracar com sucesso, mas repentinamente algo acontece com o comandante.

“Não, não por favor espere...”

O SEA FOX vai se descontrolar e derrubar os guindastes da BIG TABLE e causar um grande estrago.

Após esta cena JOHN MAYOR será convocado para se apresentar no CCD-AREA no DECK de comando.

Suba as escadas novamente e saia do quarto da ERS.

No corredor procure por uma porta com listras brancas e vermelhas.

Ao entrar fale com CLANCY seu superior ele dirá que o SEA FOX se chocou com a NAVY AREA (ÁREA DA MARINHA)



que é uma área secreta, mas que ele não possui alternativa além de mandar você para averiguar os estragos e resgatar a doutora WAISBURG que estava no local.

Ele pede ainda para que você conecte novamente a BIG TABLE com a NAVY AREA e lhe entrega o KEYCARD Lv.1.

Retorne para sua sala e desça novamente a escada e dirija-se com MOOKIE para NAVY AREA.



DICA: Encontre os barris amarelos para pegar uma AIR-GRENADE.

Ao chegar a NAVY AREA, MOOKIE vai pegar o KEYCARD de suas mãos e vai correr na frente dizendo que quer dar uma olhada nas “armas secretas”.

Siga-o e na próxima sala encontre a caixa amarela.

Selecione AIR SYSTEM na caixa para restaurar o oxigênio do local.

Ao encontrar MOOKIE, você vai descer pelo elevador e em seguida vai achar um homem ferido no chão.



Ele entregará uma arma para JOHN e pedirá para que você mate-o.

O cara vai sofrer uma mutação animal, depois disso use R para mirar e o botão A para atirar no monstro.



Quatro tiros bastam para matá-lo. Retorne e entre na STORAGE ROOM, você vai encontrar MOOKIE morrendo de medo.

CLANCY vai entrar em contato e JOHN vai dizer que os sobreviventes estão se transformando em

monstros.

CLANCY pedirá para que você resgate a Dra. WAISBURG.

Antes de sair da STORAGE, não esqueça de recarregar a arma na luz vermelha que fica ao lado dos armários.

Saia, ande pelo corredor e entre na porta depois do elevador. Nesta sala mate o monstro rapidamente e restaure o oxigênio na caixa amarela ou use a AIR GRENADE.

DICA: Para usar as granadas basta ir ao menu de itens e selecioná-la depois apertar o botão Z.

Depois de restaurar o ar entre na outra porta para ir a sala de descompressão.

Nesta sala entre na porta da direita para encontrar MOOKIE na sala de controle e pegar o KEYCARD.

Então retorne a sala anterior para usar o KEYCARD na outra porta do local. Você vai encontrar granada no chão.

Agora você vai encontrar a doutora GENAWAISEBURG que guarda uma semelhança incrível com STELA.

A NAVY AREA retorna para BIG TABLE e JOHN, MOOKIE, GENA e o MACACO podem retornar para a base.

Ao entrar na base o macaco sai pulando e DANNY pergunta para GENA se este é o namorado dela!!

A garota sai nervosinha e diz que vai para a sala de CLANCY.

DANNY não acredita em MOOKIE que tenta convencê-la de que existem monstros na NAVY AREA.

Os dois vão retornar e JOHN vai ficar sozinho na sala.

Entre na STORAGE ROOM (a porta ao lado do nº 3) e recarregue a arma, pegue três granadas na caixa grande de metal e salve o game.

Volte a sala anterior e entre na porta vermelha (aquela com uma seta e com o nº4 na parede).

Suba para o primeiro andar pelo elevador e fale com DUBOIS que dirá que está com mal pressentimento. Você ouvirá um estranho barulho vindo da AIR UNIT AREA.

DUBOIS pede para que você vá falar com CLANCY.

Vá para CCD AREA, suba para o segundo andar e entre na sala de CLANCY (a primeira porta a esquerda).

Fale com CLANCY, mas ele não dirá nada sobre os humanos se transformarem em monstros, porque isso é ultra secreto.

CLANCY receberá uma ligação do deck de comando pedindo para que ele vá até lá, pois o SEA FOX está estranho.

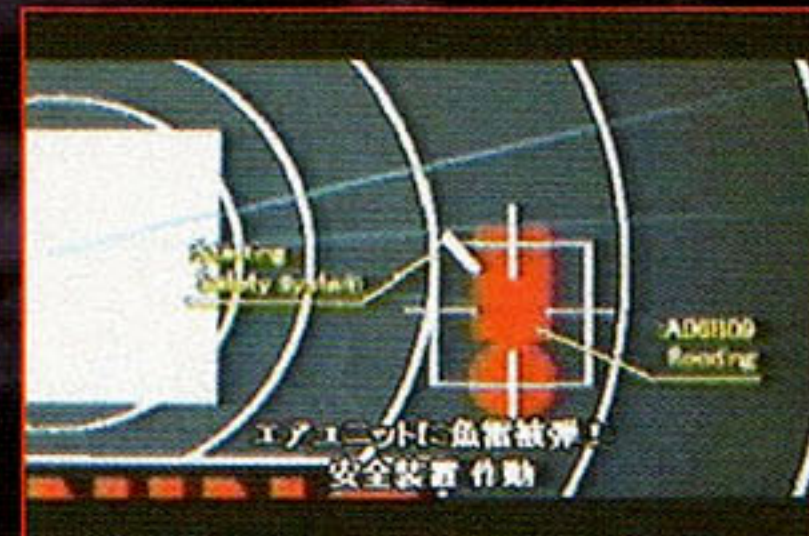
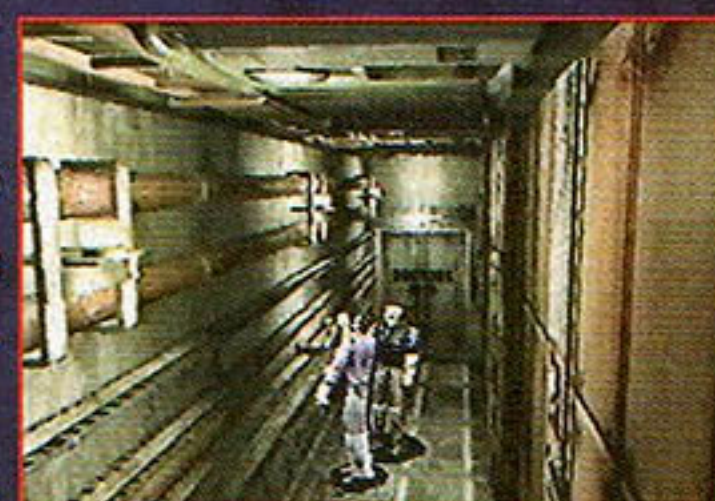
Agora vá encontrar CLANCY no deck de comando (a porta com listras vermelhas e brancas).

Um dos mísseis da SEA FOX esta apontado para a BIG TABLE.

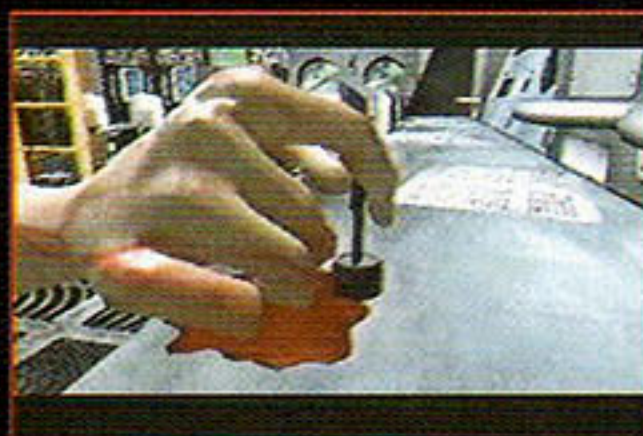
CLANCY pede para que parem as máquinas e que ninguém faça barulho. (Torpedos seguem o som, viu!!), mas repentinamente ouve-se o barulho da AIR UNIT AREA.

O torpedo é lançado e destrói o suprimento de ar.

Alguém dentro da SEA FOX



arma mais uma sequência de mísseis chamados POSEIDON, desta vez CLANCY pede para que JOHN como o membro da SEAL vá até o submarino e tome conta da situação. CLANCY vai dar a você um KEYCARD que permite a JOHN pegar a SUBMETRALHADORA no STORAGE ROOM.



Desça pelo elevador e siga para STORAGE ROOM que está no primeiro andar do CCD AREA. Pegue o clip para a metralhadora no chão e nos gabinetes do lado esquerdo selecione a SUBMETRALHADORA para pegá-la.

Agora vá para o E-POOL, pegue o submarino da ERS com MOOKIE e vá para o SEA FOX.

Ao descer no SEA FOX, JOHN encontrará com um homem, fale com ele duas vezes para ganhar uma granada.

Desça a escada duas vezes.

Na segunda vez em que descer as escadas haverá três opções:

(CIMA) (BAIXO) (CANCEL)

Siga o corredor e você vai encontrar um cara que vai morrer na sua frente.

Depois dele morrer corra e restaure o ar do corredor.



Mexa no corpo e você vai encontrar a SEA FOX KEY (chave).

Na porta logo a frente você vai encontrar um painel para recarregar suas armas.

Retorne para o corredor, salve o game e use a chave na outra porta.

ta.

No quarto pegue o REGULATOR ("regulador de ar?") e a arma KPG L-9.

Volte para o corredor e vá até o AIR SUPPLY para encher o regulador e salvar o game.

Recarregue as suas armas e desça pela escada que existe no meio do corredor.

Com o regulador, você pode andar em áreas inundadas e com gás.

Vasculhe o corpo boiando para pegar mas um clips para a metralhadora.

Pegue o extintor de incêndio que existe no chão deste corredor.

Recarregue sua arma e o REGULATOR e suba pela escada no centro do corredor.



Apague o fogo com o extintor e atravesse o corredor, mas antes de subir as escadas pegue o DOGTAG do falecido.

Subindo a escada você vai encontrar a sala de comando, fale com o comandante que dirá que o segundo comandante quer destruir BIG TABLE e que somente JOHN pode impedi-lo.

O comandante vai dar a você a chave da sala dos oficiais.

Retorne para o corredor e vá até a sala onde você regarrega as armas. Existe um compartimento azul na parede use a chave.



Para poder pegar a chave que permite que você anule o lançamento dos mísseis é necessário um password, por isso examine o DOGTAG do corpo que você encontrou e verá os números 1224.

Use estes números no compartimento e pegue a chave.

Recarregue as armas, salve o jogo e vá para a sala onde está o comandante.



Deixe a metralhadora e as granadas prontas e coloque a chave no painel de comando.

Use três granadas para detonar o chefe ou a metralhadora para fuzila-lo.



Vasculhe o corpo do monstro para pegar outra chave e use-a no painel.

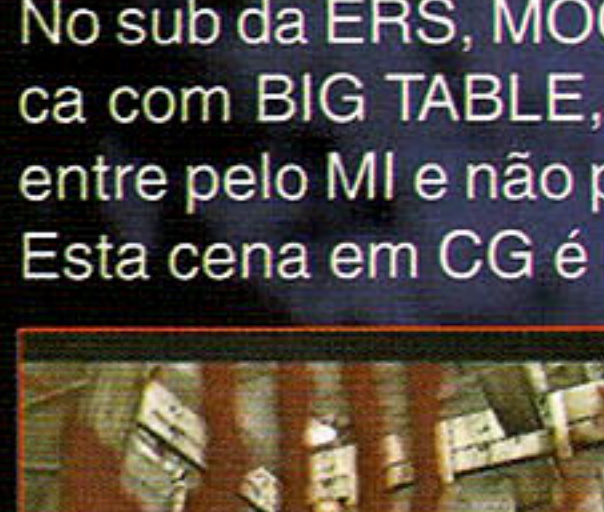
Veja a cena em que os mísseis são desativados e o SEA FOX começa a rolar para o precipício.

Saia pelo duto de ventilação, suba a segunda escada no fim do corredor, suba a escada novamente no corredor inundado, suba as outras escadas e você vai encontrar o local onde são lançados os torpedos.

Entre no tubo de torpedos e fuja.

No sub da ERS, MOOKIE se comunica com BIG TABLE, onde CLANCY pede para que o SUB entre pelo MI e não pelo E-POOL.

Esta cena em CG é uma das mais chocantes do game.



JOHN salvou um dos tripulantes do SEA FOX que se transforma e assassina MOOKIE.

Mate a criatura e recarregue o AIR REGULATOR.

Ao passar pela porta JOHN receberá um chamado de CLANCY que pede para que ele retorne para a CCD AREA.



Vá para a STORAGE ROOM e recarregue a munição, depois retorne para o elevador e siga para o MI level 2 (segundo andar).

No laboratório do 2º andar, você vai encontrar uma maleta de primeiros socorros, pegue três sprays e um vidro estranho em cima das mesas.

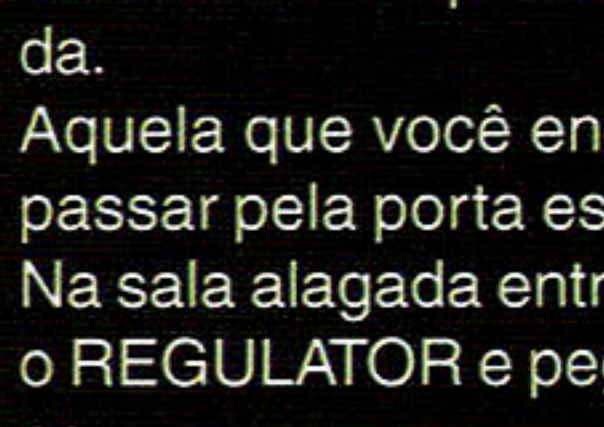
Siga para o outro lado do corredor e encontre um dos cientistas desesperado porque esta preso no MI.

Procure na roupa pendurada o KEYCARD para ir para JUNK AREA.

Retorne para o primeiro andar e use JUNK KEY na porta que está trancada.

Aquela que você encontra depois de passar pela porta escrito JUNK.

Na sala alagada entre na porta da esquerda para recarregar o REGULATOR e pegar várias AIR GRENADES nos armários.



Olhe na mesa e veja um E-MAIL que foi mandado por um cientista brasileiro para BIG TABLE (O cara contrerrâneo se chama PEDRO CAUSON, estranho né!), para um tal BOB.



Repare na foto na mesa e lembre-se dos números 1025. Ignore o cara no sofá que não acredita em monstros. Entre na outra porta e pegue a caixa de munição perto do corpo e aperte o botão que existe perto da janela. Retorne para a sala inundada e entre na porta direita.



Mate os monstros e desça as escadas no final do corredor.

Na próxima sala salve o jogo restaure o ar da sala e recarregue o REGULATOR.

Na sala inundada pegue outro vidro com líquido estranho.

Retorne para a sala do MI, onde estava o cientista. (No segundo andar!!!).

Com os dois tubos de ensaio vá até a máquina e faça a combinação 10.25 e pegue o objeto formado.

DICA: Faça combinações dos números 7.11, 10.24, 11.09 ou 11.11 para ganhar sprays laranja que recuperam mais da metade da energia. Faça 0402 para ganhar sprays vermelhos.

Vá até o STORAGE ROOM e use o aparelho que irá libertar um gás que permitirá, que você veja os lasers que ativam o bloqueamento da outra porta.



Passe pelos lasers somente quando eles sumirem.

Atravesse o corredor e entre na sala onde o AIR SUPPLY está quebrado.

Mesmo assim use-o para salvar o game e recarregue o REGULATOR.

Suba as escadas e entre na sala de GENA.



Mais uma incrível cena de CG terá início, onde GENA irá explicar o estranho vírus para JOHN.

“Eles dominam o núcleo das células e se multiplicam com uma velocidade incrivelmente rápida.”

JOHN tossa e GENA acha o resfriado estranho e pergunta se ele lutou com os monstros.

GENA retira uma amostra de sangue para analisar.

Ela pede para que você vá falar com um dos pesquisadores do IM.

Atrás dela existe uma caixa de primeiros socorros pegue o spray vermelho e o azul.

Desça as escadas e entre na porta do lado oposto.

Fale com o pesquisador e ganhe o JUNK KEY LV 2. Desligue os lasers no computador desta sala.

Retorne para a porta trancada no JUNK AREA para usar a chave.

Dentro desta sala procure o chip do computador da unidade de oxigênio.

Pegando o chip retorne para MI AREA

via STORAGE ROOM e use o chip no AIR SUPPLY que está quebrado e restaure o ar das salas.

Após restaurar o ar volte, para falar com GENA (suba as escadas).



Ela dirá que as células de JOHN não estão saudáveis o que impede a proliferação do vírus.

Este vírus age melhor na ausência de

oxigênio por isso não pode faltá-lo na BIG TABLE.

Vá em direção ao apartamento area e GENA abrirá as portas para você.

GENA quer ficar um pouco mais no laboratório para descobrir as fraquezas dos monstros.

Os dois trocam olhares e se despedem.

Vá para APARTMENT AREA e assista outra grande cena em CG, onde JOHN vai conhecer ANNA LORESAN.

Ela diz que o único modo de chegar ao CCD é consertando o acesso que está com problemas.

Entre na lanchonete e pegue um hambúrguer que está na parede e a munição da metralhadora no chão.



Na unidade médica pegue sprays e recarregue o REGULATOR.

Pegue o elevador e vá para o segundo andar.

Entre no banheiro a direita e pegue uma granada.

Entre no fast food do segundo andar e dirija-se para o AIR SUPPLY e você verá uma CG onde JOHN encontra o BULLDOG de ANNA, RAMBO e ganha

o DN KEY.

Entre na porta com um pincel desenhado do lado de fora (É a lavanderia e o chuveiro?) e pegue mais granadas.

Vá para o terceiro andar e entre no STORAGE ROOM.

Na mesa você vai encontrar uma carta de ANNA que deixou um WEAPON CARD de presente para você, por isso basta ir até o armário de armas e pegar a escopeta. (SHOT GUN). Salve seu game no AIR SUPPLY e pegue mais uma AIR GRENADE no chão.

Pegue a fita VTR no quarto maculino em cima da mesa e pegue itens nas outras áreas.

Dirija-se para a porta do DN (DOCKING NETWORK) use a DN KEY e entre.

Detone os monstros brancos com a SHOT GUN.



WTORCH).

Saia pela outra porta da sala de equipamentos e verifique o tanque nº 2 na sala inundada.

Retorne para o corredor principal e desça pelo elevador para o 2º andar, entre na porta da esquerda e use o disquete no computador copie os dados e saia da sala.

Dirija-se para STORAGE ROOM no fim do corredor e pegue mais munição.

Volte para sala onde você conversou com o japonês e entregue o disquete, para ele. Pegue a BLO-



WTORCH e dirija-se para a porta do CCD. (No salão principal no segundo andar).

A porta do CCD está no APARTMENT AREA no segundo andar.

Use a BLOWTORCH na porta do CCD e depois dirija-se a



sala do CLANCY ao lado do elevador. Na sala de CLANCY, JOHN vai ter uma conversinha com ele e com o coronel McCoy da SEAL.

Vá para o quarto da ERS e converse com GENA e SHARON.

JOHN diz que McCoy era o pai de STELA.



JOHN se sente culpado por não tê-la salvo quando STELA caiu no mar em uma tempestade.

Ele a amava e não conseguiu resgatá-la a tempo.

No meio da conversa JOHN recebe uma chamada urgente de DUBOIS.

Basta sair do quarto e entrar na primeira porta que encontrar pela frente.

Desta vez você vai ter que impedir que mexam na AIR AREA ou segundo DUBOIS, tudo irá pelos ares.

Vá para o deck de controle (a sala que tem a porta com listras vermelhas e brancas) e fale com CLANCY.

Ele não conseguirá entrar em contato com SEAL. (E parece que sobrou para você!)

Vá para a porta que tinha um guarda na frente e pegue munição.

Desça para o primeiro andar e veja o CG com DANNY.



Vá para DOCKING AREA B1, pelo elevador.

Entre na porta para SEA FARM AREA (aquela com listras pretas e amarelas em volta)

No SEA FARM entre na primeira porta para encontrar SHARON dormindo

perto do tanque dos golfinhos. (Parece que ela é apaixonada por JOHN...)

Retorne para DOCKING AREA e entre na porta com o número 2 e encontre DANNY.

Ele diz que a gôndola está pronta e pergunta o que JOHN vai fazer com ela.

JOHN responde que vai buscar o SEAL...



Entre na Gôndola e aperte o botão na caixa amarela, para ver o SEAL indo para o "espaço".

Saia da área da Gondola e entre na primeira porta a esquerda.

Vasculhe alguns corpos para pegar munição e granadas. Mexa nos aparelhos para destravar portas.

Vá para o elevador, siga para o segundo andar e prepare-se

para o chefe.

Abuse da SHOT GUN e descarregue-a em cima deste chefe super chato.



Depois de acabar com o chefe JOHN vê um detonador nos tambores de oxigênio.

Vasculhe no corpo do chefe para encontrar a chave da Gôndola.

Retorne e use a chave no painel na parede ao lado da gôndola.

Entre aperte o botão no painel amarelo e fuja.

Para melhorar a situação da BIG TABLE, a explosão da AIR UNIT provocou a liberação de uma enorme quantidade de oxigênio que ao subir fez um dos barcos da marinha americana de "vitima" e um dos aviões se desprende e caiu no mar.

Ao se chocar com o chão causou danos ao sistema de energia da BIG TABLE.

Falando com DANNY, JOHN descobre que o coronel McCoy ainda está vivo.

CLANCY entra em contato pelo rádio e pede a presença de JOHN no DECK de controle.



Vá para o CCD e converse com CLANCY, sobre a queda de energia da BIG TABLE.

Depois vá até o quarto da ERS para falar com GENA e salvar o game.

Retorne para a porta do DOCKING NETWORK AREA através do APARTMENT AREA e tenha uma conversa com DANNY sobre o caráter de CLANCY.

"Ele mata pessoas por sua carreira..."

No final da conversa ela pede para que você fale com SHARON no SEA

FARM AREA sobre como ir até a ENERGY UNIT AREA e pede o "lança-chamas" emprestado para consertar a porta do DN.

NO SEA FARM AREA converse com SHARON e pegue o PASSCODE para o elevador (2751).



Use o elevador e vá para B2, entre na sala com uma vaca e continue na próxima porta.



Pegue um spray e uma granada e use o passcode de SHARON na porta da STORAGE ROOM.

Pegue o GASBOMB para a BLOW TORCH, recarregue as armas e atra-

vesse para a outra sala.

O elevador está com problemas, então volte para o APARTMENT AREA (no 2º andar) e fale com DANNY.



Entre no DN e vá falar com ANNA no segundo andar porta da direita.

Deixe o recado de DANNY e siga-a até a sala de equipamento a área inundada veja as explicações no tanque 2, volte e vá para empresa BIGJIM e fale com ANNA e examine a roupa. (Porta da esquerda)

Retorne para APARTMENT AREA e entre no apartamento de DANNY (no terceiro andar, a porta que estava fechada anteriormente), veja a família dele em uma foto na mesa.



Retorne para DOCKING AREA B1 e entre na sala que possui a plataforma que o levará para NAVY AREA novamente.

Caminhe em direção a única porta que possui uma janela ao lado e DANNY aparecerá e lhe entregará o NANY AREA KEY LV.2.

Quando estiver em NAVY ARE, vá até o elevador e no segundo andar (2F) procure a E-POOL AREA.



(A entrada para E-POOL tem um enorme E na porta).

Use a NAVY KEY na outra porta da E-POOL.

Atravesse o corredor suba as escadas e encontre a GAMGUN no quarto que está no final do segundo corredor. Pegue outra fita de video cassete.

Retorne para DOCKING NETWORK AREA vá para 3F, cruze a sala de equipamentos (do japoneses) e use a GAMGUN na rachadura que existe na sala inundada.



Depois vá falar com ANNA em seu quarto no 2F (pegue o elevador). Pegue o manual da roupa de BIGJIM em cima da mesa.

Salve o game e inspecione a roupa na sala de BIG JIM.

Retorne para a sala de equipamento e a área inundada estará seca.

Pegue o AIRTANK da roupa de BIGJIM, no tanque nº2.

Use o AIR TANK na roupa, depois vá falar com ANNA no quarto dela novamente.(2F)

Prepare-se, pois ANNA vai se transformar em um monstro ter-



rível.



Use granadas e a SHOT GUN para destruí-la.

Pegue o cartão de operador do BIGJIM no chão e olhe o número 4171.

No PASSCODE da roupa (na sala ao lado) use o número do cartão.



Coloque a roupa atravesse o corredor (pode ignorar os peixes) e suba na plataforma que o levará ao ENERGY UNIT AREA.

Na E U AREA, use a STORAGE ROOM se precisar e encontre DUBOIS que vai pedir-lhe um favor.

Volte para a sala anterior e entre na outra porta.

Vasculhe a sala e volte para falar com DUBOIS.

Volte para a roupa BIG JIM só que desta vez vá para outro caminho (da direita)

Use o PASSCODE que DUBOIS deu a você. (3742)

Pegue a munição no chão.

Encontre os explosivos C4 e também McCoy que está com o vírus.



Ele diz para JOHN que nunca o culpou pela morte de STELA e que sempre o considerou como um irmão.

Ele dará para JOHN uma COLT 1191 A1 que era um presente de casamento antes de STELA morrer.

McCoy vai explodir o lugar e pede que JOHN acabe com as criaturas por ele.



Fale com DUBOIS e coloque o C4 na outra sala.

Volte para a sala onde está DUBOIS e assista a explosão que esfria o gerador de energia, mas inunda toda área.

DUBOIS se recusa a ir com JOHN porque está infectado com o vírus.

No corredor de fuga salve o game e dirija-se a próxima área.

DUBOIS transformado irá atacá-lo, use a SHOT GUN para atordoá-lo.



Nas áreas inundadas (SEA BEDTUNNEL AREA) use a arma de arpões para atingir DUBOIS.

Pegue o spray vermelho, no corpo do homem e entre no elevador.

Você vai sair em SEA FARM AREA pelo elevador com efeito.

Ao passar pelo STORAGE ROOM, você recebe um alerta que pede para que todos abandonem BIG TABLE porque a pressão está baixa e há perigo de uma explosão.

Fale com SHARON que está com medo e pede para que você liberte os golfinhos para ela. SHARON corre e é atacada pela "vaca mutante" e morre nos braços de JOHN. Detone a "vaca mutante" com tiros da COLT e a SHOT GUN.



Vasculhe o corpo de SHARON para pegar as chaves do quarto dela que fica a esquerda do elevador. (B1)

No quarto de SHARON, você vai encontrar o diário com anotações dela sobre a tripulação e principalmente sobre JOHN MAYOR.

Vá até o tanque dos golfinhos e liberte-os em memória de SHARON.



Aproveite para salvar o game no AIR SUPPLY!

Deixe SEA FARM para falar com DANNY e GENA que encontrou um

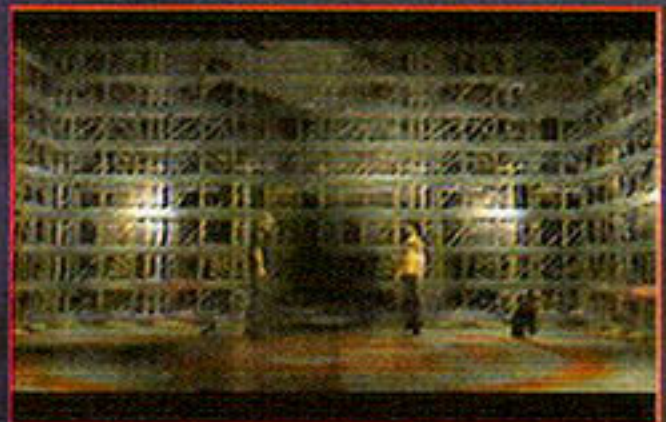
chimpanzé.

Vá para o E-POOL do CCD AREA para ver CLANCY fugindo "sozinho" com o submarino e deixando JOHN, GENA, eo CHIMPANZÉ na BIG TABLE.

ENQUANTO CLANCY é esfaqueado por um monstro, DANNY pede ajuda para JOHN via rádio.



Retorne para DOCKING AREA, onde você estava, para ver mais uma CG arrasadora, onde DANNY é atacado por sua filha ANNA transformada em um monstro e se sacrifica para não ter que matá-la. (Cenas incrivelmente fortes...)



Em NAVY AREA dirija-se para a sala de comando (onde estava MOOKIE no começo do game) para encontrar GENA.

Fuja na NAVY AREA e veja BIG TABLE "afundar"...

Anthony o chimpanzé de GENA foge e o rádio está quebrado...

JOHN agora precisa arrumar um jeito de pedir ajuda.

Saia pelo duto de ventilação, atravesse o corredor e entre na porta.

Pegue os sprays de primeiros socorros e a placa de computador.

Suba as escadas e entre na próxima porta.

Encontre documentos que comprovem o envolvimento da nasa e do ELSENHOWER no desenvolvimento da cápsula com vírus espacial.



Nesta sala entre pelo duto de ventilação para encontrar outra placa de computador.

Retorne pelo duto de ventilação no corredor suba as escadas, depois de

matar um monstro.

Depois de passar a sala inundada acabe com a criatura usando granadas atordoantes e muitos tiros de SHOT GUN.

Vá encontrar GENA na cabine de comando e coloque as placas de computador na parede verde.

Faça um chamado de emergência no rádio.

Em seguida saia pela porta e vá para o STORAGE ROOM para pegar a HK G11 arrasadora

Retorne para a cabine de comando e saia pelo duto de ventilação, suba as escadas e entre na porta da direita, quando encontrar um AIR SUPPLY, salve o game, o chefe está próximo.

Entre no local onde está a cápsula espacial e mexa no computador.

A verdade será revelada!!!

Há 40 anos atrás, um macaco foi mandado ao espaço congelado, era a experiência da CRIO-SUSPENSÃO, se este projeto desse certo astronautas poderiam ser

mandados para o espaço sem envelhecer nenhum dia. O chimpanzé chamado de Anthony foi mandado ao espaço como cobaia, mas com ele foram mandados bactérias que desenvolveram dentro da cápsula.

Quando SEA FOX resgatou e abriu a cápsula esta passou a infectar os seres humanos provocando mutações.



O projeto de crio suspensão chamado DEEP BLUE tinha envolvidos o comandante CLANCY e a doutora GENA WISEBURG.

JOHN tenta matar Anthony, mas GENA tenta impedir se transformando em uma bolha de gosma com tentáculos.

Passa por trás da cápsula e atire com a HK G11 para destruir a primeira forma.

GENA vai se transformar em uma espécie de anjo verde.

Combine granadas com HK G11 para destruí-la de uma vez.

Lembre-se para derrotá-la você precisa atingi-la pela frente.

Abuse da HK G11 e GENA vai demorar para acertar você. GENA vai entregar a JOHN a chave que ativa o sistema de auto destruição.

Vá até a sala onde você pegou a terceira placa do computador e use a chave na parede. (A porta desta sala é azul com listras brancas).

Retorne para sala da cápsula espacial (onde você lutou com GENA) e curta o final.



Made in Japan



Nº18/ano 2
R\$ 6,50 no Brasil
¥750 (本体 ¥714)

A revista feita no Japão para os brasileiros

MINICARROS

Um novo conceito de automóvel nasce no Japão

MANIA DE CAFÉ

Os japoneses se rendem à típica bebida brasileira

TURISMO

Nikko: a cidade considerada o paraíso do arquipélago

exclusivo!

**ENTRAMOS NUMA
CASA DE**

GUEIXAS

**E DESVENDAMOS TODOS OS SEGREDOS
DESTE UNIVERSO PROIBIDO**

*Já nas
bancas*

MAGIC

The Gathering

Magic: the Gathering é sucesso absoluto no mundo inteiro. Desde que foi lançado, em 1993, ganhou dezenas de expansões, trazendo sempre novas cartas, e foi traduzido para vários países, inclusive no Brasil. MtG já conta com bilhões de cartas vendidas pelo mundo inteiro.

O card game criado por Richard Garfiel e distribuído pela Wizards of the Coast (lançado em português, aqui no Brasil, pela Devir Livraria) tem um sistema ao mesmo tempo complexo e de fácil entendimento. MtG possui milhões e milhões de possibilidades e combinações de cartas, que oferecem sempre uma partida diferente da outra.

O pessoal da Microprose pensou então: por que não passar esta maravilha para os computadores? Mas não foi tão simples assim. MtG para PC é o resultado de anos de trabalho, programação e correção de erros. A cada versão que passa, novos bugs são detectados e corrigidos em novos lançamentos.

Aproveitando o sucesso, a Brasoftware resolveu lançar a

versão em português, atendendo aos pedidos do público brasileiro. O jogo é baseado na versão 1.25, já com vários bugs corrigidos, e vem totalmente em português: manual, cartas, tutorial. Tudo fácil, fácil de entender e aprender.

O jogo vem com cartas da 4ª edição e mais algumas de expansões mais antigas, como Alpha, Revised e Antiquities, tudo atualizado para as regras compreendidas na 5ª edição, a mais recente. Nos States, o game já tem expansões, para esta versão PC, trazendo as cartas da expansão Legends, The Dark e outras. Além de trazer o programa ManaLink, que permite jogar o game em rede, com pessoas de todo o mundo. Espera-se agora que a Brasoftware também lance futuramente estas expansões no Brasil.

A maior novidade de MtG para PC é o modo Shandalar, onde você deve salvar este plano, um dos vários do multiverso de Domínia, das mãos do poderoso Caminhante das Planícies Arzakon. Este modo combina elementos de RPG com o tradicional card game, trazendo diversão de montão.

Para facilitar o seu trabalho, sem estragar a diversão, trazemos agora uma porrada de toques e manhas para Shandalar, juntamente com uma lista completa das criaturas e seus decks. Qualquer dúvida quanto aos comandos e indicações do jogo, confira no manual (com mais de 200 páginas, totalmente em português) que acompanha o game da Brasoftware. E se você não sabe jogar Magic, não se preocupe, o manual explica tudo tim-tim-por-tim-tim.

ESTRATÉGIAS

Você poderá se sentir meio perdido e sem saber o que fazer ao chegar em Shandalar. Mesmo os jogadores mais experientes do card game estranharão a interface do jogo. Por isso daremos uns toques para você não sofrer em salvar Shandalar das mãos dos 5 poderosos Magos e, principalmente, do Caminhante das Planícies Arzakon.

DIFICULDADES

Antes de começar o jogo, você deverá selecionar o nível de dificuldade desejado. São 4 no total e todos variam bastante em vários aspectos. Vamos analisar as características de cada um destes níveis:

-APRENDIZ

Deck: 1 cor

Ouro: 250

Comida: 50

Vida: 10

Começa com: 2 amuletos da cor principal, 2 de outras duas cores e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida

Deck mínimo: 25 cartas

Criaturas: pontos de vida listados no tópico "As Criaturas de Shandalar"

Magos dos Castelos: 30 pontos de vida

Arzakon: 100 pontos de vida

-MÁGICO

Deck: 2 cores

Ouro: 200

Comida: 50

Vida: 10

Começa com: 1 amuleto da cor principal, 1 de outras duas cores e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida

Deck mínimo: 30 cartas

Criaturas: +2 de vida

Magos dos Castelos: 35 pontos de vida

Arzakon: 200 pontos de vida

-FEITICEIRO

Deck: 3 cores

Ouro: 150

Comida: 50

Vida: 10

Começa com: 1 amuleto da cor principal, 1 de outra cor e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida

Deck mínimo: 35 cartas

Criaturas: +4 de vida

Magos dos Castelos: 40 pontos de vida

Arzakon: 300 pontos de vida

-MAGO

Deck: 5 cores

Ouro: 100

Comida: 50

Vida: 10

Começa com: 1 amuleto da cor principal e Mágica do Mundo correspondente à cor escolhida

Deck mínimo: 40 cartas

Criaturas: +6 de vida

Magos dos Castelos: 45 pontos de vida

Arzakon: 400 pontos de vida

CHEGANDO...

-CORRA

Ao iniciar o jogo, depois de escolher a dificuldade (Aprendiz, Mágico, Feiticeiro ou Mago), a sua cor de deck preferida, o rosto do seu personagem (aliás, só tem rosto feio) e seu nome, você será transportado para o plano de Shandalar. Como o mapa estratégico é em tempo real, todas as outras criaturas que caminham por ele já estarão atrás de você. E você ainda nem teve tempo de montar seu deck! O que fazer então? Corra. O mais rápido que puder, para a cidade ou vila mais próxima.

-O QUE DÁ PRA FAZER?

Logo que entrar na cidade, escolha a opção "Editar Baralho/Vender Cartas" para ser levado à tela de edição de deck. Agora você verá as cartas com as quais você iniciou o jogo. Logicamente, a maioria das cartas será da cor principal (aquela que você escolheu antes de iniciar o jogo). Dependendo do nível de dificuldade escolhido, você deverá customizar o deck para respeitar o número mínimo de cartas e de cores im-

postos (se o seu deck tiver menos cartas que o mínimo exigido, o computador vai completá-lo com terrenos básicos, inclusive das cores que você não usa, no início de cada duelo). Tire aquilo que você acha inútil e venda estas cartas para arrecadar fundos, você vai precisar.

-INDO ÀS COMPRAS

Logo que entrar na cidade, escolha a opção "Comprar Cartas" para ver o que o mercante local tem para oferecer. Se ele tiver cartas da(s) sua(s) cor(es), beleza! Compre. Principalmente se forem criaturas de baixo custo. Compre também qualquer terreno que ele tiver à venda, mesmo que não seja da sua cor. Mais para frente você poderá fazer decks com outras cores e será difícil obter terrenos (por incrível que pareça), então não deixe passar nenhum. Artefatos também são uma excelente opção, pois não usam mana genérico para serem realizados, sendo recomendados para qualquer deck (dependendo de seu objetivo, é claro; você não precisa pegar qualquer tranqueira que aparecer, pegue principalmente as Criaturas Artefato).

EVOLUINDO

-EM BUSCA DE CARTAS

Depois de fazer tudo isso, você já estará pronto para sair da vila e começar sua aventura. Como seu deck ainda não deve estar aquela maravilha, é bom evitar duelar com outras criaturas (não é nada bom perder cartas neste momento), e se mesmo assim encontrar alguém para batalhar, prefira pagar em ouro para não duelar. O bom mesmo é ir atrás de cartas melhores para seu deck. Comece a visitar as vilas e cidades mais próximas, entrando no Shop de cada uma para ver o que eles têm à sua disposição. Seu objetivo principal, pelo menos por enquanto, deve ser comprar criaturas (de baixo custo, de preferência). Mas não deixe passar também mágicas baratas anti-criaturas como Espadas em Arados, Terror e magias de dano direto como Raio.

-ANDANDO POR SHANDALAR

Andando pelo mapa estratégico, você percebe que tudo ocorre em tempo real. Enquanto você caminha, uma porção de outras



criaturas também andam por Shandalar.

Você vai perceber também que seu personagem fica mais lento algumas vezes. Isso pode acontecer em dois casos:

1: Seu personagem está sem comida. Para andar normalmente, seu personagem precisa de alimentos. Se zerar o rango, ele vai andar mais devagar.

2: Seu personagem está andando por um tipo de terreno que dificulta sua passagem. Em Shandalar pode-se encontrar os 5 tipos de terreno usados em MtG: Ilhas, Planícies, Montanhas, Pântanos e Florestas. É claro que se você estiver passando por Montanhas, Pântanos (a não ser que você esteja com certa Mágica do Mundo, explicada adiante) e Florestas, seu personagem terá dificuldades em andar. Se você permanecer pelas estradas, seu personagem poderá andar mais rápido. É bom lembrar ainda que as criaturas sempre andam pelos tipos de terrenos que elas habitam e nunca ficam lentas nestes terrenos.

Sabendo isso, ficará mais fácil fugir ou caçar as criaturas de Shandalar.

-À PROCURA DE ESCONDERIJO

Você vai perceber que, enquanto você anda pelo mapa, às vezes aparecem alguns locais que antes não estavam lá.

Estes são os esconderijos, que podem reservar surpresas, boas ou ruins.

São 5 tipos de esconderijos, um para cada tipo de terreno. Veja agora quais são estes esconderijos:

Em Planícies: ruínas gregas

Em Ilhas: navio afundado

Em Montanhas: formação rochosa

Em Florestas: arbustos

Em Pântanos: cemitério

Fora isso, os esconderijos ainda se dividem em duas classes: os sem-nome e os nomeados. Como diferenciar? Quando você entra em um esconderijo nomeado, aparece uma mensagem do tipo "Você achou um Esconderijo de Ladrões", já no outro, isso não acontece.

Nas áreas sem-nome você pode obter um terreno da cor apropriada (dependendo do tipo de terreno no qual você encontrou o esconderijo), ganhar uma carta da cor apropriada (geralmente rara) ou ganhar um artefato. Agora os escon-

derijos nomeados já oferecem uma possibilidade de opções muito maior. Você pode encontrar ouro, trocar cartas do seu deck por vidas extras no próximo duelo, obter pistas para os calabouços, trocar amuletos por cartas, comprar amuletos, trocar amuletos por uma olhada no deck de uma criatura, duelar com uma criatura por cartas raras, ganhar um amuleto de cada cor ou comprar cartas pelo preço normal. Tudo isso depende do esconderijo que você encontrar. Há ainda uma chance, dependendo do nível de dificuldade, de você ter seus amuletos ou ouro roubado nos esconderijos "Cidade Perdida" e "Esconderijo dos Ladrões".

Os esconderijos são uma excelente fonte de novas cartas no começo do jogo.

-INFLAÇÃO (ATÉ AQUI?)

Quando for comprar/vender cartas, leve em consideração o fato de que as cartas são mais caras em cidades e mais baratas em vilas. Naturalmente, magias da cor do terreno em que a cidade está também são mais baratas.

Você pode ver esta diferença de preço também no preço da comida. Se em algum lugar você encontrar comida por 15 em ouro, compre bastante, mesmo se não precisar. É melhor pagar 15 agora do que 25 depois.

-MISSÕES

Outra coisa para se fazer e conseguir cartas é completar missões. Basta falar com o Sábio da vila visitada e ele vai lhe dar uma missão. São três tipos de missão:

-Entregar uma mensagem: basta levar a mensagem até a cidade indicada.

-Entregar uma carta: basta levar uma carta de certo tipo (Feitiço vermelho, Criatura incolor, Terreno Azul, etc.) até a cidade indicada. Quando você chegar na cidade, perderá uma carta aleatória do tipo indicado. Se você não possuir pelo menos uma carta do tipo pedido, terá que encontrá-la antes.

-Derrotar uma criatura: você precisa achar uma criatura do tipo indicado (veja na lista de criaturas que nós publicamos para facilitar a sua vida, assim você sabe onde procurar a criatura e o que usar para derrotá-la), vencer a criatura e então voltar para a vila que lhe deu a missão.

Há quatro tipos de prêmios por completar missões:

-Ganhar um ou mais amuletos de certa

cor.

-Ganhar um mana link.

-Ganhar um amuleto de certa cor e um mana link.

-Escolher uma carta de certo tipo/cor.

Os três primeiros prêmios você poderá encontrar em vilas, enquanto as cidades dão apenas o quarto.

Basta falar com o Sábio da vila/cidade e ele lhe dirá a missão e o prêmio, então você poderá aceitar ou não tal missão. Se você não aceitar, nada vai acontecer, então sempre olhe a missão que o lugar tem a oferecer, você não tem nada a perder. Depois de aceitar a missão, o Sábio lhe dirá quanto tempo você tem para cumpri-la. Se não cumprir no tempo determinado, você falhou, e aquela cidade não mais lhe oferecerá missões (mas as outras continuam normais). Você não pode aceitar uma missão enquanto não terminar outra.

Que tipo de missão aceitar então? Como seu deck ainda não está completo, evite as missões de destruir criaturas. Procure pelas missões de entregar mensagens ou cartas (mas só se forem cartas do tipo que você já possui). Aceite missões que oferecem como prêmio mana links ou cartas de certo tipo. Os mana links aumentam seus pontos de vida. Mas você pode perder um mana link caso um enviado por um dos cinco Magos invada uma cidade na qual você tenha este mana link. Quanto mais mana links, mais pontos de vida você terá em duelos e mais chances de enfrentar e vencer os Magos dos Castelos você terá.

-SEJA UM CAÇADOR

Agora que você já conseguiu algumas cartas boas, dá para montar um deck ao seu gosto. Com isso você será muito mais poderoso. Uma coisa boa que dá para se fazer agora é sair à caça de uma criatura específica.

Depois que você derrota várias vezes uma criatura (uma Encantadora, por exemplo), perceba que esta criatura passa a correr de você. Corra atrás dela, travando-a contra uma cidade ou tipo de terreno que ela não possa transpor, e entre em combate. A criatura vai lhe oferecer um tributo para que você não a castigue mais. Você pode obter Amuletos, informações para os Calabouços, Castelos, e o melhor, cartas do deck da criatura desta maneira. Assim você pode conseguir estas vantagens facilmente. Então corra atrás das criaturas mais fra-

cas e castigue-as.

-CARTAS OU PISTAS?

Quando você vence uma criatura num duelo, você poderá optar por pegar a carta da aposta ou pistas para um calabouço. Como você ainda precisa de cartas e dinheiro e os calabouços ainda não têm a menor importância (você os conhecerá mais adiante), escolha a carta. Mesmo que não seja uma carta da sua cor ou outra sem utilidade, você poderá vender a carta nas cidades para obter mais ouro.

CONQUISTANDO

-MENSAGENS

Enquanto você anda pelas terras de Shandalar, poderá acontecer de aparecer uma mensagem na tela. Procure ler o que diz a mensagem.

A mensagem pode indicar que um Mago enviou um servo para invadir uma cidade. Se for o caso, veja no mapa onde está esta cidade e caminhe para lá o mais rápido possível (ou use a Mágica do Mundo Espada da Resistência, se tiver). Você terá que batalhar com o servo (que com certeza não será moleza), e evitar que ele invada e conquiste a cidade. Se falhar, você perderá o vínculo de mana que tiver na cidade (se tiver) e terá que reconquistar a cidade para evitar que o Mago domine Shandalar. Se um Mago conquista uma cidade, ele consegue uma corrente de mana. Com muitas correntes de mana, ele poderá fazer a Mágica da Dominação e você perderá o jogo (você pode dificultar isso com a Mágica do Mundo Anel do Guardião, confira mais adiante no tópico "Mágicas do Mundo"). Nesta batalha pela reconquista da cidade, você terá que apostar 2 ou 3 cartas (que azar se você perder, hein?).

-MÁGICAS DO MUNDO

A esta altura do jogo você já deve ter ouvido falar das Mágicas do Mundo. Estas têm efeitos que beneficiam o seu personagem e facilitam a sua vida.

Há dois tipos de Mágicas do Mundo: as usáveis e as permanentes. As usáveis são aquelas que você pode gastar amuletos para ativar, já as perma-

nentes são aquelas que têm o efeito sempre "ligado" e não precisam gastar nada.

Você encontra as Mágicas do Mundo nas cidades. Cada uma está em uma cidade diferente. Mas a localização não é padrão, a cada jogo iniciado, elas estarão em cidades diferentes. Ao sair de certas cidades você terá pista da localização de uma Mágica do Mundo.

Se você chegar na cidade em que está uma Mágica do Mundo, saia desta. Na saída da cidade lhe será oferecida a mágica do mundo, mas, logicamente, você terá que pagar um preço em ouro por ela. Se você optar por comprar, beleza. Ela já é sua para sempre. Se não comprar, não tem problema. Você pode voltar na cidade à qualquer hora e ela ainda estará disponível.

Confira agora a lista de Mágicas do Mundo com seus efeitos e preços.

Usáveis

-Desejo do Inconfidente: Arrisque um amuleto preto para editar seu deck na tela do mapa (normalmente, você só pode editar seu deck em cidades). Você não pode vender cartas na tela de edição usando o Desejo do Inconfidente. (400 em ouro)

-Impulso do Destino: Arrisque um amuleto azul para ser transportado para um lugar aleatório no mapa. (300 em ouro)

-Aceleração: Arrisque um amuleto verde para duplicar temporariamente sua velocidade em cada terreno. (300 em dinheiro)

-Cajado do Trovão: Arrisque um amuleto vermelho para destruir a criatura mais próxima no mapa. (500 em ouro)

-Espada da Resistência: Arrisque um amuleto branco para ser transportado para uma cidade que esteja sendo invadida (quando um Mago envia um servo para dominar uma cidade). (400 em ouro)

Apenas mais algumas notas sobre as Mágicas do Mundo usáveis. Quando você inicia um jogo novo, você começa com uma MM usável da cor correspondente. Se você escolher como sua cor favorita o azul, por exemplo, terá o Impulso do Destino já no início do jogo. Estas MMs usáveis devem ser utilizadas na tela do mapa. Há teclas de atalho para usar estas MMs se você não quiser ativá-las com o mouse, confira: Desejo do Inconfidente - 1, Impulso do Destino - 2, Aceleração - 3, Cajado do Trovão - 4 e Espada da Resistência - 5.



Então, se você quer usar o Cajado do Trovão, basta apertar a tecla 5 (no teclado alfa-numérico) ao invés de ativá-lo com o mouse. Todas estas MMs dizem “arrisque um amuleto” porque há uma chance de a magia falhar, dependendo do nível de dificuldade. Vejamos agora as MMs permanentes.

Permanentes

-Ilusionismo: Você pode trocar a SUA carta de aposta UMA VEZ antes do duelo. (500 em ouro)

-Moeda da Barganha: Aumenta o número de cartas à venda em vilas/cidades. (500 em ouro)

-Amuleto de Travessia de Pântano: Seu personagem se movimenta mais rápido nos pântanos. (150 em ouro)

-Tomo da Iluminação: Aumenta o número de cartas em duplicata no seu deck em 1*. (400 em ouro)



-Fruto do Sustento: Ao caminhar em florestas, você ganha comida ao invés de perder. (300 em ouro)

-Picareta dos Anões: Seu personagem se movimenta mais rápido em montanhas. (150 em ouro)

-Anel do Guardião: Os Magos precisam de 5 correntes de mana (conquistar 5 cidades) para fazer a Mágica do Domínio. (600 em ouro)

*Em regras de torneio, você pode ter até 4 duplicatas da mesma carta em seu deck. Em Shandalar as coisas não são bem assim. Você pode ter um certo tanto de cartas dependendo do tamanho de seu deck e se você tem o Tomo da Iluminação. Confira a seguir:

Cartas no Deck Permitidas Com o Tomo

1-19	1	2
20-39	2	3
40-59	3	4
60-500	4	Ilimitado

Assim, se você fizer um deck com 35 cartas, poderá colocar 2 Contramágicas, por exemplo. Mas se tiver o Tomo da Iluminação, poderá usar até 3 Contramágicas neste mesmo deck.

-CALABOUÇOS

Você já sabe que, ao vencer uma criatura, você tem opções de pegar a carta da aposta ou pistas para um calabouço. Lembra-se de que dissemos para você optar pelas cartas no início do jogo? Pois agora chegou a hora de colher pistas para os calabouços.

Os calabouços são lugares escondidos, que você nem mesmo pode avistar se não souber a localização. Nelas você geralmente consegue achar as melhores cartas, as mais raras e poderosas.

Mas também são lugares muito perigosos, que reservam surpresas muitas vezes desagradáveis, trazendo desvantagens para você nos duelos.

Quanto mais informações você obter sobre um calabouço, muito mais chances de passar pelos seus perigos e obter os tesouros você terá.

As pistas sobre calabouços você pode obter com as criaturas derrotadas, falando com sábios de algumas vilas e também em alguns esconderijos. São 3 pistas para cada calabouço, classificadas em **Criaturas**, **Regras do Calabouço** e **Localização**. Logo que obter uma pista, você já fica sabendo quais cartas o calabouço reserva para você (2 ou 3 cartas indicadas na parte inferior direita da tela) Veja o que indica cada pista:

-Criaturas: Com esta pista, você fica sabendo a cor do baralho das criaturas que habitam aquele calabouço. Assim você pode preparar seu deck antes de entrar nele, enchendo de cartas contra esta cor.

-Regras do Calabouço: Esta talvez seja a pista mais útil, indicando por quais condições você terá que se submeter nos duelos dentro daquele calabouço. As regras mais comuns, presentes em quase todos os calabouços são “perdas de vida passadas para a fase seguinte” e “X em atividade permanente”. A primeira indica que você inicia um duelo com os mesmos pontos de vida da batalha passada. Isso pode ser pre-



judicial ou vantajoso: se você perder pontos de vida durante uma batalha, começará a próxima com menos, e isso será ruim; já se ganhar pontos de vida durante um duelo, irá começar o próximo com esta vantagem (você pode então preparar seu deck com cartas para ganhar pontos de vida para ter esta vantagem). O “X em atividade permanente” indica que X carta, geralmente um encantamento que beneficia o inimigo ou prejudica a cor oposta, estará sempre em jogo do lado do oponente. Você pode preparar o seu deck contra isso e tam-

bém tirar proveito da situação. Se houver uma Cruzada em atividade permanente, por exemplo, você pode encher seu deck de criaturas brancas para que elas tenham vantagem com a Cruzada.

Outras regras incluem “um baralho para todos os duelos” (você usa apenas um deck para todas as batalhas no calabouço, se gastar muitas cartas, adeus), “instantâneas e interrupções não permitidas” (nem você e nem o inimigo pode usar mágicas deste tipo), “artefatos não permitidos” (impedindo o uso de quaisquer artefatos) e outros.

Sabendo as regras de um calabouço, você poderá preparar uma estratégia especial em seu deck para entrar com segurança.

-Localização: Apenas com esta pista você poderá ver o calabouço no mapa e entrar nele.

Procure colher as três pistas de um calabouço antes de entrar nele. Assim você tem a chance de customizar o seu deck para se adaptar às desvantagens existentes, transformando-as, muitas vezes, em vantagens.

Ao entrar em um calabouço, você



vai perceber que a tela muda. Você não pode usar nenhuma Mágica do Mundo aqui e nem acessar o menu

de opções. Conforme você anda pelo calabouço, os corredores e caminhos vão se abrindo, revelando itens, inimigos, tesouros e novos caminhos.

Antes de entrar em uma batalha, procure abrir o máximo de caminho possível. Você poderá encontrar os dados, que dão vantagens para você no próximo duelo. Estas vantagens podem ser mais pontos de vida, começar com uma certa carta na mão ou uma criatura já em jogo no primeiro turno. Encontrando um pergaminho com uma interrogação, você deverá responder à uma pergunta (aí entram os seus conhecimentos sobre as cartas de Magic), se acertar terá caminho livre, se errar o caminho será bloqueado por uma criatura.

Você deve procurar pelos baús, que contêm as cartas raras que você tanto procura. Geralmente eles estão atrás de algumas criaturas.

Procure enfrentar criaturas apenas quando for realmente necessário, já que, se você perder, será expulso do calabouço. Se você for expulso ou sair

do calabouço antes de pegar os tesouros, ele vai desaparecer e você não poderá entrar novamente. Este calabouço muda de localização e você deverá colher as pistas novamente.

-CASTELOS

Agora que você já deve ter bastante vínculos de mana, cartas excelentes, um deck matador e muito preparo, chegou a hora de encarar os Magos dos Castelos.

São cinco Magos e cinco Castelos, um para cada cor de magia. Logicamente, dentro de cada Castelo (Azul, Branco, Preto, Verde e Vermelho) estão o seu respectivo Mago e seus servos, todos usando decks baseados nas respectivas cores.

Assim como nos calabouços, os

Castelos reservam desvantagens para você. Os Magos não deixariam você entrar assim tão fácil.

Sabendo que as criaturas só usam a cor correspondente ao castelo e conhecendo o deck do Mago (que está no tópico “As Criaturas de Shandalar”), faça como nos calabouços: prepare o seu deck antes de entrar.

A interface dos castelos é a mesma dos calabouços. Então explore o máximo que puder antes de entrar em batalhas. Aqui você também encontra os dados, pergaminhos com interrogações e baús de tesouros.

Ao contrário dos calabouços, o castelo não some quando você sai ou é derrotado em duelo. Sabendo disso, você pode fazer uma manha para ganhar dinheiro. Basta entrar no castelo, pegar tudo o que der, enfrentando o mínimo de batalhas, e depois sair. Quando você entrar novamente, tudo estará

lá novamente (em posições diferentes, pois cada vez que você entra, o jogo gera uma dungeon aleatória). Assim você pode pegar os tesouros novamente e repetir a manha. Mas tem uma grande desvantagem: cada vez que você entra no castelo, mais inimigos aparecem e menos tesouros estarão disponíveis. Então você deverá decidir o que é mais vantajoso.

Depois é só seguir o caminho até o Mago do Castelo e derrotá-lo (afinal, eles não são tão difíceis, estão todos limitados a uma só cor). Fazendo isso você vai ganhar cartas e libertar todas as cidades que estiverem dominadas por este mago (se houver alguma), livrando-se de uma vez por todas com os problemas criados por ele. Ao derrotar os cinco Magos, você estará finalmente pronto para enfrentar Arzakon e livrar Shandalar da ameaça que ele vem causando.

CONSTRUINDO SEU DECK

Se houvesse um deck perfeito, invencível em Magic, ele já teria sido descoberto a essa altura e todos o estariam usando. Mas o que faz de MtG um jogo tão bom é que o sistema é a prova de vitórias. Você pode pensar ter feito um deck matador, então chega um cara e desenvolve um deck especialmente para acabar com o seu, e consegue. Há, porém, algumas regras básicas que você pode seguir para construir e customizar um excelente deck, principalmente contra as criaturas de Shandalar.

ANTES

Você precisa ter algumas noções básicas antes de começar a montar seu deck. Vamos saber então que noções são estas.

-TAMANHO DO DECK

Em MtG, maior definitivamente não é o melhor. Quanto menor for o seu deck, mais chances você terá de sair com melhores cartas e comprar as cartas desejadas. Assim, recomendamos que você faça um deck de 60 cartas no máximo. De preferência, use o mínimo requerido por nível de dificuldade (25 para Aprendiz, 30 para Mágico, 35 para Feiticeiro e 40 para Mago).

Este limite de carta em Shanda-

lar é a maior vantagem que você pode obter. Com um deck de 25 cartas, você vai saber exatamente como se portar diante de cada situação, podendo desenvolver uma estratégia rápida e eficiente.

Lembre-se da primeira dica: sempre mantenha o seu deck com o mínimo de cartas possível.

-CORES

Não faça um deck muito colorido, isso vai dificultar muito o seu jogo, diminuindo as chances de você usar as cartas.

Se você faz um deck de três cores, por exemplo, digamos azul, verde e vermelho, corre o risco de sair com cartas verdes na mão e sem florestas para usá-las. E o pior, isso pode durar por turnos e turnos, comprometendo seu jogo. Isso dificulta também a missão de equilibrar mana, que você verá mais adiante.

Do contrário, se você fizer um deck de uma única cor, estará muito vulnerável a magias que prejudicam esta cor.

O ideal é que você escolha duas cores, uma principal e uma complementar. Então faça seu deck em cima da cor principal e cubra as fraquezas dele com a cor complementar.

-TERRENOS

O número de terrenos ou fontes alternativas de mana deve ficar, de uma forma geral, em torno de 35 a 40% (num

deck de 40 cartas, isso daria 16).

Mas esse número pode variar um pouco. Se você utiliza cartas com um custo muito alto, você pode precisar de um pouco mais de terrenos para garantir o uso destas cartas nos turnos iniciais da partida. Já se você usa apenas cartas de baixo custo, não será necessária esta quantidade de terrenos.

Saiba o que você vai usar e então defina a porcentagem de terrenos que terá seu deck. Se estiver na dúvida, comece usando 40% de terrenos e então, após algumas partidas, adicione ou retire alguns terrenos conforme o resultado.

O equilíbrio de terrenos reduz a chance de uma compra inicial ruim. Você não vai querer sair sem terrenos, não é mesmo?

Considere também a adição de fontes alternativas de mana, como criaturas, interrupções, encantamentos e artefatos que geram mana e outros terrenos, como Fábrica de Mishra (super útil em quase todos os tipos de deck) e Minas de Superfície, que além de suas funções especiais, também geram mana.

DURANTE



Agora que você já tem algumas noções básicas, já dá para ir montando o seu deck.

Aí vão mais uns toques.

-COMPOSIÇÃO

Já sabemos que você deve usar 40% de terrenos no seu deck, beleza. Mas e o resto? Bom, no começo do jogo, sua maior fonte de ataque e defesa estará nas criaturas, então é bom colocar o máximo de criaturas que você puder e completar com algumas outras magias.

Quando já tiver adquirido cartas melhores, você pode usar a proporção 50% criaturas / 50% outras mágicas. Isso evita que você saia com muitas instantâneas ou encantamentos na mão e não tenha como usá-los.

-EQUILÍBRIO DE CRIATURAS

Que criaturas você deve colocar no seu deck? Claro que no começo você estará bem limitado, tendo que colocar qualquer tranqueira, mas conforme você obtém mais cartas, esta dúvida se torna mais constante.

Se você colocar criaturas muito caras para invocar, poderá ser destruído antes de poder usar uma delas. Se você colocar criaturas médias, poderá tê-las destruídas por magias de dano direto. Se colocar apenas criaturas pequenas, poderá ter o exército destruído por uma magia de dano global. Que fazer então?

O ideal é usar o equilíbrio. Procure colocar muitas criaturas pequenas, algumas médias e poucas grandes. Assim você garante o seu ataque e defesa com as menores enquanto acumula mana para invocar as maiores.

Apesar disto variar muito de deck para deck, dependendo do objetivo do jogador e os caminhos usados por ele para obter a vitória, este é um bom princípio para iniciantes.

-TEMAS

No início do jogo você terá que preencher a maioria das cartas não-terrenos de seu deck com criaturas. Mas conforme você vai obtendo mais e mais cartas, você pode montar um deck baseado em um tema, o que pode ser muito mais eficiente.

Escolha um certo tema: destruição de terrenos, dano direto, criaturas pequenas, destruição de mão, destruição de deck, contramágica ou qualquer outro. Então construa um deck baseado no tema escolhido, com cartas que estão ligadas direta ou indiretamente à este tema.

Num deck de dano direto, por

exemplo, você pode jogar com a cor vermelha e então encher seu deck com Raios, Bolas de Fogo, Desintegrar e outras magias de dano direto. Aí é só usar outras cartas para cobrir as fraquezas deste deck e pronto. Está feito seu deck tema. Não se esqueça de ir atrás das cartas que você vai precisar.

-CONHEÇA SUAS FRAQUEZAS

Depois de jogar um pouco com um deck, você deverá ter passado por algumas situações difíceis. Isso será bom, pois você estará conhecendo os pontos fracos de seu deck. Agora basta trabalhar para resolver estes problemas.

Procure não ficar dependente de uma certa carta. Você poderá demorar para comprá-la ou tê-la destruída em jogo e isso vai comprometer seu jogo. Procure adicionar cartas que protejam você enquanto sua estratégia não “entra”.

Decks que se concentram em um único tema também tendem a ser vulneráveis. O ideal é combinar os temas, usando aqueles que completam um ao outro.

-SIDEBOARD

Os jogadores mais experientes de Magic já sabem o que é Sideboard. São as cartas que você carrega consigo para completar o seu deck padrão. Você joga com o deck normal e então, depois de conhecer o deck do adversário, adiciona e troca algumas cartas para se defender ou aumentar a ofensividade.

Isso também é possível em Shandalar. Apenas guarde todas as cartas que você obter que visam uma cor específica, tipo Círculos de Proteção, Conversões, Garras da Morte, criaturas com travessia de certo terreno ou proteção, etc.. Você não vai querer estas cartas ocupando espaço no seu deck até saber que elas realmente terão utilidade.

Quando for entrar em um Calabouço, Castelo ou enfrentar alguma criatura que você já sabe o tipo de deck que ela vai usar, basta adicionar as cartas que vão contra aquela cor no seu deck. Isso será de muita ajuda para transpor as desvantagens dos Castelos e Calabouços.

-MAIS DECKS

É bem recomendável que você construa mais de um deck, pois em Shandalar é possível ter até 3 decks si-

multâneos (mas você pode usar apenas um por vez). Assim você já terá pronto um deck que se adapte à situação que você deverá enfrentar.

DEPOIS

Já que você montou o seu deck, agora só falta saber usá-lo com eficiência. E aí vão as dicas para isso.

-NO GERAL

Procure manter sempre suas opções abertas para situações adversas, segurando algumas cartas para se prevenir de certas situações.

Tenha uma defesa forte, seja usando várias criaturas pequenas ou algumas barreiras fortes.

Avalie os prejuízos e benefícios entre perder pontos de vida ou uma criatura, isso pode ser a chave para a vitória.

-APROVEITANDO O COMBATE

Quando o adversário atacar com uma criatura grande e você tiver várias pequenas, você pode bloquear com algumas até somar a resistência da criatura. Assim você vai destruí-la, perdendo algumas de suas criaturas, mas irá se livrar do problema que o monstro vinha causando.

Você pode ainda usar magias ou efeitos após a escolha da defesa para surpreender o adversário. Assim você pode dar +3/+3 a uma criatura sua com o Crescimento Desenfreado para evitar que ela morra em combate e ainda matar a criatura que ela está bloqueando ou que a bloqueou ou +4/-4 com Sede de Sangue em uma criatura que passou pela defesa para causar mais dano no adversário.

-DESTRUIÇÃO PARA DEFESA

Quando estiver jogando, prefira guardar as magias de dano direto para as criaturas do adversário. Assim você pode evitar que ele construa um exército rapidamente ou invoque criaturas gigantes, bastando usar Raios ou Bolas de Fogo para destruir uma ou mais criaturas que venham incomodar.

Claro que isso não vale quando o adversário tem poucos pontos de vida. Contra uma Bruxa com 4 pontos de vida,



é preferível fazer um Raio diretamente contra ela.

-MOMENTOS CERTOS

Procure fazer mágicas nos momentos mais apropriados. Uma boa opção é deixar para fazer suas mágicas na fase principal após o combate. Assim você tem mana disponível para qualquer imprevisto na batalha e pode enganar o adversário, fazendo com que ele gaste suas manas durante o combate e

não tenha como reagir às suas mágicas depois.

Outra boa opção é fazer mágicas instantâneas, interrupções ou usar efeitos rápidos durante a fase de descarte do oponente, já que você terá tudo desvirado logo em seguida, na sua fase de desvirar, e poderá usar tudo novamente durante o seu turno.

-JOGAR COM CAUTELA

Não vá usando tudo que está na

sua mão só porque você tem mana suficiente. Aprenda a segurar cartas na mão para situações de emergência. Imagine como você vai ficar se baixar todas as suas criaturas e terrenos e o inimigo usar Cólera de Deus e Armagedom. Pensando nisso, procure decidir o melhor momento para fazer mágicas (invocação ou qualquer outra) e baixar terrenos.



AS CRIATURAS DE SHANDALAR

Agora você confere uma lista completíssima das criaturas que habitam Shandalar, as quais você vai enfrentar durante sua aventura.

Pra facilitar, indicaremos o significado do formato utilizado para listar as criaturas:

Nome da Criatura

Habita: Onde vive tal criatura (por qual tipo de terreno ela caminha em Shandalar)

Vida: O número de pontos de vida iniciais (para o nível Aprendiz de dificuldade)

Cores: Quais as cores de cartas que a

criatura usa em seu deck

Deck: Segue abaixo a lista de cartas usadas pela criatura, divididas em Terrenos, Artefatos, Criaturas, Encantamentos, Instantâneas, Interrupções e Feitiços. Indica-se o nome da carta e a quantidade em que ela aparece no deck (à esquerda). Há também algumas indicações especiais ao lado de algumas cartas:

(cr): ao lado de um artefato, indica que é uma Criatura Artefato

(az): indica que é uma carta azul

(br): indica que é uma carta branca

(pr): indica que é uma carta preta

(vd): indica que é uma carta verde

(vm): indica que é uma carta vermelha

Estratégia: Aqui se faz uma análise do deck desta criatura e que cartas você

deve usar para derrotá-la.

Apesar de estarem listadas as cartas do deck de cada uma das criaturas, é bom citar que quanto mais você lutar com as criaturas, mais elas se adaptarão ao seu deck. Se você estiver jogando com um deck preto, pode ter certeza que as criaturas usarão cartas anti-preto em seus decks.

Além disso, os pontos de vida estão listados para o nível de dificuldade Aprendiz. Lembre-se que a cada nível de dificuldade a mais, deve-se adicionar dois pontos de vida para as Criaturas Comuns, cinco para os Magos dos Castelos e 100 para Arzakon. E quanto mais você evoluir no jogo, mais pontos de vida as criaturas terão, independente do nível de dificuldade escolhido.



CRIATURAS COMUNS

Aga Galneer - Gênio Preto

Habita: Florestas, Planícies, Pântanos

Vida: 13

Cores: Preto, Branco, Verde

Deck:

Terrenos

8 Pântano

6 Floresta

8 Planície

2 Bazar de Pedras Preciosas

Artefatos

1 Anel Solar

3 Onuleto (cr)

2 Monolito de Jade

Criaturas

2 Salteadores do Deserto (pr)

2 El-Hajjâj (pr)

2 Anjo Serra (br)

2 Vampiro de Sengir (pr)

2 Aranha Gigante (vd)

2 Fungussauo (vd)

2 Leões da Savana (br)

Encantamentos

2 Força Profana (pr)

2 Cobiça (pr)

3 Vínculo Espiritual (br)

Instantâneas

2 Bálsamo Restaurador (br)

2 Crescimento Desenfreado (vd)

Interrupções

-

Feitiços

2 Fluxo de Vida (vd)

2 Cinzas às Cinzas (pr)

2 Furacão (vd)

3 Drenar Vida (pr)

Estratégia: Como todos os Gênios, Aga Galneer tem um deck tricolor, o que torna difícil a compra de terrenos apropriados para suas mágicas, especialmente porque a maioria de suas cartas mais

poderosas (como Drenar Vida) requer grandes quantidades de mana. Ele possui muitos recursos para ganhar pontos de vida (2 Bálsamos Restauradores, 2 Fluxos de Vida, 3 Onuletos, 3 Vínculos Espirituais e ainda 3 Drenar Vidas), então é bom fazer algo logo antes que ele use estas cartas. Suas ameaças maiores são os 2 Anjos Serras e 2 Vampiros de Sengir, mas ele também pode fazer surpresas com cartas de custo baixo, como os Leões da Savana com Crescimento Desenfreado. A melhor maneira de derrotá-lo é utilizar quaisquer cartas de destruição de terrenos que você possuir, tirando aquilo que ele tiver em menor quantidade (se ele tiver poucas planícies, por exemplo, destrua-as e ele não poderá fazer mágicas brancas). Você pode até conseguir derrotá-lo antes que ele possa invocar uma simples criatura.

Alt-A-Kesh - Gênio Azul

Habita: Florestas, Ilhas, Pântanos

Vida: 13

Cores: Verde, Preto, Azul

Deck:

Terrenos

- 7 Floresta
- 7 Pântano
- 7 Ilha
- 4 Bazar de Pedras Preciosas

Artefatos

-

Criaturas

- 2 Barreira de Gelo (vd)
- 2 Barreira de Ossos (pr)
- 2 Barreira de Ar (az)
- 2 Aves-do-paraíso (vd)
- 2 Diabrete do Pântano (pr)
- 2 Cocatriz (vd)
- 2 Gênio Mahamoti (az)
- 2 Forças Fantasmais (az)
- 2 Sílides da Scryb (vd)
- 2 Morcegos Vampiros (pr)
- 2 Falcão do Zéfiro (az)
- 2 Monstro Fantasma (az)
- 2 Efrite Junún (pr)
- 2 Senhor das Profundezas (pr)

Encantamentos

- 2 Fluxo de Energia (az)

Instantâneas

- 1 Lembrança Ancestral (az)

Interrupções

-

Feitiços

- 2 Regiões Indômitas (vd)
- 2 Fluxo de Vida (vd)
- 1 Travessia de Tempo (az)

Estratégia: Seu deck tricolor está cheio de criaturas voadoras, desde Morcegos Vampiros até Gênios Mahamotis. Sendo assim, coisas como Maldições de Inverno e Furacões podem deixar as coisas mais fáceis para você. E também como você pode fazer com os outros gênios, evitar que ele baixe certos tipos de terrenos é uma boa estratégia (principalmente ilhas, para evitar seus Gênios Mahamotis). Ele pode gerar mana de qualquer cor facilmente usando suas Aves-do-paraíso, portanto trate de destruí-las. Lembre-se também que, se ele durar muito (coisa que pode acontecer se ele usar seus 2 Fluxos de Vida), pode aparecer um Senhor das Profundezas em jogo, o que pode ser muito desagradável, para você, é claro. Outra coisa a se preocupar é que ele possui três barreiras: Barreira de Gelo (0/7), Barreira de Ossos (regenera) e Barreira de Ar (voadora), que podem ser uma grande dor de cabeça, evitando dano direto por criaturas. Em momentos de dificuldade, ele pode ainda apelar para a Lembrança Ancestral (podendo fazer você ou ele comprar três cartas) ou ainda realizar a temida Travessia de Tempo e ganhar um turno extra.

Arcanja

Habita: Planícies

Cores: Branco

Vida: 16

Deck:

Terrenos

- 22 Planície
- 4 Fábrica de Mishra

Artefatos

- 2 Cofre de Mana
- 4 Rede de Almas
- 4 A Colmeia
- 4 Onuleto (cr)
- 4 Tétravus (cr)

Criaturas

- 4 Anjo Serra (br)
- 4 Abutres Osai (br)
- 2 Pégaso de Meseta (br)

Encantamentos

-

Instantâneas

- 2 Espada em Arados (br)

Interrupções

-

Feitiços

- 4 Cólera de Deus (br)

Estratégia: Ela pode até ser um anjo, mas seu deck de criaturas voadoras é rápido e diabólico. Mas algumas de suas melhores mágicas têm custo alto, assim destruição de terreno pode ser uma boa estratégia. Outra boa maneira de vencer, é usando várias criaturas de custo baixo para causar dano rapidamente, antes que ela possa fazer algo. Lembre-se que ela tem Espada em Arados (2) para evitar suas criaturas mais ameaçadoras. Um grande perigo está também em suas Fábricas de Mishra, que podem ser uma dor de cabeça no início do duelo. Ela ainda pode virar o jogo e ganhar muitos pontos de vida combinando Cólera de Deus (4) e Rede de Almas (4), mas isso se ela tiver muito mana (o que não vai ser difícil com seus Cofres de Mana).

Bruxa

Habita: Pântanos

Vida: 4

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

- 23 Pântano

Artefatos

- 3 Trono de Ossos
- 4 Disco de Nevinyrral
- 3 Ídolo de Barro (cr)
- 3 Máquina Diabólica (cr)

Criaturas

- 2 Barreira de Ossos (pr)
- 4 Esqueletos de Carga (pr)
- 4 Fogo-Fátuo (pr)
- 3 Carniçal Necrófago (pr)

Encantamentos

- 2 Cobiça (pr)
- 4 Força Profana (pr)
- 3 Fraqueza (pr)

Instantâneas

-

Interrupções

2 Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

2 Drenar Vida (pr)

Estratégia: O deck da Bruxa é baseado em criaturas com a habilidade de regenerar (todas elas têm essa habilidade) para remediar os seus poucos pontos de vida. Ela ainda tem 2 Rituais Sombrios para adiantar jogo e 2 Drenar Vidas para ganhar mais pontos de vida. Soma-se a isso alguns encantamentos: 4 Forças Profanas para fortalecer as criaturas dela e 3 Fraquezas para destruir as SUAS criaturas. A Bruxa vai invocar suas criaturas regenerativas e bater em você até colocar um de seus 4 Discos de Nevinyrral em jogo. Com isso ela vai destruir todas as criaturas que estão em jogo, e como as dela podem se regenerar (e ela vai fazer isso), o jogo pode virar de uma hora para outra. Aproveitando-se dos poucos pontos de vida dela, utilize os encantamentos de 1 ponto por turno ou magias de dano direto. Se quiser jogar limpo, use criaturas voadoras baratas ou então algumas com a habilidade de regenerar também.

Bruxo

Habita: Pântanos

Vida: 8

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

23 Pântano

Artefatos

4 Cetro de Tawnos

Criaturas

4 Espectro Hipnótico (pr)

4 El-Hajjâj (pr)

4 Escorpião das Profundezas (pr)

2 Sombra Materializada (pr)

4 Habitantes das Trevas (pr)

Encantamentos

-

Instantâneas

4 Uivo do Além (pr)

3 Terror (pr)

Interrupções

4 Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

4 Drenar Vida (pr)

Estratégia: O Bruxo tem apenas criaturas baratas, com poder menor ou igual a 2. Como ele também possui 4 Cetros de Tawnos, ele pode ainda tornar estas criaturas imbloqueáveis. Para piorar, o Bruxo tem muitas magias para fortalecer as criaturas e causar dano surpresa. E não é só: ele ainda tem 4 Rituais Sombrios para agilizar seu jogo, o perigosíssimo Drenar Vida (que pode ser usado tanto em você quanto em suas criaturas e ainda dá pontos de vida para ele) e Terror, que pode evitar suas criaturas. O jeito é tentar ou um deck de criaturas rápidas com magias de fortalecimento para causar dano surpresa ou então partir para o dano direto, já que ele não tem muitos pontos de vida.

Cavaleiro Não-morto

Habita: Pântanos

Vida: 6

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

22 Pântano

Artefatos

2 Tapete Voador

1 Golem Obsianus (cr)

Criaturas

4 Cavaleiro Negro (pr)

2 Esqueletos de Carga (pr)

2 Zumbis de Scathe (pr)

2 Sombra Materializada (pr)

2 Alma Desgarrada (pr)

3 El-Hajjâj (pr)

2 Pesadelo (pr)

Encantamentos

3 Força Profana (pr)

4 Lua Maligna (pr)

2 Amedrontar (pr)

2 Grilhões do Espírito (pr)

2 Gás do Pântano (pr)

Instantâneas

3 Uivo do Além (pr)

2 Terror (pr)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Um deck preto com muitas criaturas de baixo custo, mas perigosas. As únicas criaturas poderosas do Cavaleiro Não-morto (que nome idiota) são o Pesadelo (2) e o Golem Obsianus (1 só), mas como ele tem poucos pontos de vida, provavelmente não terá tempo de usá-las. Use magias de dano direto e encantamentos que causam 1 ponto de dano por turno, juntamente com algumas criaturas baratas com grande resistência e barreiras para se defender.

Centauro Xamanista

Habita: Florestas, Pântanos

Vida: 14

Cores: Verde, Preto

Deck:

Terrenos

11 Floresta

11 Pântano

Artefatos

4 Onuleto (cr)

Criaturas

2 Aves-do-paraíso (vd)

3 Cocatriz (vd)

4 Formigas Carreiras (pr)

4 Mevlevi (vd)

Encantamentos

3 Paralisar (pr)

4 Deformar Artefato (pr)

4 Terreno Amaldiçoado (pr)

2 Pestilência (pr)

4 Anseio por Viagem (vd)

Instantâneas

-

Interrupções

2 Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

2 Fluxo de Vida (vd)

Estratégia: Ele tem duas maneiras principais de acabar com você. A primeira, e mais provável, é causando dano direto com alguns encantamentos como Anseio por Viagem, Deformar Artefato e Terreno Amaldiçoado. Cada um destes causa um ponto de dano em você durante sua fase de manutenção (e olha que ele tem quatro de cada). A segunda

maneira é fazendo o combo Mevlevi+Pestilência. Com isso ele pode acabar com suas criaturas (causando 1 de dano em todas as criaturas e jogadores a cada mana preta usada pela Pestilência), sendo que o Mevlevi não será afetado, já que ele tem proteção contra o preto (o dano chega a atingi-lo, já que visa TODAS as criaturas, mas como é de uma origem preta, ele é zerado). Mais grave ainda, é que o Mevlevi ganha +1/+1 cada vez que ele causa dano direto em você (não é bloqueado), assim, ele pode rapidamente virar um monstro. O segredo é baixar várias criaturas e causar dano rápido antes que ele baixe a Pestilência (ou evitar que ele a baixe). Uma boa manha também é usar Fábricas de Mishra, assim você pode atacar quando ele estiver sem manas pretas para usar a Pestilência, evitando perdê-las desta maneira (e já que elas voltam a ser terrenos no final do turno, ele não poderá destruí-las desta forma posteriormente).

Chefe Guerreiro Centauro

Habita: Montanhas, Planícies

Vida: 14

Cores: Branco, Vermelho

Deck:

Terrenos

12 Planície

12 Montanha

Artefatos

4 Soldado Yotiano (cr)

2 Colosso de Sardia (cr)

Criaturas

4 Anjo Serra (br)

2 Barreira de Espadas (br)

2 Povo da Caverna (vm)

2 Ali Babá (vm)

3 Filhote de Dragão (vm)

2 Leões da Savana (br)

Encantamentos

3 Fumaça (vm)

2 Guerreiro Perpétuo (vm)

3 Kismet (br)

1 Imposto Territorial (br)

Instantâneas

2 Raio (vm)

2 Bálsamo Restaurador (br)

2 Espada em Arados (br)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Um deck equilibrado. O principal deste deck é o encantamento Fumaça, já que a maioria das criaturas não vira para atacar (e as que viram podem ser encantadas com Guerreiro Perpétuo). Então evite que ele baixe Fumaça ou então destrua-a quando estiver em jogo. Se ele conseguir por seu Imposto Territorial em jogo, terreno não será mais problema (para ele), assim ele pode logo ter uma enorme reserva de mana. Se isso acontecer, fique esperto para o Colosso de Sardia (9/9, atropelador), que provavelmente será encantado com Guerreiro Perpétuo para não virar ao atacar (evitando o gasto de mais 9 manas para desvirar). De resto ele ainda tem Bálsamos Restauradores para ganhar vida ou evitar dano, Espadas em Arados para acabar com suas criaturas e Raios para causar dano direto. Ah! Outra coisa: evite usar decks vermelhos, pois o Povo das Cavernas pode dar travessia de montanha para qualquer criatura (imagine um 9/9 com travessia de montanha, não ia ser nada bom).

Clérigo

Habita: Planícies

Vida: 4

Cores: Branco

Deck:

Terrenos

21 Planície

Artefatos

3 Pedra da Submissão

4 Arsenal de Tawnos

Criaturas

4 Heroína de Benália (br)

4 Pégaso de Meseta (br)

2 Curandeiro Samita (br)

2 Leões da Savana (br)

4 Kithkin Amrou (br)

2 Piqueiros (br)

Encantamentos

4 Força Divina (br)

3 Armadura Divina (br)

1 Karma (br)

Instantâneas

4 Espada em Arados (br)

2 Desencantar (br)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Por seus poucos pontos de vida, o Clérigo não será um grande desafio. Mas seu deck de criaturas de baixo custo pode ser eficiente. Além de várias criaturas rápidas de baixar, ele ainda tem alguns recursos para fortalece-las e também a Pedra da Submissão (que pode ser combinada com Karma) para evitar que você use criaturas muito fortes. Além de algumas Espadas em Arados e Desencantar debaixo da manga para situações adversas. O segredo é usar várias criaturas voadoras (já que ele só poderá bloqueá-las com o Pégaso de Meseta) de baixo custo. Você também pode optar por usar mágicas ou efeitos que causem dano direto.

Cruzado

Habita: Planícies

Vida: 8

Cores: Branco

Deck:

Terrenos

22 Planície

Artefatos

2 Ariete (cr)

2 Cimitarra Dançante (cr)

Criaturas

4 Cavaleiro Branco (br)

4 Piqueiros (br)

4 Cavaleiros do Arco-Íris (br)

4 Heroína de Benália (br)

Encantamentos

4 Cruzada (br)

4 Castelo (br)

Instantâneas

2 Desencantar (br)

4 Olho por Olho (br)

2 Moral (br)

4 Espada em Arados (br)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Não é uma boa idéia atacar o cruzado com várias criaturas de chão. Ele pode formar um exército grande rapidamente e tornar este exército em uma legião de monstros com 4 Cruzadas e 4 Castelos (além de Moral). O que você precisa é de algumas boas criaturas voradoras e outras com proteção contra o Branco (já que ele possui 4 Espadas em Arados, e assim você também terá uma proteção garantida contra os ataques de seu exército). Tente fazer algo que cause dano em todas as criaturas quando ele estiver com muitas (algo como a Pestilência). Se você optar por invocar criaturas gigantes, lembre-se de que ele possui 4 Olhos por Olhos, então, se você causar um dano muito grande, ele pode se virar contra você.

Demônio Infero

Habita: Pântanos

Vida: 16

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

21 Pântano

4 Fábrica de Mishra

Artefatos

2 Rede de Almas

4 A Colméia

2 Sino de Kormus

Criaturas

4 Vulto Infero (pr)

4 Senhor das Profundezas (pr)

3 Salteadores do Deserto (pr)

4 Cavaleiro Negro (pr)

3 Sombra Materializada (pr)

2 Efrite Junún (pr)

3 Poltergeist Xênico (pr)

Encantamentos

4 Reviver Cadáver (pr)

Instantâneas

-

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: O Demônio Infero tem um deck preto puro. Seu objetivo é colocar o máximo de criaturas em jogo, e ele não vai se preocupar em mantê-las vi-

vas, já que ele tem o artefato Rede de Almas, que pode dar mais vida para ele cada vez que uma criatura vai para o cemitério. Outra vantagem do Demônio Infero ao ter muitas criaturas em jogo, é que ele pode invocar um Senhor das Profundezas com segurança. Como ele não tem defesa contra encantamentos, escolha alguns bons para evitar que ele coloque muitas criaturas em jogo. Use algo para destruir as Redes de Almas (2) e procure usar uma magia de destruição total quando ele tiver muitas criaturas em jogo, algo como uma Cólera de Deus ou um Inferno (de preferência quando ele tiver baixado o Sino de Kormus, assim você destrói os terrenos dele também).

Dracur - Dragão Vermelho

Habita: Florestas, Montanhas, Pântanos

Vida: 18

Cores: Vermelho, Verde, Preto

Deck:

Terrenos

5 Montanha

5 Pântano

5 Floresta

3 Bazar de Pedras Preciosas

2 Mina de Superfície

Artefatos

1 Mox de Esmeralda

1 Mox de Azeviche

1 Mox de Rubi

1 Lótus Negro

2 Pedra Fellwar

2 Ovo Leteano

2 Cetro Desintegrador

Criaturas

2 Trapeiro (pr)

4 Espectro Hipnótico (pr)

3 Barreira de Pó (vm)

Encantamentos

2 Fulgor de Mana (vm)

2 Malogro (pr)

Instantâneas

3 Fissura (vm)

2 Raio (vm)

Interrupções

-

Feitiços

4 Chuva de Pedra (vm)

2 Bola de Fogo (vm)

2 Desintegrar (vm)

3 Ciclone do Deserto (vd)

1 Distorcer a Mente (pr)

1 Tranquilidade (vd)

Estratégia: Você pode até pensar que com um deck tricolor quase sem criaturas, este tal de Dracur é um bafo. Mas pense duas vezes, suas cartas de destruição de terreno são F... Ele pode usar Minas de Superfície, Chuvas de Pedra (as preferidas), Malogros, Ciclones do Deserto e Fissuras para acabar com seus terrenos. E não é só, isso pode ser ainda pior se ele conseguir colocar seus 2 Ovos Leteanos em jogo, assim você ainda toma 2 de dano por terreno destruído. Para piorar, ele ainda usa 3 Moxes e 1 Lótus Negro para gerar mana fácil e também o Fulgor de Mana para duplicar as manas geradas pelos terrenos. Isso para destruir você com magias de dano direto. Como desgraça pouca é bobagem, ele ainda vai tentar tirar as cartas que você tem na mão, usando Distorcer a Mente, Trapeiro, Espectro Hipnótico e Cetro Desintegrador. É mole? A melhor arma contra isso tudo é o bom e velho destruição de terrenos, assim você pode evitar que ele tenha manas de uma certa cor. Tenha também algo para destruir seus artefatos (principalmente o Ovo Leteano) e então ataque com força total usando várias criaturas pequenas.



Dragão da Floresta

Habita: Florestas

Vida: 12

Cores: Verde

Deck:

Terrenos

22 Floresta

Artefatos

-

Criaturas

4 Serpente Terrestre de Craw (vd)

- 4 Cocatriz (vd)
- 4 Basilisco do Bosque (vd)
- 4 Elfos de Llanowar (vd)
- 2 Barreira de Sarças (vd)

Encantamentos

- 4 Isca (vd)
- 2 Regeneração (vd)
- 3 Terrenos Vivos (vd)

Instantâneas

- 2 Tempestade de Areia (vd)

Interrupções

-

Feitiços

- 3 Ciclone do Deserto (vd)
- 2 Fluxo de Vida (vd)
- 4 Regiões Indômitas (vd)

Estratégia: Ao contrário dos outros dragões, este aqui só usa mágicas verdes para invocar seus monstros gigantes. Ele tem uma tendência a usar o combo da Encantadora (Basilisco do Bosque ou Cocatriz + Isca + Regeneração). Ele ainda tem seus Elfos de Llanowar e pode procurar mais terrenos com as Regiões Indômitas. Os Ciclones do Deserto podem destruir qualquer permanente sua que venha incomodá-lo. Se acumular muitos terrenos, ele poderá (e pode ter certeza de que ele vai) invocar suas gigantescas Serpentes Terrestres. O pior mesmo é que ele pode colocar em jogo o encantamento Terrenos Vivos para transformar suas Florestas em criaturas 1/1 e atacar com esta enorme legião (coisa que pode ser resolvida com uma Pestilência ou destruindo o encantamento). O esquema é atacá-lo rapidamente com criaturas pequenas (principalmente voadoras), já que ele vai demorar para fazer algo ameaçador.

Dragão do Mar

Habita: Ilhas
Vida: 12
Cores: Azul
Deck:

Terrenos

- 22 Ilha

Artefatos

- 2 Cofre de Mana

Criaturas

- 2 Peixe-ilha Jasconius (az)
- 2 Elemental da Água (az)
- 4 Serpente Marinha (az)
- 4 Leviatã de Segovia (az)
- 4 Tartaruga Gigante (az)
- 1 Leviatã (az)

Encantamentos

- 4 Vínculo (az)
- 4 Terreno Fantasmal (az)

Instantâneas

- 4 Canto da Sereia (az)
- 4 Pulo (az)

Interrupções

- 3 Contramágica (az)

Feitiços

-

Estratégia: O Dragão do Mar usa criaturas aquáticas gigantescas para atacar você. Como a maioria tem travessia ou dependência de ilha, ele também usa Terrenos Fantasmais para fazer com que seus terrenos tornem-se ilhas. Apesar de seus Pulos garantirem alguma defesa aérea, usar criaturas voadoras no início do combate pode ser um bom começo. E considerando o fato de que a maioria de suas criaturas têm um alto custo de invocação (o apelão usa até Leviatã), um deck de criaturas baratas pode acabar com ele rapidinho.

Druída

Habita: Florestas
Vida: 4
Cores: Verde
Deck:

Terrenos

- 20 Floresta
- 4 Fábrica de Mishra
- 2 Oásis

Artefatos

- 4 Esfera de Madeira

Criaturas

- 3 Druída da Pradaria (vd)
- 3 Elfos de Llanowar (vd)
- 2 Barreira de Madeira (vd)
- 2 Áspide de Néfis (vd)
- 2 Aranha Gigante (vd)
- 2 Serpente Terrestre de Craw (vd)
- 2 Ents das Raízes de Ferro (vd)
- 2 Abelhas Assassinas (vd)
- 2 Javalis de Durkwood (vd)

Encantamentos

- 3 Anseio por Viagem (vd)
- 3 Instilar Energia (vd)

Instantâneas

- 4 Crescimento Desenfreado (vd)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Apesar de ter poucos pontos de vida, o Druída pode tirar uma boa vantagem de seu Deck. Ele possui 4 Fábricas de Mishra que podem ser excelentes para ele no começo do jogo, além de alguns Elfos, Áspides e Barreiras de Madeiras. Com isso, ele pode fazer ataques aparentemente inofensivos e acabar usando um ou mais Crescimentos Desenfreados. E isso é só para segurar jogo, enquanto acumula mana para invocar suas outras criaturas e médio e grande porte. Mas tudo isso não será problema algum se você puder invocar muitas criaturas rapidamente ou usar magias de dano direto.

Encantadora

Habita: Florestas
Vida: 8
Cores: Verde
Deck:

Terrenos

- 22 Floresta

Artefatos

- 1 Torre de Marfim
- 2 Elmo de Coral
- 1 Grimório de Leng

Criaturas

- 4 Elfos de Llanowar (vd)
- 3 Bruxa de Verduran (vd)
- 3 Cocatriz (vd)
- 3 Basilisco do Bosque (vd)
- 2 Javalis de Durkwood (vd)

Encantamentos

- 3 Isca (vd)
- 2 Teia (vd)
- 3 Regeneração (vd)
- 3 Artefato Vivo (vd)
- 4 Natureza do Lobo (vd)
- 2 Instilar Energia (vd)

Instantâneas

2 Crescimento Desenfreado (vd)

Interrupções

-

Feitiços

2 Ciclone do Deserto (vd)

Estratégia: O principal objetivo dela é colocar um Basilisco do Bosque ou uma Cocatriz em jogo, encantá-lo com Isca e Regeneração e mantê-lo em jogo. Com isso ela vai atacar e conseguir matar todas as suas criaturas, deixando sua defesa aberta para seus poderosos Javalis. Você pode evitar isso com algumas magias anti-criaturas na origem do problema. Além disso, ela usa a Bruxa de Verduran e muitos encantamentos para comprar mais cartas, o que pode ser resolvido com uma Tranquilidade. Ela usa muitos encantamentos para fortalecer suas criaturas. É bom derrotá-la rápido, antes que ela junte muita força.

Feiticeira

Habita: Montanhas

Vida: 4

Cores: Vermelho

Deck:

Terrenos

23 Montanha

Artefatos

3 Estrela de Ferro

3 Pedra da Submissão

Criaturas

4 Chacal de Hurr (vm)

4 Donzela Alada (vm)

4 Anões Guerreiros (vm)

2 Minotauro de Hurloon (vm)

2 Filhote de Dragão (vm)

4 Esfera de Raios (vm)

Encantamentos

4 Hálito de Fogo (vm)

3 O Bruto (vm)

Instantâneas

4 Sede de Sangue (vm)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Como a maioria das criaturas com poucos pontos de vida, a Feiticeira não agüenta magias de dano direto e também, como ela joga apenas com vermelho, criaturas com travessia de montanha. Ela tem algumas criaturas de poder médio, mas o principal perigo está na Esfera de Raios, que pode pegar você de surpresa. Se ela durar muito, apenas use um Círculo de Proteção ou uma Conversão.

Feiticeiro

Habita: Montanhas

Vida: 6

Cores: Vermelho

Deck:

Terrenos

20 Montanha

Artefatos

3 Homem de Bronze (cr)

Criaturas

4 Brigada Baloeira Goblin (vm)

4 Goblins Salteadores do Mons (vm)

3 Ali Babá (vm)

3 Chacal de Hurr (vm)

4 Irmãos da Chama (vm)

Encantamentos

4 Farpas de Mana (vm)

4 Força do Gigante (vm)

3 Imolação (vm)

Instantâneas

4 Raio (vm)

Interrupções

-

Feitiços

4 Tempos de Mudança (vm)

Estratégia: Um monte de criaturas baratas e magias para fortalece-las, esta é a estratégia do Feiticeiro para acabar com você. Mas como ele é mais um inimigo com poucos pontos de vida, os encantamentos de 1 ponto de dano por turno e magias de dano direto vão dar conta do recado.

Fera do Junco

Habita: Montanhas, Pântanos

Vida: 10

Cores: Vermelho, Preto

Deck:

Terrenos

10 Montanha

10 Pântano

4 Mina de Superfície

Artefatos

2 Cimitarra Dançante (cr)

2 Máquina Diabólica (cr)

Criaturas

4 Troll de Uthden (vm)

4 Salteadores do Deserto (pr)

4 Orcs da Garra de Ferro (vm)

4 Múmia Ciclópica (pr)

Encantamentos

4 Malogro (pr)

2 Imolação (vm)

2 Fraqueza (pr)

Instantâneas

4 Fissura (vm)

Interrupções

-

Feitiços

4 Chuva de Pedra (vm)

Estratégia: A Fera do Junco usa a estratégia de destruição de terrenos, utilizando-se de cartas como Mina de Superfície, Chuva de Pedra, Malogro e Fissura (ele tem 4 de cada). Procure ter fontes alternativas de mana para evitar problemas. Use também criaturas com resistência maior que 2, pois ele tem os encantamentos Fraqueza e Imolação, que podem destruir as criaturas mais fracas. Fora isso, ele tem apenas algumas criaturas fracas. As mais perigosas são a Cimitarra Dançante que pode dar uma boa defesa e a Máquina Diabólica, que pode regenerar. Acabe com elas e você não terá muitos problemas.

Garanhão Alado

Habita: Ilhas, Planícies

Vida: 14

Cores: Branco, Azul

Deck:

Terrenos

12 Planície

12 Ilha

3 Mina Uivadora

Artefatos

2 Cimitarra Dançante (cr)

Criaturas

- 4 Pégaso de Meseta (br)
- 2 Forças Fantasmais (az)
- 2 Anjo Serra (br)
- 4 Entidade Psíquica (az)
- 2 Leviatã de Segovia (az)

Encantamentos

- 3 Santuário Insular (br)
- 2 Karma (br)
- 2 Vira Vida (az)
- 3 Armadura Divina (br)
- 3 Força Divina (br)
- 1 Conversão (br)

Instantâneas

- 1 Desencantar (br)

Interrupções

- 4 Escriba Mágico (az)

Feitiços

-

Estratégia: Primeiramente, o Garanhão usa algumas cartas contra terrenos específicos (Karma, Vira Vida, Leviatã de Segovia e Conversão). E não adianta nem usar outra cor, pois ele tem 4 Escribas Mágicos que podem adequar o jogo dele aos tipos de terreno que você controla. Contra isso, tenha algumas cartas para anular os Escribas e outras para destruir encantamentos. Outro perigo está no combo Santuário Insular + Mina Uivadora. Com este ele pode deixar de comprar uma carta (e ainda assim comprar uma, ao invés de duas) para evitar ser atacado por você no próximo turno (a não ser que você tenha algumas criaturas com habilidade de voar ou travessia de ilha). Fora isso, ele tem mais algumas criaturas voadoras pequenas/média (a mais perigosa é o Anjo Serra, mas ele tem apenas 2) e alguns encantamentos para fortalece-las. O jeito é usar um deck de duas cores e não ficar muito dependente de uma cor. Use várias criaturas voadoras de baixo custo para causar dano rapidamente e apele também para origens de dano direto.

Grande Sacerdote

Habita: Planícies

Vida: 11

Cores: Branco

Terrenos

- 22 Planície

Artefatos

- 3 Ovo Leteano
- 2 Pedra Fellwar
- 2 Bateria de Mana Branco

Criaturas

- 4 Pégaso de Meseta (br)
- 4 Leões da Savana (br)
- 4 Cavaleiro Branco (br)
- 4 Lobos da Tundra (br)

Encantamentos

- 2 Força Divina (br)

Instantâneas

- 4 Bálsamo Restaurador (br)
- 2 Desencantar (br)
- 3 Integridade (br)

Interrupções

-

Feitiços

- 4 Armagedom (br)
- 1 Equilíbrio (br)

Estratégia: Este tem características de um deck de criaturas rápidas, mas com elementos surpresa. Ele pode facilmente, e com poucos terrenos, invocar sua legião de criaturas. Evite cair na tentativa de baixar um monte de terrenos, sempre guarde alguns na mão, deixando em jogo apenas o estritamente necessário. Isso porque ele tem o Ovo Leteano, que pode ser combinado com Armagedom ou Equilíbrio. Para resolver a falta de terreno, ele usa Baterias de Mana Branco (é bom você achar uma maneira de resolver o SEU problema também, de preferência usando um deck verde com Elfos e Aves-do-paráíso). Para evitar a legião de criaturas, Pestilências e Terremotos são muito bem-vindos. Prefira causar dano direto, ou então atacar com criaturas médias/grandes invocadas com fontes alternativas de mana.

Grotesco - Dragão Azul

Habita: Ilhas, Planícies, Pântanos

Vida: 18

Cores: Azul, Branco, Preto

Deck:

Terrenos

- 7 Ilha
- 6 Planície
- 6 Pântano

Artefatos

- 1 Mox de Azeviche
- 1 Mox de Pérola
- 1 Mox de Safira
- 1 Lótus Negro
- 2 Pedra da Submissão
- 4 Soldado Yotiano (cr)
- 2 Metamorfo (cr)
- 2 Colosso de Sardia (cr)
- 1 Sino de Kormus

Criaturas

- 4 Assassino da Realeza (pr)
- 2 Anjo Serra (br)
- 2 Formigas Carreiras (pr)

Encantamentos

- 4 Veneno Psíquico (az)
- 2 Kismet (br)

Instantâneas

- 2 Gira (az)
- 2 Canto da Sereia (az)
- 1 Poção Alabastrina (br)

Interrupções

- 4 Sorvedouro de Mana (az)

Feitiços

- 2 Drenar Poder (az)
- 2 Palavras de Poder (pr)

Estratégia: A principal arma de Grotesco é o seu Assassino da Realeza combinado com várias cartas para virar ou evitar que suas criaturas desvirem, com isso ele vai matando suas criaturas uma a uma. Além disso, ele pode usar alguns Venenos Psíquicos em seus terrenos. Um dos principais perigos está nos artefatos de Grotesco, então use algo contra isso (um Fluxo de Energia vai muito bem). Para evitar o combo do Assassino da Realeza, simplesmente não use criaturas. Encha seu deck com encantamentos de 1 ponto de dano por turno e magias, efeitos e artefatos de dano direto. E procure ser rápido, pois ele tem muitos pontos de vida.

Guardião das Presas

Habita: Florestas, Planícies

Vida: 10

Cores: Verde, Branco

Deck:

Terrenos

- 12 Floresta
- 12 Planície

Artefatos

2 Colosso de Sardia (cr)

Criaturas

4 Aves-do-paraíso (vd)
4 Mamute de Guerra (vd)
3 Leões da Savana (br)
2 Serpente Terrestre Anciã (br)
3 Lobos da Tundra (br)
3 Lobos da Floresta (vd)
2 Força da Natureza (vd)

Encantamentos

4 Força Divina (br)
2 Transformação Divina (br)

Instantâneas

4 Crescimento Desenfreado (vd)
1 Fúria (vd)

Interrupções

-

Feitiços

2 Ciclone do Deserto (vd)

Estratégia: Ele usa uma porção de criaturas pequenas (como as Aves-do-paraíso, que ele usa principalmente para gerar mana, Leões da Savana e seus Lobos) para enfraquecer você ou construir uma forte defesa enquanto ele acumula terrenos para invocar os gigantes, como o Colosso de Sardia. O pior é que ele tem alguns encantamentos para fortalecer suas criaturas e segurar o jogo. Perigo mesmo está na Fúria, com a qual ele pode dobrar o poder de uma criatura e dar a ela a habilidade de atropelar (imagine um Colosso com poder 18!). Não se intimide com ele e ataque rapidamente com criaturas pequenas voadoras no início e com algumas médias posteriormente, antes que ele consiga invocar os gigantes.

Hidra de Crag

Habita: Montanhas

Vida: 16

Cores: Vermelho

Deck:

Terrenos

22 Montanha

Artefatos

4 Onuleto (cr)
2 Rede de Almas
3 A Colméia

Criaturas

4 Barreira de Fogo (vm)
2 Dragão de Shiva (vm)

Encantamentos

4 Fulgor de Mana (vm)
4 Surto de Poder (vm)

Instantâneas

2 Raio (vm)
4 Inferno (vm)

Interrupções

-

Feitiços

4 Bola de Fogo (vm)
4 Desintegrar (vm)
1 Explodir (vm)

Estratégia: Este também gosta de se esconder atrás de suas barreiras (Barreiras de Fogo, infláveis) enquanto acumula terrenos para fazer suas magias. O principal perigo está nas suas mágicas de dano direto. Se deixar ele acumular uma boa reserva de mana, você poderá tomar uma bela Bola de Fogo de 10 ou mais na cabeça. E ele ainda tem Raios, Desintegrar e Infernos, que podem, além causar dano em você, acabar com suas criaturas. Tudo isso, somando-se a Rede de Almas, com a qual ele pode ganhar um ponto de vida para cada criatura mandada para o cemitério, pode ser uma tragédia. Como se não bastasse, ele ainda pode invocar Dragões de Shiva e fazer Colméias para gerar pequenas Vespas (ou Wespes, como o jogo prefere a versão alemã) voadoras 1/1. E ao fazer isso, ele não vai pensar duas vezes para baixar seus Surtos de Poder, para causar 1 ponto de dano ao jogador para cada terreno desvirado em sua fase de manutenção. Já que ele pode gastar quantas manas quiser inflando o Dragão ou criando Vespas, isso não será problema para ele. Para evitar que seja um problema seu, coloque em jogo uma Fábrica de Mishra (já que você pode gastar quantas manas quiser para transformá-la em criatura a qualquer hora) ou criaturas infláveis. Uma boa maneira de derrotá-lo é usar um deck cheio de criaturas de baixo custo e atacar sempre com força total (mas sempre guarde algumas criaturas na mão, assim você não corre o risco de ter toda sua reserva de criaturas destruída por um Inferno).

Invocadora

Habita: Florestas

Vida: 11

Cores: Verde, Branco

Deck:

Terrenos

18 Floresta
5 Planície

Artefatos

2 Colosso de Sardia (cr)
2 Tapete Voador

Criaturas

4 Aves-do-paraíso (vd)
4 Mamute de Guerra (vd)
3 Força da Natureza (vd)
4 Espírito Radian (vd)

Encantamentos

4 Círculo de Proteção: Verde (br)

Instantâneas

2 Desencantar (br)
3 Bálsamo Restaurador (br)

Interrupções

4 Enlace Vital (vd)

Feitiços

1 Canal (vd)
4 Furacão (vd)

Estratégia: Use qualquer cor contra ela, com exceção do verde, já que ela tem 4 Círculos de Proteção: Verde (a não ser que você não use o verde para causar dano). A Invocadora usa o branco apenas para fazer Desencantares e Bálsamos Restauradores. Procure ficar com mais pontos de vida que ela para não tomar um Furacão. Se ela colocar um Círculo de Proteção: Verde em jogo, ela poderá fazer um Furacão e ainda evitar o dano nela mesma. O perigo está nas suas criaturas gigantes (o Colosso de Sardia e a Força da Natureza), por isso é bom vencer antes que ela possa invocá-las. Como ela usa ainda algumas criaturas de custo médio, use um deck rápido para causar bastante dano e completamente com alguns encantamentos, efeitos ou magias de dano direto.

Invocadora de Pensamentos

Habita: Ilhas

Vida: 11

Cores: Azul

Deck:

Terrenos

22 Ilha

Artefatos

-

Criaturas

4 Tartaruga Gigante (az)
4 Navio Fantasma (az)
4 Monstro Fantasma (az)
2 Elemental do Tempo (az)
1 Gênio Mahamoti (az)

Encantamentos

4 Veneno Psíquico (az)
2 Controlar Magia (az)
3 Perda de Poder (az)
2 Fluxo de Energia (az)

Instantâneas

3 Escoadouro de Mana (az)
3 Gira (az)

Interrupções

3 Sorvedouro de Mana (az)

Feitiços

3 Drenar Poder (az)

Estratégia: Uma das estratégias mais perigosas da Invocadora de Pensamentos é encantar seus terrenos com Venenos Psíquicos (4), evitando que você os vire (a não ser que você queira tomar 2 de dano), e então virá-los com Gira, Sorvedouro de Mana, Drenar Poder ou Escoadouro de Mana, cartas que viram ou obrigam você a virar seus terrenos. O segredo é evitar ou destruir o Veneno Psíquico o mais rápido possível. Evite também usar artefatos (para que ela não use o Fluxo de Energia) ou encantamentos (para evitar a Perda de Poder). Isto já evita a maneira principal com a qual ela tenta causar dano em você, e como o resto de suas criaturas tem um custo de invocação alto, basta complementar com algumas criaturas rápidas para causar dano suficiente.

Kiska-Ra - Dragão Branco

Habita: Florestas, Ilhas, Planícies

Vida: 18

Cores: Branco, Azul, Verde

Deck:

Terrenos

6 Planície

6 Ilha
6 Floresta
3 Bazar das Pedras Preciosas

Artefatos

1 Mox de Esmeralda
1 Mox de Pérola
1 Mox de Safira
4 Arsenal de Tawnos

Criaturas

2 Leões da Savana (br)
2 Tartaruga Gigante (az)
2 Elfos Arqueiros (vd)
2 Sílides da Scryb (vd)
2 Falcão do Zéfiro (az)
2 Lobos da Tundra (br)
2 Lobos da Floresta (vd)
2 Curandeiro Samita (br)
2 Aves-do-paraíso (vd)
2 Piqueiros (br)

Encantamentos

3 Mutação Instável (az)
3 Força Divina (br)
2 Controlar Magia (az)

Instantâneas

3 Crescimento Desenfreado (vd)
1 Lembrança Ancestral (az)

Interrupções

-

Feitiços

2 Ciclone do Deserto (vd)
1 Travessia de Tempo (az)
1 Turbilhão do Tempo (az)
1 Gêiser Cerebral (az)
1 Reintegração (vd)

Estratégia: Como todos os dragões, Kiska-Ra usa um deck tricolor, e carregado com criaturas pequenas e efeitos para fortalece-las. Mas já que quase nenhuma de suas mágicas exige um alto custo, destruição de terrenos não vai ser muito efetiva. O segredo está em atacá-lo com algumas criaturas médias, usar algumas Tranqüilidades, e também ter algumas magias de alto dano e de destruição de criaturas.

Ladrão de Mentres

Habita: Ilhas, Pântanos

Vida: 10

Cores: Preto, Azul

Deck:

Terrenos

11 Pântano

11 Ilha

Artefatos

2 Pedra Fellwar

Criaturas

4 Espectro Hipnótico (pr)
4 Vampiro de Sengir (pr)
3 Fogo-Fátuo (pr)
2 Forças Fantasmais (az)
2 Monstro Fantasma (az)
2 Efrite Junún (pr)

Encantamentos

4 Controlar Magia (az)
2 Roubar Artefato (az)
4 Força Profana (pr)
2 Reviver Cadáver (pr)

Instantâneas

2 Canto da Sereia (az)

Interrupções

-

Feitiços

1 Distorcer a Mente (pr)
2 Drenar Poder (az)
2 Chamado da Sepultura (pr)

Estratégia: Pelo nome do indivíduo já dá para se ter uma idéia sobre seu deck apelão. O objetivo do Ladrão de Mentres é jogar com o SEU deck, ou no mínimo, usá-lo contra você. Apesar, disso, ele também consegue jogar na boa com o deck dele, já que possui algumas boas criaturas (como Espectros Hipnóticos, Vampiros de Sengir, os chatíssimos Fogos-Fátuos, Forças Fantasmais, Monstros Fantasmas e Efrites Junúns, todos voadores). Ele possui várias cartas para tirar cartas de sua mão, controlar suas permanentes, tirar cartas de seu cemitério e coisas do gênero. Mas como a maioria das mágicas do Ladrão de Mentres exige um custo alto, basta você usar um deck de destruição de terrenos combinado com algumas criaturas de baixo custo, mágicas baratas para fortalecer estas criaturas e atacar com poder total.

Mágico

Habita: Ilhas

Vida: 8

Cores: Azul

Deck:

Terrenos

22 Ilha

Artefatos

2 Pedra Fellwar
4 Bastão da Ruína
2 Anel de Aladim
3 Livro de Jayemdae

Criaturas

4 Feiticeiro Pródigo (az)
4 Navio Pirata (az)
2 Barreira de Água (az)
2 Barreira de Ar (az)
4 Aprendiz de Mago (az)
3 Tartaruga Gigante (az)

Encantamentos

2 Roubar Artefato (az)
2 Animar Artefato (az)

Instantâneas

2 Esconjurar (az)

Interrupções

2 Contramágica (az)

Feitiços

-

Estratégia: Enquanto bloqueia seus ataques com barreiras e Tartarugas Gigantes, o Mágico visará causar danos diretos em você com seus Feiticeiros Pródigos, Bastões da Ruína e Anéis de Aladim. Ele ainda tem recursos para atrasar seu jogo, como Contramágicas, Roubar Artefato (que pode se transformar em uma arma se combinado com Animar Artefato) e Esconjurar. Além de adiantar o jogo dele com Pedra Fellwar, Aprendiz de Mago e Livro de Jayemdae. Você deverá invocar criaturas de tamanho médio, com resistência maior que 2, se quiser ter alguma coisa em jogo. O deck dele é lento, então você terá tempo para acumular terrenos. Vai ajudar muito se você tiver alguns recursos que causam dano direto (como Pestilência) e algumas mágicas para destruição de artefatos.

Mago da Guerra

Habita: Montanhas

Vida: 11

Cores: Vermelho

Deck:

Terrenos

23 Montanha

Artefatos

4 Cofre de Mana
2 Pedra Fellwar
2 Anel de Aladim

Criaturas

4 Esfera de Raios (vm)
2 Barreira de Pedra (vm)

Encantamentos

4 Fulgor de Mana (vm)
2 Fumaça (vm)

Instantâneas

4 Raio (vm)

Interrupções

-

Feitiços

4 Bola de Fogo (vm)
4 Terremoto (vm)
4 Desintegrar (vm)
1 Explodir (vm)

Estratégia: Já que ele tem um deck quase sem criaturas (apenas 2 Barreiras de Pedra e 4 Esferas de Raio que podem causar dano surpresa), é bom você fazer um deck lotado de criaturas pequenas, magias como Sede de Sangue e Crescimento Desenfreado e outros encantamentos baratos para fortalecer suas criaturas. O Mago da Guerra vai procurar detonar suas criaturas com suas várias magias de dano direto, mas se o seu exército crescer rapidamente, isso não terá muita efetividade. Procure colocar muitas criaturas voadoras, isso vai evitar que você fique sem criaturas quando ele fizer um Terremoto.

Mago Elfo

Habita: Florestas

Vida: 6

Cores: Verde

Deck:

Terrenos

22 Floresta

Artefatos

2 Livro de Jayemdae
2 Bateria de Mana Verde

Criaturas

4 Elfos Arqueiros (vd)
4 Aranha Gigante (vd)
4 Ginetes Élficos (vd)

4 Elfos de Llanowar (vd)

4 Mamute de Guerra (vd)

Encantamentos

-

Instantâneas

-

Interrupções

-

Feitiços

4 Maldição de Inverno (vd)
4 Furacão (vd)
4 Fluxo de Vida (vd)
2 Tranquilidade (vd)

Estratégia: Outra criatura fraca de Shandalar. Com seus Elfos de Llanowar e suas Baterias de Mana Verde, o Mago Elfo pode fazer uma boa reserva de mana, em uma velocidade considerável. E ele tem motivos para isso. Se vacilar, o Mago Elfo pode usar um bom Fluxo de Vida, ficando com mais pontos de vida que você, e então usar um simples Furacão para acabar com você, virando o jogo. Evite usar criaturas voadoras, já que elas serão pulverizadas com Maldições de Inverno e Furacões. Cuidado especial com os Ginetes Élficos, tenha sempre algo à mão para anulá-los ou evitá-los. Ponha algumas barreiras fortes em jogo enquanto ataca com criaturas médias, de preferência com habilidade de iniciativa, e também com magias de dano direto.

Mandurang - Dragão Preto

Habita: Ilhas, Montanhas, Pântanos

Vida: 18

Cores: Vermelho, Preto, Azul

Deck:

Terrenos

6 Montanha
6 Pântano
6 Ilha

Artefatos

1 Mox de Rubi
1 Mox de Azeviche
1 Mox de Safira
4 Cimitarra Dançante (cr)
4 Ornitóptero (cr)
2 Prisma Celestial
3 Livro de Jayemdae

Criaturas

- 2 Formigas Carreiras (pr)
- 4 Falcão do Zéfiro (az)
- 4 Fogo-Fátuo (pr)

Encantamentos

- 4 Força do Gigante (vm)
- 4 Mutação Instável (az)
- 4 Força Profana (pr)
- 1 Garras da Morte (pr)
- 1 Vira Vida (az)

Instantâneas

- 1 Sede de Sangue (vm)

Interrupções

-

Feitiços

- 1 Gêiser Cerebral (az)

Estratégia: Seu deck tricolor é formado por criaturas voadoras com Força do Gigante e Mutação Instável para fortalece-las e Sede de Sangue para pegá-lo de surpresa. Ele também é especialmente forte contra qualquer deck verde, já que usa 1 Vira Vida e 1 Garras da Morte, mas é só destruir estes encantamentos ou evitar que eles entrem em jogo para ficar despreocupado. Mandurang ainda pode atacar com suas perigosas Formigas Carreiras infláveis. Você deverá ter algo contra criaturas voadoras, como Furacões e Maldições de Inverno, juntamente com algumas Tranqüilidades e mais algumas magias para destruição de artefatos.

Mestra dos Elementos

Habita: Ilhas, Montanhas
Vida: 10
Cores: Vermelho, Azul
Deck:

Terrenos

- 12 Montanha
- 12 Ilha
- 2 Bazar de Pedras Preciosas

Artefatos

- 2 Cofre de Mana

Criaturas

- 3 Elemental do Ar (az)
- 3 Elemental da Terra (vm)
- 3 Elemental do Fogo (vm)
- 3 Elemental da Água (az)
- 1 Barreira de Ar (az)
- 1 Barreira de Água (az)
- 1 Barreira de Fogo (vm)

- 1 Barreira de Pedra (vm)

Encantamentos

- 2 Mutação Instável (az)
- 2 Fluxo de Energia (az)

Instantâneas

- 2 Raio (vm)

Interrupções

-

Feitiços

- 3 Terremoto (vm)
- 3 Bola de Fogo (vm)
- 6 Drenar Poder (az)

Estratégia: Seu deck está carregado com magias de custo alto e contém também Elementais (do Ar, da Terra, do Fogo e da Água), além de algumas barreiras. Você vai precisar de algumas magias anti-criaturas ou outras maneiras de se defender para evitar os danos altos que ela pode causar com suas criaturas. Fora isso ela tem algumas maneiras de causar dano direto e o absurdo de 6 Drenar Poder para usar a SUA reserva de mana. Destrua os terrenos dela enquanto avança com criaturas pequenas, isso dará conta do recado.

Mestre das Feras

Habita: Florestas
Vida: 16
Cores: Verde
Deck:

Terrenos

- 21 Floresta

Artefatos

-

Criaturas

- 2 Aves-do-paraíso (vd)
- 4 Lobos da Floresta (vd)
- 4 Áspide de Néfis (vd)
- 4 Ursos Cinzentos (vd)
- 4 Jaguar de Aswan (vd)
- 2 Javalis de Durkwood (vd)
- 2 Aranha Gigante (vd)
- 2 Abelhas Assassinas (vd)

Encantamentos

- 4 Natureza do Lobo (vd)
- 2 Teia (vd)

Instantâneas

- 4 Crescimento Desenfreado (vd)

Interrupções

-

Feitiços

- 3 Fluxo de Vida (vd)
- 2 Regiões Indômitas (vd)

Estratégia: Seu deck consiste em uma mescla de criaturas verdes baratas com algumas poderosas. Suas únicas criaturas voadoras são as Aves-do-paraíso e as Abelhas Assassinas, mas ele ainda pode bloquear seus atacantes alados com as Aranhas Gigantes ou outras criaturas encantadas com Teia (que ainda dá +2 de resistência). Suas Naturezas do Lobo podem ser um perigo se ele tiver muitas florestas em jogo. O negócio é invocar um voador poderoso rapidinho e mandar brasa.

Mestre dos Fungos

Habita: Florestas, Ilhas
Vida: 10
Cores: Verde, Azul
Deck:

Terrenos

- 11 Floresta
- 11 Ilha
- 2 Oásis

Artefatos

- 4 Bastão da Ruína

Criaturas

- 4 Feiticeiro Pródigo (az)
- 4 Fungussauo (vd)
- 3 Ents das Raízes de Ferro (vd)
- 2 Barreira de Sarças (vd)
- 2 Planta Carnívora (vd)
- 2 Barreira de Madeira (vd)

Encantamentos

- 4 Regeneração (vd)

Instantâneas

- 2 Crescimento Desenfreado (vd)
- 4 Esconjurar (az)

Interrupções

- 3 Sorvedouro de Mana (az)

Feitiços

- 2 Regiões Indômitas (vd)

Estratégia: O Mestre dos Fungos prefere apenas ficar esperando atrás de suas barreiras enquanto causa dano di-

reto em você com Bastões da Ruína e Feiticeiros Pródigos. Aproveitando para anular suas magias com Sorvedouros de Mana e atrasando seu jogo com Esconjurar para acumular terrenos e invocar suas criaturas grandes (Ents e Fungussauo). Só o que você pode fazer é atacar com criaturas voadoras baratas, já que ele não tem defesa contra elas.

Metamorfa

Habita: Ilhas

Vida: 16

Cores: Azul

Deck:

Terrenos

20 Ilha

4 Fábrica de Mishra

1 Oficina de Mishra

Artefatos

3 Metamorfo (cr)

4 Barro Primordial (cr)

3 Vingador de Urza (cr)

3 Cofre de Mana

2 Pedra Fellwar

1 Torre de Marfim

Criaturas

3 Aprendiz de Mago (az)

Encantamentos

2 Choque de Retorno (az)

4 Mutação Instável (az)

2 Disputa de Força (az)

Instantâneas

4 Esconjurar (az)

4 Retorno de Hurkyl (az)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Todas as suas criaturas atacantes são artefatos, isso torna as magias anti-azul inúteis. Use muitas magias contra artefatos e ela não terá chances. Destruição de terrenos também vai bem para evitar as Fábricas e a Oficina de Mishra. Depois é só causar dano com o que quiser e ela não vai dar muito trabalho.

Necromante

Habita: Pântanos

Vida: 11

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

22 Pântano

Artefatos

-

Criaturas

4 Zumbis de Scathe (pr)

4 Mestre Zumbi (pr)

4 Aparição do Pântano (pr)

2 Barreira de Ossos (pr)

4 Alma Desgarrada (pr)

2 Horror Cósmico (pr)

Encantamentos

2 Força Profana (pr)

2 Lua Maligna (pr)

2 Ressuscitar Morto (pr)

2 Necrópole de Atzar (pr)

2 Reviver Cadáver (pr)

4 Presença Maligna (pr)

Instantâneas

-

Interrupções

2 Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

2 Drenar Vida (pr)

Estratégia: O Necromante usa basicamente um deck de coisas mortas, como Zumbis, Reviver Cadáveres e outras coisas do além. Além disso, suas criaturas possuem a habilidade de travessia de pântano, então evite jogar de preto. Se você estiver jogando com outra cor, o objetivo dele será encantar um terreno seu com a Presença Maligna (que ele tem 4) e transformá-lo em um pântano, para garantir suas travessias, causando dano direto. Somando isso a alguns encantamentos para fortalecer suas criaturas, o Necromante tem um poder respeitável. O que você tem a fazer é juntar alguns encantamentos e magias anti-criaturas para se proteger (um Círculo de Proteção: Preto vai muito bem) e atacar com fontes de dano direto.

Paladino

Habita: Planícies

Vida: 12

Cores: Branco, Azul

Deck:

Terrenos

18 Planície

6 Ilha

Artefatos

-

Criaturas

4 Paladino do Norte (br)

4 Cavaleiro Branco (br)

3 Heroína de Benália (br)

4 Turba (br)

Encantamentos

4 Força Divina (br)

2 Defesa Vermelha (br)

3 Karma (br)

2 Círculo de Proteção: Preto (br)

Instantâneas

1 Desencantar (br)

2 Espada em Arados (br)

Interrupções

3 Ilusão Mental (az)

4 Escriba Mágico (az)

Feitiços

-

Estratégia: Já que seu deck está carregado com cartas anti-preto, é bom evitar jogar com esta cor. Use um deck de duas ou três cores, assim as magias contra cores específicas não terão grande efetividade. O deck do Paladino é basicamente branco, ele só vai utilizar o azul para fazer Ilusões Mentais e Escribas Mágicos para mudar os textos de suas cartas e adequar jogo dele contra o seu. Com isso ele pode alterar o texto do Paladino do Norte e destruir as permanentes da cor que você controla ou Fazer com que a Turba ganhe mais força com os terrenos que você possui, além de poder mudar também seus Círculos de Proteção (2), Karmas e Defesas. Tudo isso terá realmente pouca efetividade se você depender pouco de uma certa cor, jogando com um deck tricolor bem equilibrado.

Prismato - Dragão Verde

Habita: Florestas, Montanhas, Planícies

Vida: 18

Cores: Vermelho, Branco, Verde

Deck:

Terrenos

- 7 Montanha
- 6 Planície
- 6 Floresta

Artefatos

- 1 Mox de Esmeralda
- 1 Mox de Pérola
- 1 Mox de Rubi
- 2 Pedra Fellwar
- 1 Lótus Negro
- 1 Anel Solar
- 4 Onuleto (cr)

Criaturas

-

Encantamentos

- 4 Artefato Vivo (vd)

Instantâneas

- 4 Inferno (vm)
- 4 Bálsamo Restaurador (br)
- 2 Desencantar (br)
- 2 Reverter Dano (br)

Interrupções

-

Feitiços

- 2 Cólera de Deus (br)
- 4 Furacão (vd)
- 4 Terremoto (vm)
- 3 Fluxo de Vida (vd)
- 2 Explodir (vm)

Estratégia: Prismato quase não tem criaturas em seu deck tricolor, apenas 4 Onuletos, que entram em jogo com o objetivo de morrer e dar mais pontos de vida à ele. Este é exatamente o objetivo de Prismato: ganhar muitos pontos de vida. E isso ele consegue com seus Onuletos, Reverter Dano, Artefatos Vivos, Fluxos de Vida e Bálsamos Restauradores. Depois de ganhar muitos pontos de vida, ficando com mais que você, ele vai usar magias que causam muitos pontos de dano em todos ou especificamente em você. Isso, além de matar você, vai acabar com as criaturas que você puser em jogo. Como as magias dele precisam de muita mana, use destruição de terrenos. Uma boa estratégia é colocar algumas criaturas em jogo e depois usar uma Cólera de Deus. Com isso ele não terá tempo suficiente para acumular mana e fazer suas magias devastadoras.

Queltosh - Gênio Vermelho

Habita: Ilhas, Montanhas, Planícies

Vida: 13

Cores: Azul, Branco, Vermelho

Deck:

Terrenos

- 8 Ilha
- 8 Planície
- 8 Montanha

Artefatos

- 1 Prensa Negra
- 1 Candelabro de Tawnos
- 1 Ave Mecânica (cr)
- 1 Vingador de Urza (cr)
- 1 Homem de Bronze (cr)
- 1 A Colméia

Criaturas

- 1 Piqueiros (br)
- 1 Pégaso de Meseta (br)
- 1 Anjo Serra (br)
- 1 Cavaleiro Branco (br)
- 1 Tartaruga Gigante (az)
- 1 Gênio Mahamoti (az)
- 1 Feiticeiro Pródigo (az)
- 1 Elemental do Tempo (az)
- 1 Barreira de Pó (vm)
- 1 Falcão do Zéfiro (az)
- 1 Barreira de Ar (az)
- 1 Forças Fantasmais (az)
- 1 Elemental do Fogo (vm)
- 1 Monstro Fantasma (az)
- 1 Unicórnio Perolado (br)
- 1 Senhor da Guerra de Keldon (vm)

Encantamentos

- 1 Vínculo Espiritual (br)
- 1 Controlar Magia (az)
- 1 Mutação Instável (az)
- 1 Reversão (az)
- 1 Imposto Territorial (br)
- 1 Força do Gigante (vm)

Instantâneas

- 1 Olho por Olho (br)
- 1 Lembrança Ancestral (az)
- 1 Raio (vm)
- 1 Desencantar (br)

Interrupções

- 1 Contramágica (az)
- 1 Sorvedouro de Mana (az)
- 1 Supressão Mágica (az)

Feitiços

- 1 Bola de Fogo (vm)

Estratégia: Queltosh tem uma tonelada

de mágicas, mas apenas uma de cada. Isso torna seu deck muito independente. Para ele não importa se você destruir certa carta, já que ele não depende muito dela. A vantagem, para você, é que, quando se livrar de uma carta, pode ter a certeza de que ela não virá novamente. A estratégia mais adequada é destruir os seus terrenos enquanto causa dano direto nele.

Sacerdotisa

Habita: Planícies

Vida: 6

Cores: Branco

Deck:

Terrenos

- 23 Planície

Artefatos

- 3 Cálice de Marfim
- 4 Barreira de Lanças (cr)

Criaturas

- 4 Barreira de Espadas (br)
- 2 Piqueiros (br)
- 2 Heroína de Benália (br)
- 2 Pégaso de Meseta (br)
- 2 Serpente Terrestre Anciã (br)

Encantamentos

- 4 Animar Barreira (br)
- 3 Vínculo Espiritual (br)
- 2 Área Fortificada (br)
- 2 Benção (br)
- 2 Castelo (br)

Instantâneas

- 2 Reverter Dano (br)
- 3 Bálsamo Restaurador (br)
- 2 Desencantar (br)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: A Sacerdotisa segue a risca o ditado “o melhor ataque é a defesa”. Ela possui uma porção de barreiras, encantamentos que aumentam a resistência de suas criaturas e também magias e efeitos para ganhar mais vida. Use algo para despachar suas criaturas 1/1 enquanto acumula mana para invocar algumas criaturas que podem passar por suas barreiras.

Saltrem Tor - Gênio Verde

Habita: Florestas, Ilhas, Montanhas

Vida: 13

Cores: Vermelho, Verde, Azul

Deck:

Terrenos

6 Montanha

6 Ilha

11 Floresta

Artefatos

-

Criaturas

4 Aves-do-paraíso (vd)

2 Tartaruga Gigante (az)

3 Feiticeiro Pródigo (az)

3 Manticora Escarlata (vm)

2 Fungussauro (vd)

2 Lobos da Floresta (vd)

2 Bruxa de Verduran (vd)

2 Mevlevi (vd)

Encantamentos

3 Força do Gigante (vm)

3 Teia (vd)

3 Mutação Instável (az)

2 Regeneração (vd)

2 Guerreiro Perpétuo (vm)

2 Controlar Magia (az)

Instantâneas

2 Canto da Sereia (az)

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Saltrem é muito dependente da cor verde, se você tiver algo contra esta cor vai ajudar bastante. A maioria de suas cartas possui um custo baixo, então destruição de terreno não vai funcionar muito bem. Preocupe-se em destruir sua Bruxa de Verduran, pois, como ele tem muitos encantamentos, ela poderá fazer com que ele tenha a mão sempre cheia de cartas. É bom ter algo contra encantamentos, como Tranquilidade. Procure causar dano com magias poderosas de dano direto, criaturas voadoras e outras criaturas médias para passar por sua defesa.

Senhor da Guerra Goblin

Habita: Montanhas

Vida: 12

Cores: Vermelho

Deck:

Terrenos

21 Montanha

Artefatos

4 Elmo de Chatzuk

2 Arsenal de Tawnos

Criaturas

4 Rei dos Goblins (vm)

4 Brigada Baloeira Goblin (vm)

4 Goblins Salteadores do Mons (vm)

4 Senhor da Guerra de Keldon (vm)

4 Banda de Polca Goblin (vm)

Encantamentos

4 Auriflama Órquica (vm)

2 Imolação (vm)

4 Força do Gigante (vm)

3 Farpas de Mana (vm)

Instantâneas

-

Interrupções

-

Feitiços

-

Estratégia: Um deck de Goblin, que você já deve saber dos perigos. Ele pode invocar muitos Goblins, que são criaturas de custo baixo, e então transformá-los em monstros com algumas Auriflamas Órquicas e Senhores dos Goblins, além de invocar alguns Senhores da Guerra quando já estiver com o jogo cheio de criaturas. Mas tudo isso não será problema algum se você usar uma Pestilência, ou Terremoto ou algo do gênero. Prefira causar dano com magias e efeitos de dano direto.

Senhor do Destino

Habita: Planícies, Pântanos

Vida: 14

Cores: Branco, Preto

Deck:

Terrenos

11 Planície

11 Pântano

Artefatos

4 Soldado Yotiano (cr)

3 Ornitóptero (cr)

Criaturas

4 Anjo Serra (br)

3 Abutres Osai (br)

3 Esqueletos de Carga (pr)

Encantamentos

3 Castelo (br)

3 Força Divina (br)

3 Força Profana (pr)

3 Pestilência (pr)

2 Necrópole de Atzar (pr)

2 Transformação Divina (br)

Instantâneas

3 Bálsamo Restaurador (br)

Interrupções

2 Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

-

Estratégia: O Senhor do Destino pode rapidamente se tornar perigoso com algumas criaturas de custo barato encantadas com Forças Divina e Profana, acumulando terrenos para invocar seus Anjos Serra. O pior é que ele tem Pestilência, o que pode intimidar caso seu plano seja atacá-lo com criaturas pequenas. Mesmo assim, essa ainda é a melhor estratégia, se combinada, é claro, à algumas magias anti-criatura e algo para acabar com encantamentos.

Senhor dos Macacos

Habita: Florestas, Montanhas

Vida: 14

Cores: Verde, Vermelho

Deck:

Terrenos

12 Floresta

10 Montanha

Artefatos

2 Cofre de Mana

2 Dragão Mecânico (cr)

Criaturas

4 Aves-do-paraíso (vd)

4 Elfos de Llanowar (vd)

4 Abelhas Assassinas (vd)

2 Dragão de Shiva (vm)

2 Serpente Terrestre de Craw (vd)

Encantamentos

4 Hálito de Fogo (vm)

Instantâneas

-

Interrupções

-

Feitiços

- 1 Explodir (vm)
- 4 Maldição de Inverno (vd)
- 3 Fluxo de Vida (vd)
- 3 Bola de Fogo (vm)
- 3 Desintegrar (vm)

Estratégia: Este é perigoso por ter um deck rápido com mágicas de dano direto mortais, que podem visar tanto você quanto as pobres criaturas que você colocar em jogo. Uma boa maneira de evitar isso é com quaisquer mágicas ou efeitos de anular mágicas. Ele não tem proteção contra encantamentos, então escolha alguns bons para evitar suas criaturas e Círculos de Proteção certos para deixá-lo sem recursos para derrotar você. O perigo deste deck está nas criaturas infláveis (as voadoras e baratas Abelhas Assassinas, o poderoso Dragão de Shiva e o não tão eficiente Dragão Mecânico, sem contar que ele pode colocar um Hálito de Fogo para tornar suas Aves, Elfos ou Serpentes também infláveis).

Senhor dos Vampiros

Habita: Pântanos

Vida: 12

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

- 22 Pântano

Artefatos

- 3 Cofre de Mana
- 3 Mina Uivadora

Criaturas

- 4 Vampiro de Sengir (pr)
- 4 Rainha Feiticeira (pr)
- 4 Formigas Carrieiras (pr)
- 4 Morcegos Vampiros (pr)
- 2 Tio Istvan (pr)

Encantamentos

- 4 Reviver Cadáver (pr)
- 4 Fraqueza (pr)

Instantâneas

- 2 Terror (pr)

Interrupções

- 4 Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

-

Estratégia: O Senhor dos Vampiros utiliza algumas criaturas médias/grandes e tem como gerar mana facilmente com os Rituais Sombrios e Cofres de Mana. Assim ele pode invocar um Vampiro de Sengir, por exemplo, no segundo ou terceiro turno, e isso pode ser uma dor de cabeça tremenda. Utilize magias para destruir criaturas e algumas magias de dano direto para destruir as que têm resistência menor, para segurar o jogo. Use também algo para destruir encantamentos, já que ele pode trazer ao jogo uma criatura de qualquer cemitério usando Reviver Cadáver. Enquanto isso você acumula mana para invocar algumas criaturas fortes, de preferência com a habilidade de voar, para poder atacar.

Tritão Xamanista

Habita: Ilhas

Vida: 6

Cores: Azul

Deck:

Terrenos

- 23 Ilha

Artefatos

-

Criaturas

- 4 Tritões do Tridente Perolado (az)
- 4 Senhor da Atlântida (az)
- 4 Leviatã de Segovia (az)
- 3 Navio Pirata (az)
- 3 Serpente Marinha (az)
- 2 Peixe-ilha Jasconius (az)

Encantamentos

- 4 Mutação Instável (az)
- 4 Terreno Fantasmal (az)
- 3 Vira Vida (az)
- 3 Cidade Submersa (az)

Instantâneas

-

Interrupções

- 3 Escriba Mágico (az)

Feitiços

-

Estratégia: Este é um cara perigoso. O Tritão Xamanista usa um deck de criaturas com travessia de ilha e dependência de ilha. Ele pode rapidamente invocar alguns Tritões e então complicar sua vida com alguns Senhores da Atlântida. Outro perigo está nas suas Cidades Submersas, que podem fortalecer suas criaturas ainda mais. Ele tem ainda 3 Vira Vidas, que podem fortalecê-lo muito se você estiver jogando com florestas. Outra coisinha, se você não estiver jogando com ilhas (para ele fazer travessias), o Tritão Xamanista pode usar Terrenos Fantasmais, para transformar seus terrenos em ilhas, ou usar o Escriba Mágico para dar a uma criatura a travessia do tipo de terreno que você controla. Quando ele conseguir isto, pode esperar por um ataque combinado com Mutação Instável, para um dano alto e direto. Como ele tem poucos pontos de vida, use encantamentos, artefatos, efeitos e mágicas que causam dano direto.

Troll Xamanista

Habita: Montanhas

Vida: 8

Cores: Vermelho

Deck:

Terrenos

- 22 Montanha
- 2 Mina de Superfície
- 2 Oásis

Artefatos

- 2 Protetor
- 2 Cimitarra Dançante (cr)

Criaturas

- 4 Gigante de Pedra (vm)
- 4 Gigante da Colina (vm)
- 2 Ogre Cinzento (vm)
- 4 Troll de Uthden (vm)
- 2 Minotauro de Hurloon (vm)
- 1 Dragão de Shiva (vm)

Encantamentos

- 3 O Bruto (vm)
- 3 Guerreiro Perpétuo (vm)

Instantâneas

- 2 Raio (vm)
- 2 Estilhaçar (vm)

Interrupções

-

Feitiços

3 Bola de Fogo (vm)

Estratégia: Quase todas as criaturas do Troll Xamanista requer no mínimo três manas para serem invocadas, então você terá tempo suficiente para acertá-lo rápido com criaturas pequenas (aproveite para usar mágicas como o Crescimento Desenfreado e a Sede de Sangue logo no início da partida). Assim você tem tempo suficiente para acumular terrenos para invocar criaturas maiores, mas isso dará uma boa reserva de mana para ele também. Com isso o Troll poderá fazer suas magias de dano direto (Bolas de Fogo e Raios), mas não é aí que está sua principal fonte de dano. Além de possuir algumas criaturas grandes (o mais perigoso é o Dragão de Shiva, mas ele possui apenas 1), o Troll tem alguns encantamentos para melhorá-las. Use algumas cartas anti-criaturas ou anti-encantamentos para resolver o problema.

Vidente

Habita: Ilhas

Vida: 4

Cores: Azul

Deck:

Terrenos

22 Ilha

Artefatos

4 Bastão de Cristal

3 Tétravus (cr)

3 Tríscele (cr)

3 Ornitóptero (cr)

Criaturas

4 Falcão do Zéfiro (az)

4 Navio Fantasma (az)

2 Elemental do Tempo (az)

Encantamentos

4 Mutação Instável (az)

Instantâneas

4 Esconjurar

2 Retorno de Hurkyl (az)

Interrupções

2 Contramágica (az)

Feitiços

3 Drenar Poder (az)

Estratégia: A Vidente tem alguns com-

bos bons em seu deck, como Elemental do Tempo e Mutação Instável ou Tríscele e Esconjurar. Ela tem algumas magias que também podem atrasar o seu jogo e muitos artefatos. Mas por seus poucos pontos de vida, quase nunca consegue usar algo útil. Use um deck de criaturas baratas ou magias de dano direto.



MAGOS DOS CASTELOS

Atzar - Cadáver-Mor
(Mago do Castelo Preto)

Habita: Castelo Preto

Vida: 30

Cores: Preto

Deck:

Terrenos

22 Pântano

Artefatos

1 Anel Solar

1 Mox de Azeviche

1 Lótus Negro

1 Prensa Negra

3 Tétravus (cr)

Criaturas

4 Espectro Hipnótico (pr)

4 Vampiro de Sengir (pr)

2 Senhor das Profundezas (pr)

3 Fogo-Fátuo (pr)

3 Diabrete do Pântano (pr)

Encantamentos

2 Cobiça (pr)

1 Obscuridade (pr)

Instantâneas

4 Uivo do Além (pr)

Interrupções

4 Ritual Sombrio (pr)

Feitiços

1 Distorcer a Mente (pr)

4 Drenar Vida (pr)

Estratégia: Já que ele é tão dependente de suas cartas pretas, procure acumular o maior número de cartas anti-preto. Seu deck possui 4 Rituais Sombrios, o que pode adiantar bastante seu jogo (o dele; imagine um Espectro Hipnótico no primeiro turno). Atzar ainda tem outras fontes alternativas de mana: o Anel Solar, a Mox e a Lótus (apelão!). Detalhe: todas as criaturas dele são voadoras. Ele ainda tem alguns encantamentos para fortalecer seu exército, outros para atrasar seu jogo e algumas magias para causar dano surpresa (entenda: Uivo do Além). Você vai precisar de Contramágicas e magias do gênero (principalmente para evitar o Senhor das Profundezas, que ele vai invocar quando já tiver uma boa quantidade de criaturas em jogo), mágicas de custo baixo para destruir ou incapacitar criaturas. Coloque magias para evitar as criaturas voadoras (como Maldição de Inverno e Furacão). Tenha algo para ganhar pontos de vida (o Vínculo Espiritual é excelente para isso). Por fim, coloque algumas barreiras voadoras para se defender e uma porção de criaturas grandes para atacar, e não se esqueça de encantá-las para fortalecer seu exército.

Kzzy'n - O Lorde-dragão
(Mago do Castelo Vermelho)

Habita: Castelo Vermelho

Vida: 30

Cores: Vermelho, Verde, Branco

Deck:

Terrenos

18 Montanha

2 Floresta

2 Planície

4 Bazar de Pedras Preciosas

Artefatos

2 Pedra Fellwar

2 Dragão Mecânico (cr)

2 Prisma Celestial

1 Torre de Marfim

Criaturas

4 Aves-do-paraíso (vd)

4 Dragão de Shiva (vm)

4 Filhote de Dragão (vm)

2 Dragão das Fadas (vd)

2 Dragão Prismático (br)

2 Serpente Terrestre de Craw (vd)

2 Serpente Terrestre Anciã (br)

Encantamentos

2 Fulgor de Mana (vm)

Instantâneas

2 Desencantar (br)

4 Raio (vm)

Interrupções

-

Feitiços

3 Tempos de Mudança

Estratégia: Já que Kzzy'n é um Lorde-Dragão, pode esperar um deck lotado de dragões. Ele possui Dragões Mecânicos, Dragões de Shiva, Filhotes de Dragão, Dragões das Fadas e Dragões Prismáticos. Destes, o único não voador é o Dragão Mecânico. Pra sua sorte, todos são um pouco caros para invocar, e como ele usa um deck tricolor (com apenas 2 Florestas e 2 Planícies), use e abuse das cartas de destruição de terrenos. Concentre-se principalmente nas Florestas, já que com elas ele pode invocar as Aves-do-paráiso. Se mesmo assim ele conseguir isso, tenha algo para destruir as Aves. Com isso você pode evitar que ele use todas as cartas brancas e verdes, tendo que se preocupar apenas com as vermelhas (aí você pode incrementar seu deck com algumas cartas contra o vermelho). Use alguma coisa contra criaturas voadoras se ele conseguir colocar muitas em jogo (um Furacão vai bem). Para causar dano, é bom usar muitos encantamentos de ponto-por-turno e outras origens de dano direto.

Morgana - O Grande Druida (Mago do Castelo Verde)

Habita: Castelo Verde

Vida: 30

Cores: Verde

Deck:

Terrenos

22 Floresta

Artefatos

2 Livro de Jayemdae

1 Mox de Esmeralda

1 Anel Solar

Criaturas

3 Elfos de Llanowar (vd)

3 Soberano de Géia (vd)

3 Aves-do-paráiso (vd)

4 Abelhas Assassinas (vd)

2 Bruxa de Verduran (vd)

2 Força da Natureza (vd)

Encantamentos

4 Natureza do Lobo (vd)

3 Instilar Energia (vd)

2 Terrenos Vivos (vd)

2 Artefato Vivo (vd)

Instantâneas

-

Interrupção

-

Feitiços

3 Fluxo de Vida (vd)

3 Regiões Indômitas (vd)

Estratégia: Este é um deck verde muito forte, que pode produzir mana bem rápido com Mox, Anel Solar, Elfos de Llanowar e Aves-do-paráiso (além de poder procurar mais terrenos com Regiões Indômitas). Com a Bruxa de Verduran e seus vários encantamentos, o mago do castelo verde pode comprar várias cartas (sem contar o Livro de Jayemdae). O perigo real está na Força da Natureza e nas Abelhas Assassinas (que ele pode inflar com sua enorme reserva de mana). Guarde algo para destruir ou anular estas criaturas. Seu Soberano de Géia pode ser um enorme problema para você se não estiver usando um deck verde, já que ele pode transformar seus terrenos em florestas. Use magias de dano global para destruir seu exército de criaturas (algo como Pestilência e Terremotos), principalmente se ele usar o encantamento Terrenos Vivos, assim você vai destruir todos as florestas dele (e suas também, caso ele tenha transformado seus terrenos com o Soberano de Géia). Ataque-o com criaturas voadoras de médio porte, já que ele só tem as Abelhas Assassinas como defesa (se combinar com Terremoto vai ser melhor ainda)

Santificado (Mago do Castelo Branco)

Habita: Castelo Branco

Vida: 30

Cores: Branco

Deck:

Terrenos

22 Planície

1 Oficina de Mishra

Artefatos

1 Mox de Pérola

1 Anel Solar

1 Lótus Negro

2 Bateria de Mana Branco

3 Ovo Leteano

3 Relógio do Armagedom

3 Garrafa de Suleiman

Criaturas

2 Anjo Serra (br)

2 Encarnação Pessoal (br)

3 Cavaleiro Branco (br)

3 Cavaleiros do Arco-Íris (br)

Encantamentos

2 Benção (br)

4 Círculo de Proteção: Artefatos (br)

Instantâneas

2 Espadas em Arados (br)

1 Desencantar (br)

Interrupções

-

Feitiços

1 Equilíbrio (br)

3 Armagedom (br)

Estratégia: A chave para vencer o mago do castelo branco é usar uma porção de magias anti-artefatos (principalmente) e anti-criaturas. Já que ele tem poucas criaturas, não terá problemas se você conseguir despachá-las rapidamente. Exatamente por este motivo, utilize muitas criaturas de custo barato para causar dano, bem como algumas magias e encantamentos para fortalece-las.

Visionária Astral (Maga do Castelo Azul)

Habita: Castelo Azul

Vida: 30

Cores: Azul

Deck:

Terrenos

24 Ilha

Artefatos

1 Mox de Safira

1 Lótus Negro

4 Soldado Yotiano (cr)

4 Mina Uivadora

Criaturas

- 4 Leviatã (az)
4 Falcão do Zéfiro (az)

Encantamentos

- 1 Cópia de Artefato (az)
4 Estase (az)
3 Mutação Instável (az)

Instantâneas

- 1 Lembrança Ancestral (az)
2 Gira (az)

Interrupções

- 4 Contramágica (az)

Feitiços

- 1 Travessia de Tempo (az)
1 Turbilhão do Tempo (az)
3 Drenar Poder (az)

Estratégia: Um deck de dar medo, usando todo o famoso poder do azul. Com Estase, Drenar Poder e Mutação Instável, assim como outras magias poderosas e eficientes, ela pode facilmente destruir suas criaturas e resistir às suas magias. Seria besteira tentar destruir qualquer permanente dela. O melhor que você tem a fazer é encher seu deck de criaturas pequenas e invocar direto, ela não terá tempo e mana suficiente para anular tantas criaturas. Depois vá atacando e segure algumas mágicas na mão para evitar o Leviatã.



ARZAKON

Habita: ??? (um Caminhante das Planícies)

Vida: 100

Cores: Todas

Deck:

Terrenos

- 6 Floresta
6 Montanha
6 Pântano
6 Planície
6 Ilha
4 Bazar de Pedras Preciosas

- 4 Fábrica de Mishra

Artefatos

- 1 Mox de Esmeralda
1 Mox de Azeviche
1 Mox de Pérola
1 Mox de Rubi
1 Mox de Safira
1 Anel Solar
1 Bateria de Mana Preto
1 Bateria de Mana Azul
1 Bateria de Mana Verde
1 Bateria de Mana Branco
1 Bateria de Mana Vermelho
4 Pedra Fellwar
1 Anel de Aladim
2 A Colméia
2 Homem de Bronze (cr)
1 Ave Mecânica (cr)
1 Besta Mecânica (cr)
1 Colosso de Sardia (cr)
1 Cimitarra Dançante (cr)
1 Máquina Diabólica (cr)
1 Catapulta de Metralha (cr)
1 Golem Obsianus (cr)
1 Metamorfo (cr)
1 Tétravus (cr)
1 Tríscele (cr)
1 Vingador de Urza (cr)

Criaturas

- 2 Barreira de Pó (vm)
2 Chacal de Hurr (vm)
2 Elfos Arqueiros (vd)
2 Ursos Cinzentos (vd)
2 Salteadores do Deserto (pr)
2 Fogo-Fátuo (pr)
2 Pégaso de Meseta (br)
2 Piqueiros (br)
2 Curandeiro Samita (br)
2 Leões da Savana (br)
2 Falcão do Zéfiro (az)

Encantamentos

- 1 Círculo de Proteção: Artefatos (br)
1 Círculo de Proteção: Preto (br)
1 Círculo de Proteção: Azul (br)
1 Círculo de Proteção: Verde (br)
1 Círculo de Proteção: Vermelho (br)
1 Círculo de Proteção: Branco (br)
2 Vínculo Espiritual (br)
2 Reviver Cadáver (pr)
2 Paralisar (pr)
2 Força do Gigante (vm)
2 Imolação (vm)

Instantâneas

- 1 Lembrança Ancestral (az)

- 2 Canto da Sereia (az)
1 Fúria (vd)
2 Neblina (vd)
2 Crescimento Desenfreado (vd)
2 Sede de Sangue (vm)
2 Raio (vm)
2 Desintegrar (br)
2 Uivo do Além (pr)

Interrupções

- 2 Sorvedouro de Mana (az)

Feitiços

- 1 Reintegração (vd)
2 Ciclone do Deserto (vd)
1 Travessia de Tempo (az)
1 Turbilhão do Tempo (az)
1 Gêiser Cerebral (az)
1 Roda da Fortuna (vm)
2 Pirotécnica (vm)
1 Distorcer a Mente (pr)
2 Ressuscitar Morto (pr)

Estratégia: Arzakon é aquele que você vem procurando enfrentar. Seu deck enorme (137 cartas!!!) é de causar medo, mas não é tão bom assim. Mesmo desta forma, Arzakon é um páreo duríssimo, não importa o quão bom é o deck que você usa. Com 100 pontos de vida (no nível máximo de dificuldade são 400), fica difícil, ou no mínimo trabalhoso, ganhar por dano. Mas se você estiver com sorte, há duas maneiras de derrotá-lo.

1: Se você planeja vencer causando dano, é bom usar alguns combos para travar o jogo. Como a combinação de Estase, Kismet e Elemental do Tempo, completando com cartas para causar dano enquanto ele fica travado. Você pode ainda usar um Turbilhão do Tempo para renovar o jogo enquanto continua causando dano. É bom usar um deck maior que 60 cartas para garantir (se você não ganhar até o fim de suas cartas, Arzakon vence).

2: Agora se você planeja ganhar por cartas, use Santuário Insular para evitar ser atacado e muitas outras cartas para se defender e evitar dano enquanto acaba com as cartas dele. Use Bengala de Feldon para renovar seu deck. Para acabar com as cartas de Arzakon, use Mós, Lembranças Ancestrais, Minas Uivadoras (é bom que você tenha também o Grimório de Leng) e Rodas da Fortuna. Segure o máximo de Contramágicas que puder, assim você pode evitar que ele desmonte sua estratégia.

ANUNCIE SEU PRODUTO NOS PRINCIPAIS PONTOS DAS CIDADES



Painel Rebouças

OUTROS ESTADOS

João Pessoa
Curitiba 1 (Batel)
Curitiba 2 (Rodoferroviária)
Curitiba 3 (Av. Das Torres)
Florianópolis
Camború

GRANDE SÃO PAULO

Osasco / Guarulhos / Santo André



Painel Mappin

CAPITAL

Rebouças Pedroso
Mappin Aeroporto
Santana Consolação
Jardins Bandeirantes
Castelo Branco
Panamericana
Radial 1 - Moóca
Radial 2 - Tatuapé

ESTADO DE SÃO PAULO

Sorocaba
Ribeirão Preto
Campos do Jordão
Baurú

Conheça a dinâmica da comunicação visual eletrônica

2.000.000 de pessoas / dia passam pelos painéis da rede

e-mail: pskynet@sti.com.br

(011) { **870-0723**
858-5700
3955-0401

MIB

MEN IN BLACK™
THE GAME

ERRATA
ERRATA
ERRATA
ERRATA
ERRATA

ATENÇÃO!

ALIENÍGENAS INVADIRAM AS PÁGINAS DA WORLD GAMES SPECIAL

Pelo visto os alienígenas não estão querendo que você termine o game Men in Black. Depois de fechada a estratégia, um grupo de aliens metidos a besta desenvolveram uma poderosa arma desintegradora de textos e, para o nosso azar, a matéria de MiB serviu como cobaia. Como a experiência teve 99% de sucesso (é, porque este 1% restante equivale ao amontoado de texto que ficou concentrado em apenas um canto de cada página) em quase metade da estratégia, sobrou para nós fazermos uma errata. Mas, para que o problema não se repetisse, foi necessário uma busca minuciosa pelo planeta para achar os aliens miseráveis que fizeram isso. Nos vestimos de agentes MiB (é bom que você não nos tenha visto por aí, porque ficou ridículo. Parecia até um bando de Rodolfos indo atrás de ETs) e saímos na captura dos aliens. Nós encontramos a gangue que estava disfarçada de índios apaches com capacetes de bombeiros numa esquina qualquer da cidade de Nova Iorque (de onde nós tiramos isso? É bom nem contar. Digamos apenas que tivemos de usar o Neuralizer para apagar certas memórias da mente de uma pessoa-chave). Agora que eles foram mandados para um planeta-prisão e a matéria foi impressa novamente, você pode dormir tranquilo. Quer dizer, não sem antes terminar o game. Então vamos lá! Nada de descanso, mãos à obra e acabe com o que restou dos aliens depois de nossas mirabolantes buscas pela Terra.



NEGÓCIOS & OPORTUNIDADES

**Uma revista
para quem
está de
olhos
abertos e
quer ganhar
dinheiro com
seu próprio
negócio.**





ainda sai correndo do beco... Definitivamente aquele não é somente um curioso que passava por ali. Desça as escadas até avistar um inimigo atirando feito louco. Tenha a sua arma em mãos e salte tentando alcançar a lata de lixo abaixo. Sem se preocupar com a aterrissagem, derrube os dois atiradores do furgão (que não pega) com sua 9mm antes que eles façam o mesmo com você. Agora você está preso na lata de lixo. Mas nada que um pouco de delicadeza não resolva. Guarde sua arma e chute na direção do furgão preto. Um dos lados cederá e você estará livre. E como verificar seus corpos é uma missão impossível devido a barreiras que não deviam estar ali (Resident Evil fazendo escola...), já esteja preparado para o oponente que se aproxima pelo beco.

Prossiga para a saída do beco. O vulto foge saltando por cima da espécie de porta, enquanto um de seus capangas armados fica para cuidar do policial. Logo em seguida um outro aparece vindo do beco. Acabe com ambos (o armado carrega **munição** para 9mm) e desfira um belo chute na porta. O vulto fugi-



rá pelos caixotes, subindo na cobertura dos prédios. Vença mais um dos capangas e salte no caixote mais próximo da tela. Feito isso, continue saltando até alcançar a escada. Para subir, basta pressionar **Barra de Espaço**. Já na cobertura, vença mais dois inimigos (fique num canto; o desarmado ficará na sua frente, servindo de escudo humano para você). Como sobrar somente um corpo para ser verificado (o armado cairá prédio abaixo), não se esqueça de pegar o **Small Med Kit** e as **balas de 9mm** no corpo. Agora vá até o ponto mais afastado, pouco antes do vão entre os dois prédios, e salte para o outro prédio. Não seria má idéia dar um Save aqui, tendo em vista que, se Edwards cair, Game Over.



Passando mais um prédio (com mais dois oponentes armados e nenhum item), você se deparará com o primeiro chefe do game, o vulto. Tiros serão praticamente inúteis, tirando uma quantidade insignificante de energia do oponente. Apele então para os socos, ganchos e pontapés, ficando sempre em algum canto, impedindo que ele se esquive para trás de você. Após algumas pancadas ele estará morto. Para terminar, verifique seu corpo e recupere o **Olmec Idol**. Sem que você possa fazer nada, o Agente K aparece e usa o Neuralizer em James. E assim, o policial de Nova York, James Edward, transforma-se no Agente MiB J...



sempre em algum canto, impedindo que ele se esquive para trás de você. Após algumas pancadas ele estará morto. Para terminar, verifique seu corpo e recupere o **Olmec Idol**. Sem que você possa fazer nada, o Agente K aparece e usa o Neuralizer em James. E assim, o policial de Nova York, James Edward, transforma-se no Agente MiB J...

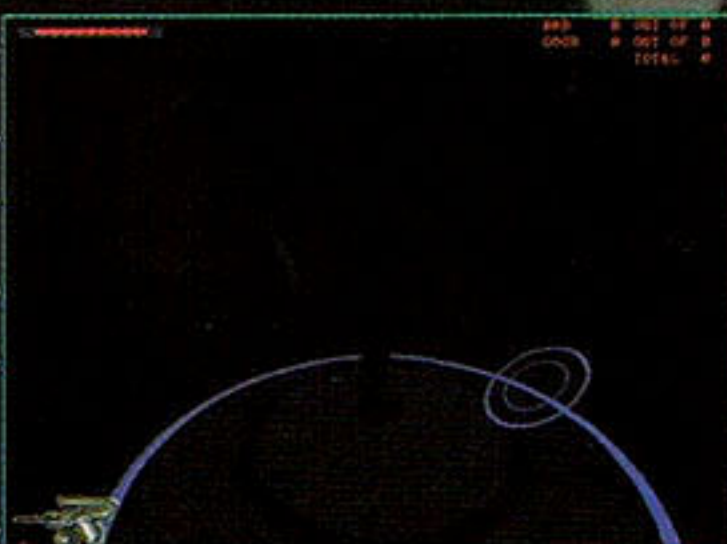


Interlúdio: MiB Head Quarter

Construído para ser o escritório do futuro, há trinta anos o QG dos MiB localiza-se em Battery Park, cidade de Nova York. As cadeiras em formato oval e as superfícies brilhantes formam todo o clima de ficção científica, tornando este o local ideal para transações interestelares.



Após Zed (o chefe) apresentar a Jay os demais agentes, você estará livre para explorar o lugar. Todavia, são poucos os lugares que você terá acesso. Seu personagem começa diante da Shooting Galery, onde você poderá tirar sua pontaria com a arma escolhida no painel à direita da entrada. Na verdade a Shooting Gallery vai além dos testes de pontaria. Existem três estágios que podem ser alcançados no decorrer do game. A primeira delas é a que mais segue o nome dado à sala. Na **Galeria de Tiro** seu objetivo é atirar em tudo que for suspeito, como agentes inimigos, criminosos e, claro, alienígenas em geral. Como não poderia deixar de ser, para dificultar as coisas existem também inocentes entre os alvos. Para se superar a etapa com sucesso definitivo, é necessário que se atinja a todos os indivíduos perigosos e se deixe passar a maioria dos inocentes. Caso mais de três oponentes passem ou mais de três inocentes forem atingidos,



você terá falhado no teste e será obrigado a começar tudo novamente. Na **segunda fase de testes**, será necessário se atravessar um campo de discos luminosos. O objetivo é chegar até o outro lado, sempre sobre os discos. A paciência é a essência do teste. Espere que os discos venham até você e, só então, salte. O último desafio consiste em enfrentar um poderoso inimigo, imune a tiros. O único modo de vencê-lo é por em prática todo o seu talento com os punhos e pés para levá-lo ao chão. Feito isso, você pode se considerar vitorioso nos testes, podendo repeti-los quando desejar.

Se achar que os testes são para novatos, então siga direto à esquerda, até chegar a uma espécie de cúpula, onde existe uma porta. Entre nela e Zed dará as ordens para a próxima missão. Escolha seu agente, agarre uma arma no painel ao lado da Shooting Gallery e siga para a área de transporte.





Missão 1: Estação Meteorológica do Ártico

A missão é averiguar o motivo da queda das comunicações de um centro de pesquisas no círculo polar Ártico, que tem o Professor L.B. Andrews, da universidade de Columbia, um colecionador de objetos de origem desconhecida e possível envolvido do caso de Nova York, como membro. Uma missão de reconhecimento, perfeita para um novato. Isso, claro, se as coisas não tivessem se complicado um pouco...



Nada incomum por aqui. Claro, sem contar as estranhas criaturinhas perseguindo o cachorro que você verá logo que o helicóptero partir... Bem, sem muito o que fazer no campo de pouso, entre na construção à frente. Lá, verifique tudo que encontrar. Você encontrará um sistema de segurança desligado, relatórios

os diários sobre os ocorridos (ou não-ocorridos) e uma máquina de refrigerantes, que engolirá uma ficha sua. Como isso não é a melhor coisa que uma máquina poderia fazer, então resolva daquele "jeitinho delicado" que só os agentes MiB tem (um chute, em outras palavras). A máquina soltará um **Small Med Kit** (aliás, algo muito mais útil que uma lata de refrigerantes gelada...). Entre então pela porta marrom na parede norte.

Esta parece a sala de alguém que, a julgar pela xícara de café no chão e a cadeira caída, deve ter fugido de algo que o assustara. Verifique o cofre abaixo do computador, conseguindo um **Flare** (você terá de verificá-lo duas vezes, sendo uma para abrir o cofre e outra para pegar o sinalizador). Acione também o gravador. Lá, a



última gravação do líder do grupo de pesquisa. Ele diz algo sobre a perda dos técnicos, impedindo qualquer tentativa de reparar os sistemas de comunicação. Outro ponto ressaltado é uma doença que, segundo a gravação, contaminara a todos ali. Se o chefe ainda estiver vivo, então ele provavelmente está na enfermaria. Então, o que está esperando? Volte à sala anterior e siga pela porta oeste, encontrando uma bifurcação. Antes de tudo,

entre na casa de cachorro à frente desta e agarre o **Dorm Key**. Sem ele, você não poderá acessar os quartos mais adiante. Agora saia e siga para a direita, onde existe uma outra porta. Usando o Dorm Key, entre e chegue a um local com quatro portas (contando a por onde você entrou e uma fora de vista). Entre na do meio, pegando lá um **Ice Axe** e um **Small Med Kit**. Sobre a mesa, a carta de um dos membros da equipe endereçada à sua amada, contando sobre os estranhos acontecimentos que ali ocorreram. O desaparecimento do operador do rádio, a doença que atingiu a vários e outros. Saia e siga para a outra porta, à esquerda. Entre então pela porta à esquerda desta tela. Você chegará a uma espécie de cozinha. Assim que você se aproximar do alçapão, um cientista o atacará. Ele carrega consigo



aquele mesmo aviso encontrado no quadro de notas da sala do chefe. Desça então pelo alçapão e acenda as luzes verificando o interruptor. Com o Ice Axe, quebre um pedaço da carne ali pendurada, conseguindo um **Piece of Meat**. Continue pela porta, encontrando mais um oponente. Mate-o e pegue algumas **balas para sua SSA**. Entrando na porta adiante, seu personagem se deparará com um gerador desligado. Através do interruptor próximo à porta você deve ligá-lo na posição reserve (basta um clique em sua extremidade), acionando o computador do chefe do grupo. Agora retorne para a sala principal (aquela, antes da cozinha) e entre pela porta ao fim do corredor no canto noroeste desta. Uma vez no vestiário, não verifique os armários! Antes disso, siga até a próxima sala e agarre



a **Shotgun** no espelho. Somente assim você não será atingido ao abrir a porta do armário para pegar um **Small Med Kit**. Há também alguma **munição para a Shotgun** no chão próximo ao espelho. Não se esqueça de pegá-la. Volte para a bifurcação e tome o caminho oposto ao tomado anteriormente. Assim que chegar lá, entre na primeira porta à esquerda, encontrando a sala de comunicações e mais um lobo. Verifique o rádio e o telégrafo, mandando, por este último, um



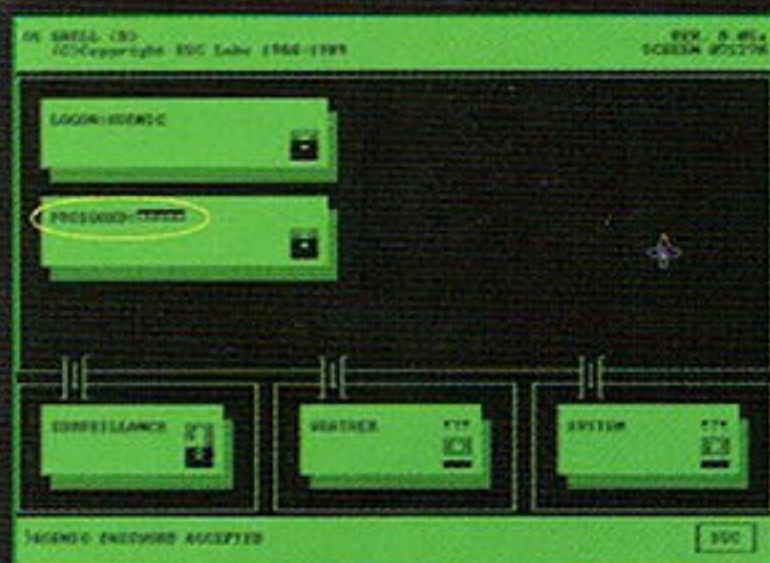
sinal de SOS (clicando nele até que a mensagem seja mandada). Coloque então o Piece of Meat no prato de cachorro (pressionando-se DEL, tendo o item em mãos), fazendo com que o lobo saia de cima de munição para **Shotgun** e do **Large Med Kit**. Após agarrá-

los, siga para a sala oposta.

Como nada é perfeito, a porta emperra, abrindo somente após um bom chute do agente. Na enfermaria, verifique as anotações (falando sobre a resistência do chefe à primeira fase da doença que consome seu corpo) e pegue o **Large Med Kit**. Quando alcançar a parte mais afastada da sala, o médico maluco correrá em sua direção. Não deixe que ele se aproxime, pois seus golpes, apesar de não muito fortes, são muito rápidos, formando grandes combos (é, até aqui tem disso...). De longe, um único tiro de Shotgun resolve o caso. Verifique seu corpo, pegando o **Injector** e o **BloodVial** no chão. Retorne à sala do sistema de segurança.



A primeira coisa a se fazer aqui é usar o Injector em si



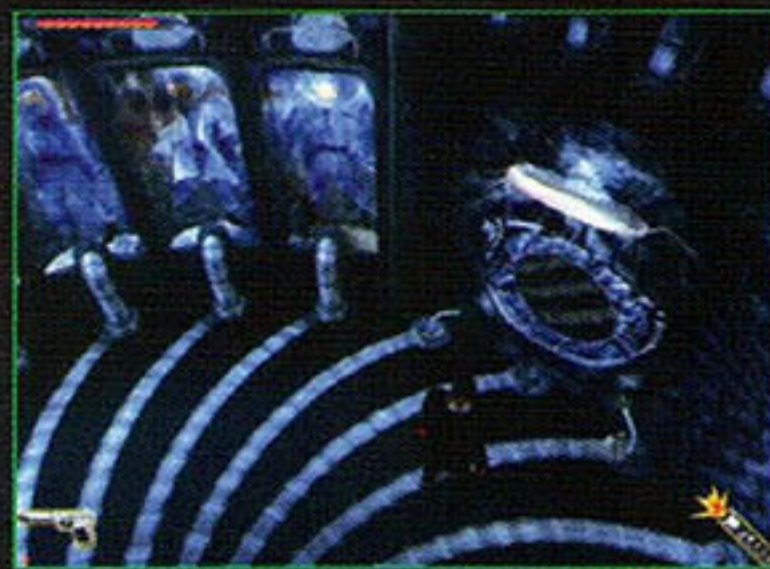
mesmo, anulando os efeitos da doença. Entre na sala do chefe e verifique o computador. Todas as funções permanecerão inacessíveis enquanto a password correta não for colocada. Sendo o Logon Chief, então o código correto é **Daisy** (lembra? na foto em cima da mesa), digitado ao se clicar sobre o campo PASSWORD.

Acione a função SURVEILLANCE, colocando-a em ENABLE. As demais estarão desativadas devido a equipamentos danificados. O sistema de segurança estará ligado. Vá até ele e visualize o CH3. Perceba que existe uma passagem na plataforma que levava ao gerador. Vá até lá e entre pela passagem. Sem notar o gelo fino, seu agente cai e chega até...



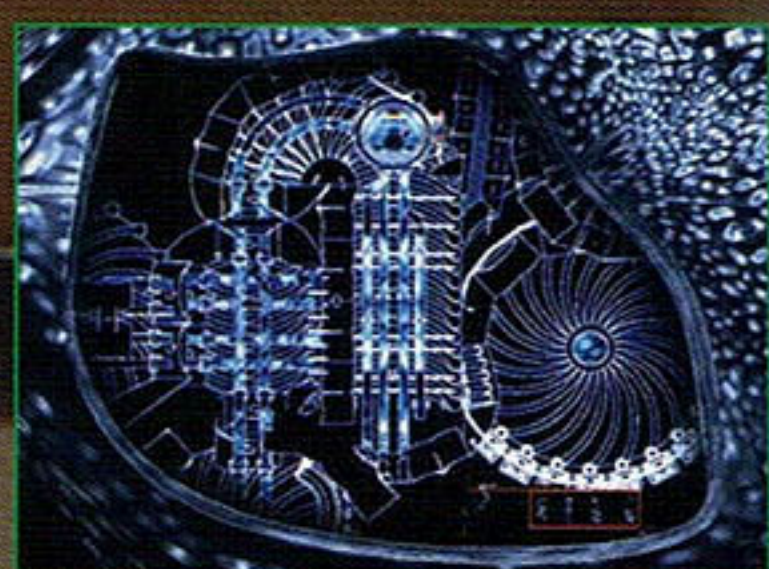
Missão 1-2: Subterrâneos

Sob as planícies geladas do Ártico, os agentes devem cumprir a missão de encontrar o professor Andrews, a eles designada por Zed. Que segredos guardam estas geleiras milenares?

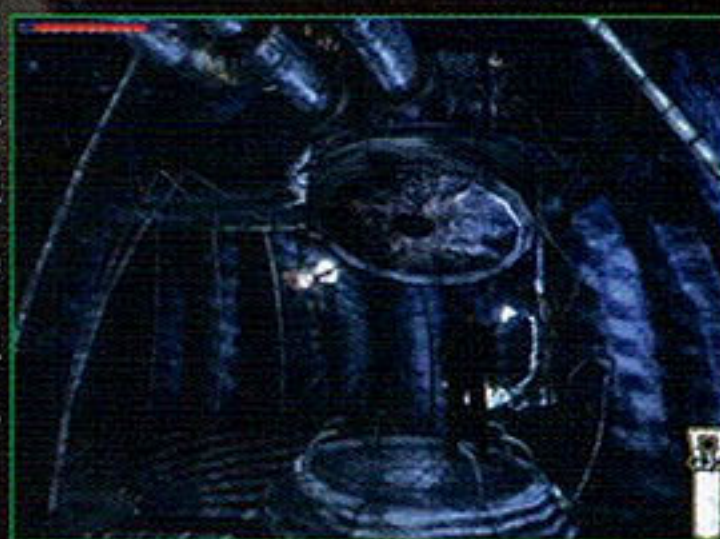


Parece que você descobriu uma base alienígena nos subterrâneos do Ártico. E ela não parece desabitada. Bem, sem ter muita escolha, continue com sua investigação. Desta vez aparecerão vários inimigos, bem como uma quantidade maior de Med Kits e munição. Logo de cara vença o disco flutuante e pegue a

MiB Ammo jogada no chão, próximo à escotilha na parede. Acostume-se a checar estes orifícios, logo que serão suas portas até que consiga livrar sua pele (literalmente...) desta enrascada. No próximo corredor, um Chubbie (daqueles do começo do filme, com a cabeça falsa). Estes não são muito difíceis. Apenas espere ele se aproximar e desfira vários golpes até que morra. No corpo deste você encontrará um **Small Med Kit**. Neste mesmo local, duas portas, sendo uma à frente e outra à direita. Siga em frente; a outra o levará de volta para o começo da fase em que você está, sem direito de retorno. Pela passagem da frente o agente dá de cara com uma grande sala redonda, com vários daqueles discos flutuantes. Acabe com eles (um tiro de Shotgun basta). Feito isso, ao se aproximar das cápsulas congeladas ao norte, você notará que ali estão todos os membros do grupo de pesquisa do centro de pesquisas do Ártico e até um agente MiB... Mas todos sem nenhum sinal de pele, ossos ou mesmo cabelos! E ainda existe uma cápsula vazia... Se você não quer que seu agente seja o próximo ocupante do esquife de gelo, então é bom seguir em frente. Existem duas portas. Uma delas, a que abre normalmente, leva a um Chubbie, um **Large Med Kit** e



um **Flare**. Mas também o leva de volta ao começo da fase, onde novos oponentes aparecerão. Na outra, que possui uma espécie de planta no alto, só se abre caso o agente tenha um Flare na mão. Atravessando-a, mais um daqueles discos e uma estranha máquina, com aparência de teletransportador de Jornada nas Estrelas, mas que não está ligada. Pegue a **MiB Ammo**, o **Large Med Kit** e entre na próxima porta. Lá, outras quatro portas (contando com a que você entrou), sendo somente a diretamente oposta à que seu personagem se encontrar, acessível. Sem outra escolha, entre e seja testemunha do acionamento da sequência de auto-destruição da base. Não contente com o feito, o alienígena ainda tenta atacar seu agente. Balas não causam o efeito esperado, nem mesmo as da Shotgun. Portanto, preense-o em alguma parede e comece a socar sem parar, alternando golpes de direita e esquerda. Em pouco tempo ele estará morto. Verifique seu corpo e agarre a **Alien Red Key**. Agora é melhor correr, pois não resta muito tempo para tudo ir pelos ares. Saia e entre na primeira porta à esquerda, matando o Chubbie dali. Feito isso, pegue o **Alien Incubator**, o **Large Med Kit** e a **Alien Blue Key** (no corpo do extraterrestre), ganhando o acesso da sala ao lado. Nesta, você deve matar a criaturinha e acessar o computador. Clique na pequena sala redonda na parte superior do mapa (a azul e brilhante) e, assim, a energia será liberada para as outras salas. Saia, vença mais um oponente (dois tiros de Shotgun bastam) e retorne à sala do transportador. Acione a máquina e você estará fora. Ufa!



Interlúdio: QG dos MiB

Após os méritos pela missão, Zed o espera para mais uma, envolvendo novamente as estranhas estatuetas...



Lembra-se do jornal no sofá da missão do Ártico? Além das notícias sobre o Door 95 (não, não é Windows 95...) e sobre o Elvis alienígena, havia uma pequena manchete de fim de página



anunciando a fundação de uma nova seita. Parece que ela está envolvida no caso do desaparecimento dos ídolos de origem desconhecida. Então, vamos ao Novo-México!



Missão 2: O Amazonas Selvagem

Zed informa que os cientistas analisaram a incubadora e encontraram uma estranha insígnia. O maior problema é que o significado da insígnia pode estar envolvido com uma seita de malucos no Novo-México. Por sorte a agência possui um informante alí... Claro, ele pode não cooperar... Nesse caso, o amuleto recebido de Zed será necessário. Só mais uma coisinha: o Amazonas fica no Novo-México?

Um lugar estranho para a sede de uma seita religiosa.



Muitos soldados armados (que deixam você passar tranqüilamente pela porta principal, armado até os dentes; mas tudo bem...) rondam o local. Só não tente atirar neles. Por quê? Primeiro, por eles serem imortais (não, não como em Highlander;

eles simplesmente não perdem energia!). Segundo, após ser atingido por duas rajadas das metralhadoras deles você já era. Então é melhor ser um menino bonzinho e manter a arma no coldre e a frieza na cabeça. A primeira coisa a se fazer é ir até a igreja, onde o padre se concentra. Ao entrar no recinto, o homem dirá para que o agente saia, por ele estar ocupado no momento. Aproxime-se e mostre o Amulet a ele, fazendo com que ele apresente sua verdadeira forma, um Coyame. Após algumas informações bem vagas, a criatura diz para procurar por um certo Francisco, desaparecendo logo em seguida. Ele deixa também uma **Contra Gun**, idêntica à Reverberating Carbonizer. Sem mais, vá para o “hospital” do local, localizado a leste da igreja. Assim que entrar, um homem estará deitado na cama, balbuciando palavras confusas e delirando sobre um templo... Entre na outra sala, encontrando o médico do lugar, que não parece nada contente com sua visita. Vença-o e pegue o **Credit Card** em seu corpo. Não se esqueça também de verificar as notas do médico quanto a seu paciente (dizendo que ele fora encontrado numa profunda ala da mina, bastante desidratado e com o estado mental completamente abalado) e de pegar o **Large Med Kit**. Com o cartão de crédito em mãos, vá até a parte de fora da cidade, onde você começará, usando-o no caixa eletrônico.



Note que os guardas desapareceram, sobrando somente um velho que lhe pede dinheiro caso se aproxime. Na máquina, clique no local onde se deveria passar o cartão (um som característico soará quando o cursor passar sobre o local correto) e, em seguida, na tecla YES do pequeno painel da máquina (aquele, no canto inferior direito). Agarre o



Ticket e leve até o bar, localizado a oeste da entrada da cidade. Lá, vença alguns cidadãos muito gentis (que farão o favor de atacar seu agente somente por estarem fechados no momento...) e suba as escadas (não esquecendo da **munição para a RC** a leste do balcão). Depois de vencer mais um oponente no segundo andar, verifique a segunda porta. Lá estará Francisco. Ele pedirá uma passagem para fora da cidade em troca de informações sobre os ataques ocorridos na mina. Como você já possui um Ticket de viagem, basta entregá-lo ao mineiro (mineirador), usando o item na porta. Francisco dirá que, para ter acesso à mina, são necessárias as chaves que estão em poder dos militares. Ele diz também para procurar pelo Chupacabra (aquele de uma cidadezinha interiorana próxima?). Estranho, não?



Volte até o hospital mas não entre. Em vez disso, siga pela lateral e encontre um grafite feito na parede, do Chupa-cabras. Verifique o desenho e ela, a parede, se revelará uma passagem. Vença o guarda que vigia a área (não, você não atrairá os outros e ele não é imortal) e pegue o **Small Med Kit** no corpo. Suba as escadas, constatando que a porta está trancada. A saída é saltar para a sacada à esquerda, onde existe uma escada (você pode dizer que é impossível, mas o jogo não deve saber disso...). No topo, vença mais um soldado, conseguindo em seu corpo um **Large Med Kit** e o **Roof Key**, abrindo com esta última o alçapão próximo à escada. Já dentro da construção, pegue o **Face Relief** e a **página do livro** sobre a mesa, com indicações importantes mais adiante. Ainda na sala, pegue a **Mine Key** no chão e os **dados** sobre a mesa. Saia pela porta e siga para oeste da igreja, passando por mais três oponentes. Quando se aproximar do portão, algumas luzes aparecerão. Tome muito cuidado pois, se o seu agente for focalizado pelas luzes, tomará um tiro. Portanto, caso preze pelo menos um pouco a vida, mantenha-se longe delas. Quando finalmente atingir o portão, use a Mine Key e parta para a segunda parte da missão...



Missão 2-2: O Templo Inca

As minas do Novo-México escondem segredos que ninguém poderia imaginar. Afinal de contas, quem disse que é o chupacabras que atacou os homens de Francisco?

Continue em frente até encontrar uma área com três passagens. Um mineiro sairá correndo de um coyame. Os dessa espécie são duros na queda e tiros não fazem muito

contra sua energia. Então, tente prensá-los em alguma das passagens e golpeie sem dó. Se precisar, use o **Large Med Kit** encontrado na sala, partindo para a primeira passagem

(de baixo para cima, mais a oeste). Vença o disco e pegue a



Figure Relief. Na segunda porta (à noroeste) você terá de vencer um Chubbie (portando algumas **MiB Ammo**) e um Disco flutuante. Se não precisar realmente de munição, vá direto para a terceira das alas.

Após um corredor com um disco flutuante, seu agente se deparará com uma cena que parecerá familiar para aqueles que já jogaram a primeira versão de *Alone in the Dark*, mais exatamente no subsolo da Derceto... Um grande abismo e várias plataformas móveis. Bem, o melhor conselho a ser dado, depois de matar a criatura (seria aquela uma Sentinela?) com alguns tiros, é ter paciência. Assim como no segundo teste da Shooting Gallery, espere que a plataforma



esteja bem próxima e, só então, salte. Já do outro lado, siga à sudoeste, pegando no chão a **Panther Relief** (talvez seja necessária certa atenção, pois a placa é cinza, assim como o chão). Entre pela caverna e se depare com o primeiro grande quebra ca-

beças do jogo. Primeiramente, coloque a Figure Relief no círculo central (pressionando-se DEL, tendo tal item em mãos) e siga as instruções da folha pega na construção militar (você pode visualizá-la usando-a normalmente), pisando nas pedras negras da primeira figura (da esquerda para a direita, ao centro). O Figure Relief desaparecerá, fazendo uma face aparecer no arco sobre o portal adiante. Coloque agora o Panther Relief no centro e repita a operação, mas, desta vez, pisando nas pedras brancas (logo que a Panther Relief fará com que as pedras ativadas sejam aquelas opostas às que você pisar (se



você pisar na inferior direita, por exemplo, a superior esquerda será pressionada). O arco se moverá novamente, dando lugar à figura de uma pantera. Por fim, coloque a Face Relief e pressione as pedras marcadas nas instruções. Tenha em mente, contudo, que a Face Relief fará com que a pedra ativada seja sua simétrica (caso a superior direita seja pisada, a inferior direita será a ativada). Em outras palavras, pise nas pedras brancas novamente...

O arco se moverá e a passagem finalmente se abrirá. Entre por ela e enfrente mais três oponentes (só um toque:

assim que os discos saírem de sua frente, dispare com tudo no alien armado mais ao fundo; só depois dê conta dos menores). Não se esqueça de pegar o **Small** e o **Large Med Kits**. Desça até chegar a uma sala com um disco de pedra enorme no chão.

Suba novamente as escadas e saia, após ouvir um rugido, atacado por uma daquelas criaturas, os coyames, só que desta vez bem grande e invisível. Assim que souber onde ele está, golpeie até derrubá-lo. Uma das paredes se abrirá, revelando uma outra escadaria. Suba e vença o coyame (encurrale-o, assim como no primeiro desses). Pegue em seu corpo o **Olmec Idol** (familiar?) e alguma **MiB Ammo**. Vá até o altar e coloque o ídolo ao centro (verifique o altar com SPACE e, então, clique no centro, onde um ruído característico soar). Desça novamente as escadas, vencendo os inimigos, até a sala com o disco no chão. NÃO PISE NO CENTRO DELE! Contorne e pegue os ídolos coloridos nos orifícios na parede, colocando-os, no sentido horário (começando do círculo ao sul, às "seis horas"), sobre os círculos da extremidade do disco de pedra, seguindo a seguinte ordem: Preto, Azul, Vermelho, Branco e verde. Agora sim, pise no centro do disco e desça. Prepare-se para enfrentar um Inseto/Bug (sim, aquele do filme)! Uma luta difícil, mas não tanto caso tenha uma boa quantidade de Med Kits. Procure ficar sempre próximo, impedindo-o de ser atingido pelo abdomen. De resto, bata, bata e bata mais ainda...



Interlúdio: Quartel General dos MiB

Zed dirá que todas as evidências apontam para um suspeito em potencial, que pode responder boa parte das perguntas existentes...

Escolha seu agente, sua arma e prepare-se, pois aí vem chumbo grosso. Ah, se tiver algo para fazer no HQ, é bom fazer agora, pois você não voltará aqui mais tarde...



Missão 3: A Ilha de Frales

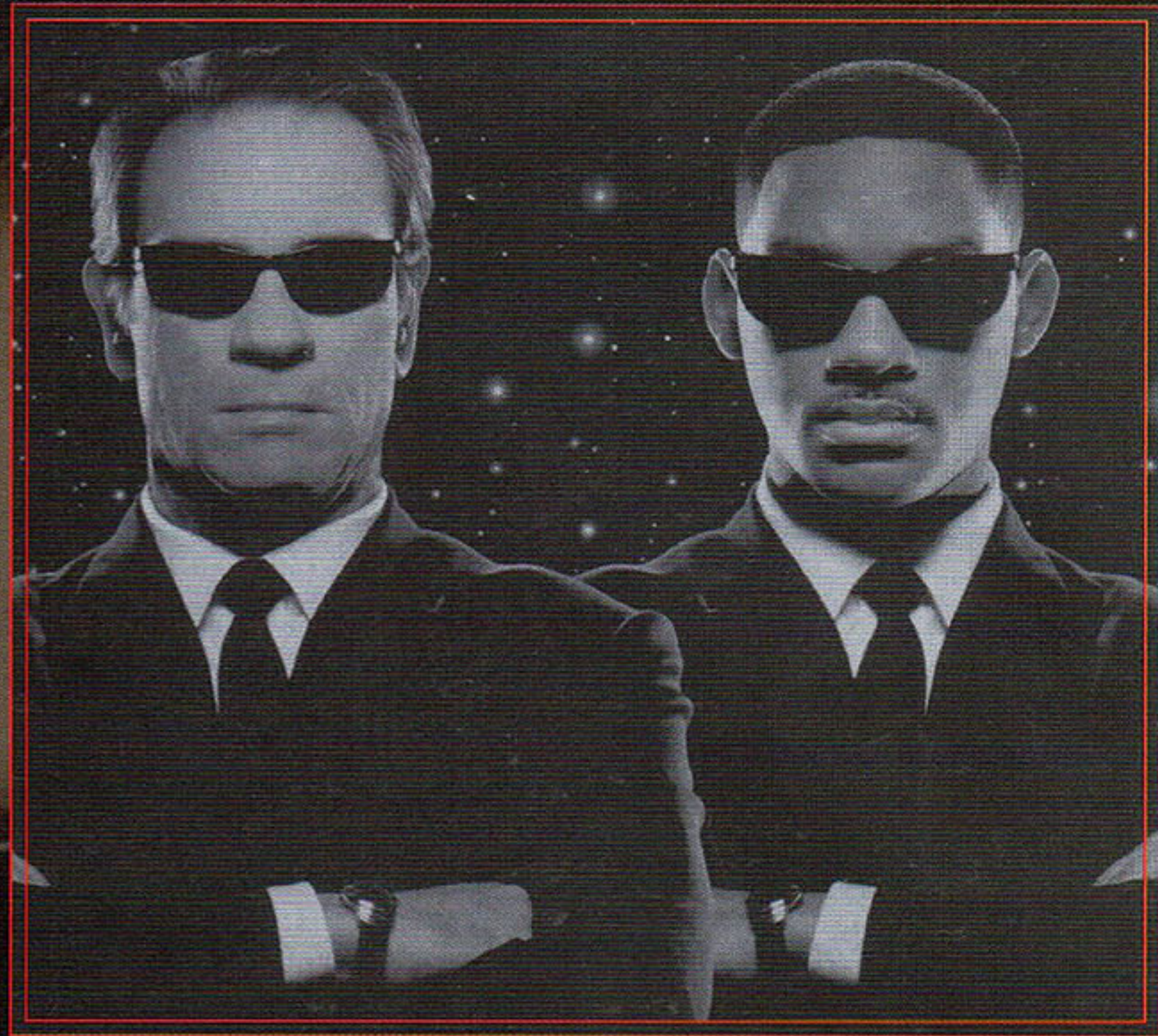
Através do submarino da organização, o agente chega até a misteriosa ilha particular do multimilionário Frales, dono de várias empresas de computação. Vale lembrar que esta é a última das missões e, por isso, não espere por pouco desafio...



Use o elevador (o botão azul está na parede oposta à que você chegou) e repita a mesma coisa no terceiro andar. Já próximo ao telhado, suba pelas escadarias do castelo, livrando-se do guarda e da criatura. Ao entrar pela porta, o agente encontrará uma grande face de pedra, três espelhos e um botão azul no chão. Primeiramente, desça pelas escadas laterais e vença os discos que agora atiram. Agora, seu objetivo é virar os três círculos de pedra para que eles se tornem espelhos. Para tanto, é necessário se pisar no centro dos quatro blocos de pedra ao redor do botão azul. Cada quadrado move um círculo. Alguns deles, contudo, movem mais de um disco ou mesmo nenhum, caso pressionado primeiramente. Todavia, cada vez que o bloco é pressionado e, em seguida, outro, o primeiro moverá um disco diferente. Assim, vá pisando aleatoriamente neles até que todos os círculos estejam com seu lado espelhado voltado para o personagem. Garantimos que isso não demorará muito. No máximo uns três minutos... Quando conseguir, pressione o botão azul. Uma raio sairá do olho esquerdo e atingirá, após refletir-se nos espelhos, o outro olho, abrindo uma outra passa-

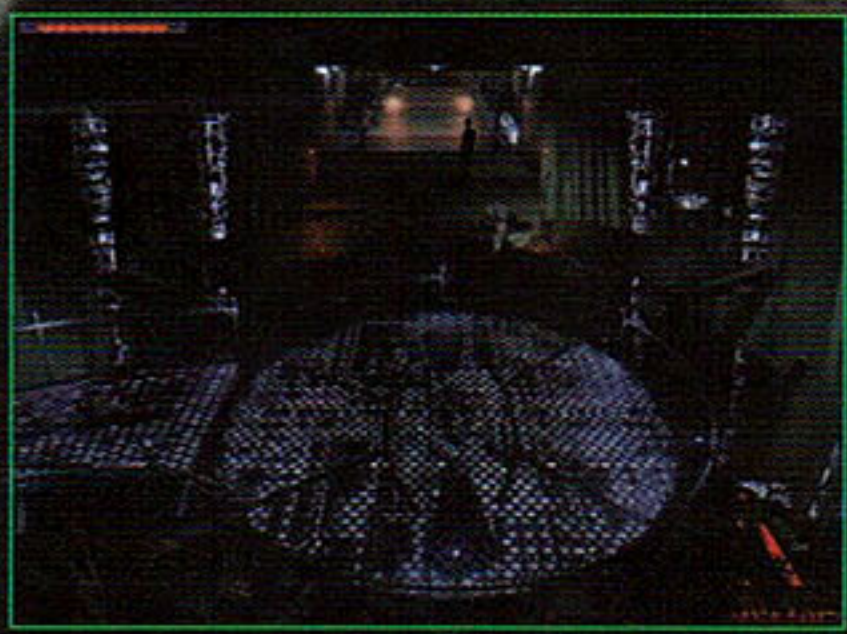


gem sob a estátua. Desça, vença os oponentes (no primeiro deles você encontrará um **Small Med Kit** e no segundo, umas **MiB Ammo**) e siga em frente. Uma passagem se abrirá. Siga para a esquerda e vença os oponentes, pegando a **Alien Red Key**, **MiB Ammo** e um **Small Med Kit**. Tome o outro caminho, vença os oponentes, pegue a **MiB Ammo** e use a Alien Red Key na parede ao norte da última plataforma. Agora, no novo corredor, verifique o interruptor até que a indicação > seja mostrada em verde. Repita o mesmo com todos os interruptores que encontrar, não se esquecendo de pegar toda a munição e itens de recuperação de vitalidade que encontrar. Você vai precisar deles... Desça as escadas no fim dos corredores, enfrentando um homem que corre em sua direção. Depois de vencê-lo, para sua surpresa: ele era, na verdade, um Inseto/Bug! Vença-o, ficando sempre próximo para não ser atingido pelos golpes de cauda. Vencido, corra para as escadas a nordeste. Verifique-as, revelando um alçapão bem abaixo de seu personagem... Levando-o até o maluco milionário Frales, agora em sua poderosa armadura construída com tecnologia alienígena e terrestre. Ele então revela seu plano de construir, utilizando-se do conhecimento alienígena, o computador mais poderoso do universo, aumentando assim sua fortuna. Maluco, não? Bem, mas ele é tão lento quanto poderoso dentro da geringonça. Por isso, corra e acerte-o com seus socos e chutes. Quando a energia estiver baixa o bastante, complete o serviço com sua Standard Side Arm. Agora é só sentar e ver o final. Os agentes conseguem salvar o outro agente MiB e ganham de Zed um pequeno período de folga... The end!

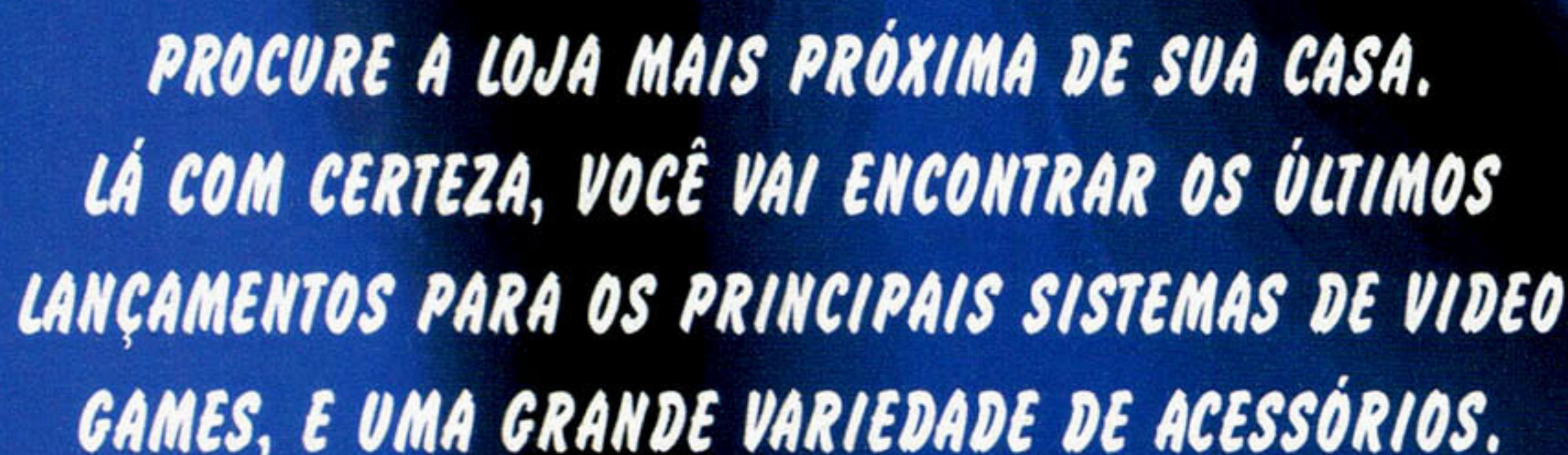


gem sob a estátua. Desça, vença os oponentes (no primeiro deles você encontrará um **Small Med Kit** e no segundo, umas **MiB Ammo**) e siga em frente. Uma passagem se abrirá. Siga para a esquerda e vença os oponentes, pegando a **Alien Red Key**, **MiB Ammo** e um **Small Med Kit**. Tome o outro caminho, vença os oponentes, pegue a **MiB Ammo** e use a Alien Red Key na parede ao norte da última plataforma. Agora, no novo corredor, verifique o interruptor até que a indicação > seja mostrada em verde. Repita o mesmo com todos os interruptores que encontrar, não se esquecendo de pegar toda a munição e itens de recuperação de vitalidade que encontrar. Você vai precisar deles...

Desça as escadas no fim dos corredores, enfrentando um homem que corre em sua direção. Depois de vencê-lo, para sua surpresa: ele era, na verdade, um Inseto/Bug! Vença-o, ficando sempre próximo para não ser atingido pelos golpes de cauda. Vencido, corra para as escadas a nordeste. Verifique-as, revelando um alçapão bem abaixo de seu personagem... Levando-o até o maluco milionário Frales, agora em sua poderosa armadura construída com tecnologia alienígena e terrestre. Ele então revela seu plano de construir, utilizando-se do conhecimento alienígena, o computador mais poderoso do universo, aumentando assim sua fortuna. Maluco, não? Bem, mas ele é tão lento quanto poderoso dentro da geringonça. Por isso, corra e acerte-o com seus socos e chutes. Quando a energia estiver baixa o bastante, complete o serviço com sua Standard Side Arm. Agora é só sentar e ver o final. Os agentes conseguem salvar o outro agente MiB e ganham de Zed um pequeno período de folga... The end!



Side Arm. Agora é só sentar e ver o final. Os agentes conseguem salvar o outro agente MiB e ganham de Zed um pequeno período de folga... The end!



Lojas Franquiadas

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444



RETRO AVENGERS AVENGE2K2 HELLO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers 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

Editado por: Douglas Ielker

Revista: Alcides Nobre

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

