

EDITORIAL

ESTAMOS RECEBENDO MUITOS ELOGIOS PELO REDE NEWS 1, MAS, MAIS QUE ELOGIOS DOSTARIAMOS QUE MAIS SOCIOS PARTICIPASSEM DA CONFECCAO DE UM REDE NEWS, POIS A ORACA DO REDE NEWS E' A PARTICIPACAO DOS SOCIOS, POIS A MAIORIA TEM VONTADE DE PARTICIPAR MAIS ACABAM FICANDO RECESSOS EM ENVIAR MATERIAS PARA A REDE E PENSAR QUE A MATERIA VAI SER REJEITADA, MAS E' BEM QUE TODOS SAIBAM QUE TODAS AS MATERIAS TEM VALOR E ISTO EU POSSO GARANTIR.

A PARTIR DO PROXIMO REDE NEWS COMEÇAREMOS A EXPLORAR MAIS OS UTILIZADOS BEM COMO FAREMOS RESENHAS DAS REVISTAS NACIONAIS E IMPORTADAS PARA QUE O SOCIO DA REDE SEJA SEMPRE O MAIS BEM INFORMADO, E PARA FINALIZAR, PARTICIPEM.

ATENCIOSAMENTE, RICARDO ISKANDAR



DRILLER:

BY - FLAVIO MASSAO

EM DEZEMBRO DE 87, ESTE JOGO FOI CONSIDERADO COMO O MELHOR JOGO, NUNCA VISTO PARA A LINHA SPECTRUM, ANUNCIANDO A NOVA TECNICA "FREESCAPE", TAO REVOLUCIONARIA QUANTO A FILMATION II ALGUNS ANOS ATRAS, EM KNIGHT Lore.

ACU! NO BRASIL PARECE QUE ESTE JOGO NAO TEVE MUITA REPERCUSSAO, TALVEZ POR DESINFORMACAO, MAS ESPERO QUE, AO LER ESTE MANUAL, HAJA MAIS PESSOAS QUE, COMO EU, LIBERE O JOGO "DRILLER" PARA A EXPLORACAO DE SEUS MUNDOS.

A HISTORIA:

MITRAL E' UMA DISTANTE LUA ABANDONADA E INSTAVEL, QUE PODE EXPLODIR, COM CONSEQUENCIAS DESASTROSAS PARA O PLANETA. FOI ENVIADA ENTAO UMA SONDA PARA EXPLORAR A SUPERFICIE LUNAR, E POSICIONAR TORRES (RIS) CORRETAMENTE EM BOLSOES DE GASES ESPALHADOS EM 16 SETORES, PARA TORNA-LOS SEGUROS. MAS ISTO NAO SERA FACIL, POIS MITRAL E' GUARDADA POR LASER, MINAS E SATELITES QUE PROCURARAO ATINGI-LO.

O JOGO:

DRILLER CONSISTE NUMA JANELA MUITO AMPLA, ONDE E' POSSIVEL EXPLORAR UM MUNDO REAL EM 3D. A PERSPECTIVA E' REALMENTE INCRIVEL E CONVINCENTE, ATINGINDO QUASE A LINHA DO HORIZONTE; E' A NOVA TECNICA, CHAMADA POR SEUS CRIADORES DE "FREESCAPE".

A SONDA PODE SER INCLINADA, ELEVADA OU BAIXADA PARA OBTER MELHOR PONTO DE VISAO.

EXISTE UM JATO QUE PODE SER ACOPLADO A SONDA, PORÉM ESTE DEVE SER ENCONTRADO, RESOLVENDO-SE UM QUEBRA CABECAS. SE ACABAR A ENERGIA (ENERGY) OU BARREIRA (SHIELD) SERA O FIM DO JOGO; ESTAS PODEM SER REPOSTAS ATIRANDO-SE EM CRISTAIS "RUBICON". ESTAS PODEM SER ENCONTRADAS NUM DEPOSITO DO SETOR "AMETHYIT".

COMANDOS:

O = CIMA X = BAIXO G = ESQUERDA W = DIREITA
 Q = TIRO OU SUBSTITUIDAS POR JOYSTICK
 N/M = INCLINACAO ESQUERDA / DIREITA
 P/L = INCLINACAO PARA CIMA / PARA BAIXO.
 U = GIRA 180 GRAUS S/X = VELOCIDADE (STEP) +/-
 A/Z = VELOCIDADE DE ROTACAO (ANGLE) +/-
 R/F = SOBE/DESCE SONDA (EXT) B = ATIVA A MIRA.
 SPACE = CONTROLE DE LASER / ESTEIRA.
 D/C = POSICIONA / RETIRA TORRE (RIS) I = INVENTARIO.

ESTAS SAO, EM LINHAS GERAIS, AS INSTRUCCOES NECESSARIAS PARA SE JOGAR "DRILLER" OS DESAFIOS SAO FREQUENTEMENTE COMPLEXOS, REQUERENDO BOM DOZE DE PACIENCIA E IMAGINACAO.

QUARTET :

BY : SERGIO DANTAS

VOCE TEM DUVIDAS SOBRE ESTE PROGRAMA ???
 ENTAO, LEIA AS LINHAS ABAIXO, ONDE RESPONDEREI UMA DUVIDA QUE MUITOS USUARIOS TEM.

"COMO COMECAR O JOGO QUARTET....."

APOS O JOGO "ENTER", ESPERE ATÉ APARECER A TELA COM OS INTEGRANTES DO QUARTETO.

PARA 1 JOGADOR:

NO CASO DE KEMPSTON, PRESSIONE "J", NO MEMBRO DO GRUPO QUE VOCE DESEJA JOGAR(A SELECCAO DO MEMBRO E' FEITA COM AS TECLAS CAPS SHIFT E Z), EM SEGUIDA TECLAS "B", PARA CONFIRMA-LO E PARA JOGAR "ENTER".

NO CASO DE INTERFACE II OU I, PRESSIONE K, NO MEMBRO ESCOLHIDO, INFORMANDO QUE I=INTERFACE II E II=INTERFACE I.

NO CASO DE TECLADO, PRESSIONE D, APARECERA UMA PERGUNTA SE VOCE TEM SINCLAIR JOYSTICK, DIGA QUE NAO E SERA DADA A VOCE UMA TABELA PARA REDEFINICAO.

PARA DOIS JOGADORES :

SELECIONE DOIS MEMBROS E NO CASO DE JOYSTICK, COLOQUE EM UM DELES O JOYSTICK QUE VOCE POSSUI E NO OUTRO O TECLADO.

ATENCAO....

APOS TECLAR "B" NO MEMBRO ELE NAO PODERA SER ALTERADO ATÉ O FINAL DO JOGO.

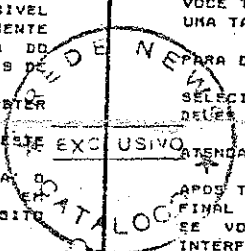
SE VOCE REDEFINIR AS TECLAS, PARA UTILIZAR O JOYSTICK INTERFACE I OU II SERA NECESSARIO UMA NOVA REDEFINICAO.

CARACTERISTICAS DOS MEMBROS DO GRUPO:

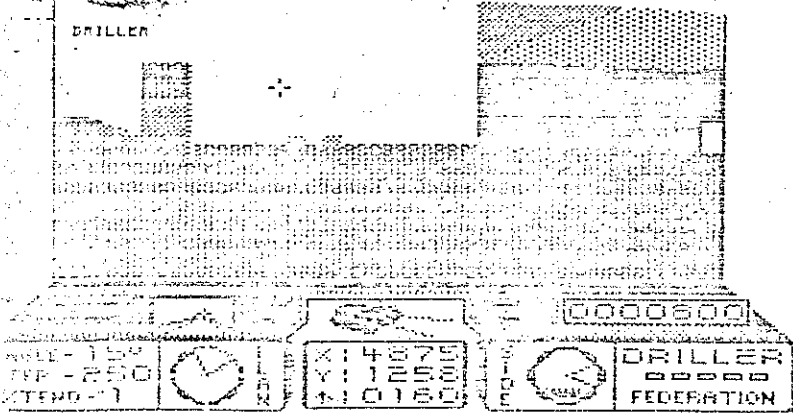
EDGARD - DA' GRANDES SALTOS E E' O MAIS CALMO DO GRUPO.
 JOE - E' O MAIS COMPASSIVO, TEM SANGUE FRIO E E' RAPIDO.
 MARY - E' A MENOR, ELA E' MUITO COMPETENTE OPERANDO A BASUCA.
 LEE - CONHECIDO POR SUA INTELIGENCIA E GRANDE DESTREZA MANOBRANDO SUA ARMA DE RAIOS.

DURANTE O JOGO :

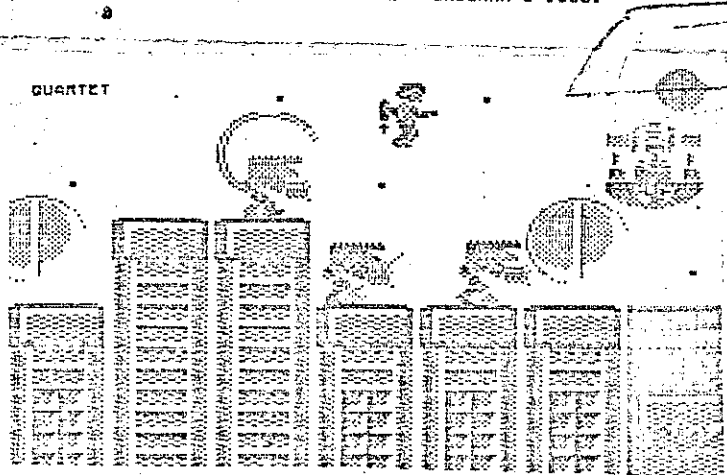
P = PAUSA E DESPAUSA.
 CAPS SHIFT + SPACE SIMULTANEAMENTE = ENCERRA O JOGO.



DRILLER



QUARTET



NOTAS GERAIS:

PARA A CONFECCAO DO REDE NEWS 2 FORAM UTILIZADOS OS RECURSOS GRAFICOS IMPRESSORA EPSON APEX 66.

PROGRAMA UTILIZADO PARA O EFEITO DO TEXTO PDI O " THE LAST WORD " E PARA A PARTE GRAFICA O PROGRAMA " DUMP P ".

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS AOS COLABORADORES DO REDE NEWS 2 :

| MATERIA | AUTOR | NUMERO DA PAGINA |
|-----------------|-------------------|------------------|
| DRILLER | FLAVIO MASSAO | 1 |
| QUARTET | SERGIO DANTAS | 1 |
| SESSAO CATALOBO | RICARDO ISKANDAR | 2 |
| DICAS & POKES | PAULO HENRIQUE | 2 |
| DICAS & POKES | HELIO KAZUO | 2 |
| DICAS & POKES | QUEM HOO HOO | 2 |
| DICAS & POKES | ERIKSON RENATO | 2 |
| DICAS & POKES | RICARDO REPIZZO | 2 |
| KARNOV | EDUARDO SHIMAHARA | 3 |
| NOSEFERATU | MARCELO FONSECA | 4 |



LENDO CATALOGO

EM ESTADOS DESCRREVENDO 7 OTIMAS NOVIDADES COM SUAS RESPECTIVAS ILUSTRACOES:

EVER & SMART

LENDO SE LEMBRA DAS REVISTAS EM QUADRINHOS DO MORTADELO E... O REI DOS DISPARCOS... TEM DOIS CENARIOS DISTINTOS, UM ELAS APARECEM EM UM...

ANDY CAPP

FA ACAA E EXELENTE DRAFICOS, ONDE ANDY SEQUE FIELMENTE... TIRAS DE PIADAS DOS PRINCIPAIS JORNAIS ONDE ELE ESTA...

CHARLIE CHAPLIN

AS CRITICAS FORAM FEITAS NESTE JOGO NA EUROPA, POIS... UNDO OS EUROPEUS, CHARLIE NUNCA FOI VIOLENTO E NO JOGO... DEVE DAR ROCOS EM SEUS INIHIIDOS EM VARIOS ATOS DA...

INSIDE OUTING

IS DE KNIGHT LDRE OS JOGOS COM SIMULACAO DE... DIMENCIONALIDADE, FORAM SE TORNANDO MUITO COMUNS, AD... O DE FICARER FORA DE MODA, MAS INSIDE OUTING, REVIVE AS...

NIBEL MANSEL GP

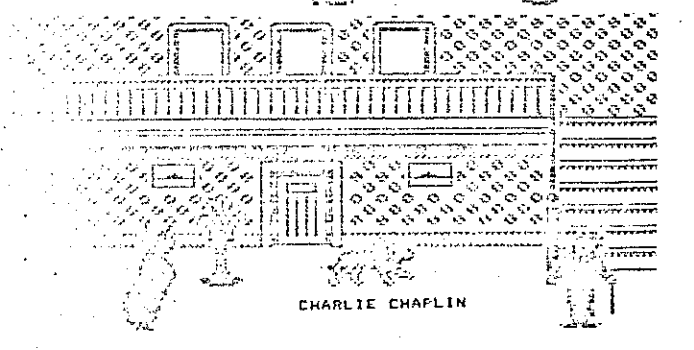
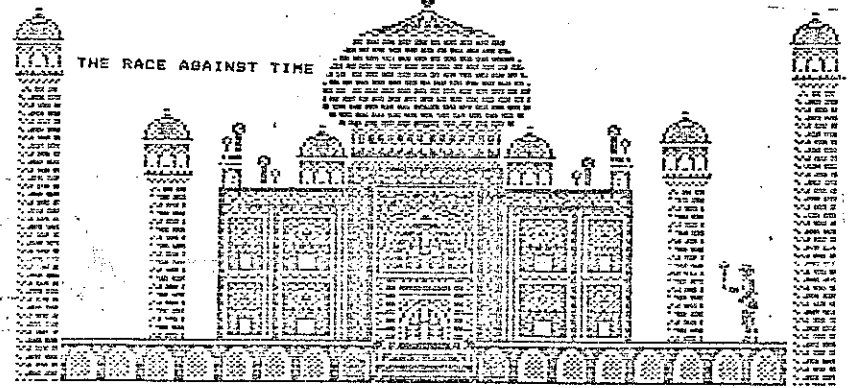
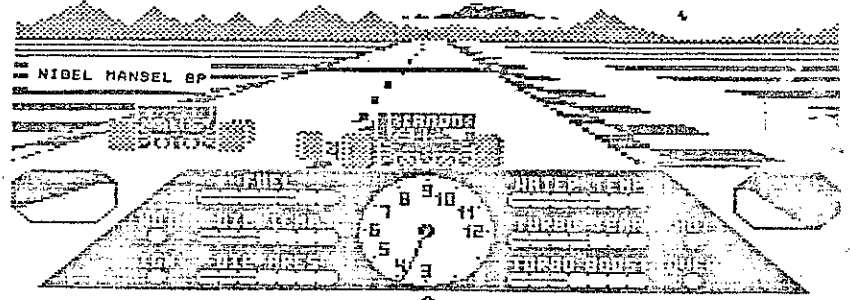
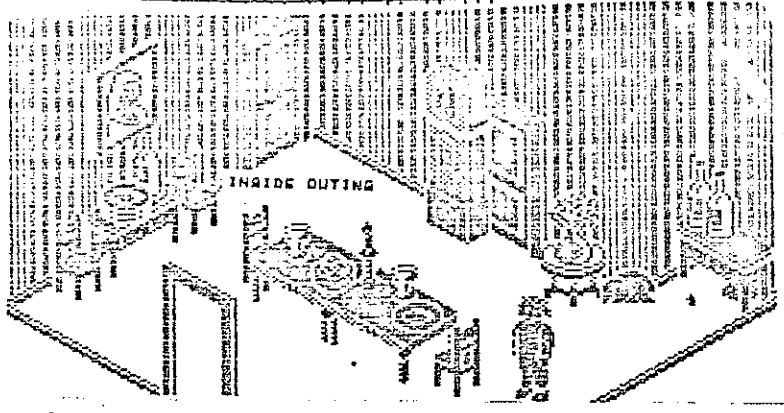
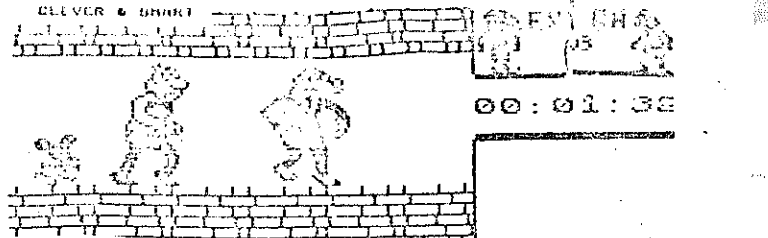
VOCE E' FA DA FORMULA UM, ENTAO FINALMENTE, VOCE VAI SE... CIAR COM UMA MARAVILHOBA SIMULACAO COM TODOS OS RECURSOS...

BEYOND THE ICE PALACE

PINTURA DE JOGO, COM DRAFICOS MARAVILHOSOS, BOM... SVEL E PRINCIPALMENTE MUITA ACAO... UNTO NEGATIVO SESTE JOGO FICA POR CONTA DA DIFICULDADE...

THE RACE AGAINST TIME

NO ANO QUE ACONTECE UMA OLIMPIADA NA MAIORIA DOS PAISES... CIPANTES OCORRE O "SPORT AID" QUE CONSISTE NO... CAMENTO DA TOCHA OLIMPICA BEM COMO O ACENDIMENTO DA...



SESSAO DE DICAS & POKES

| NOME DO JOGO | POKE |
|-----------------|-------------------|
| 1942 | 47887,255 |
| AIR WOLF II | 53471,0 |
| ANTIRIAD | 34270,0 |
| ARMY MOVES I | 54587,0 |
| ARMY MOVES II | 53772,0 |
| BATHAN | 36778,0 |
| ENDURO RACER | 43342,0 & 43643,0 |
| GREAT BURIANDS | 34962,0 |
| GREEN BERBT | 42076,0 |
| HEAD OVER HELLS | 42195,0 |

POKES & DICAS

POKES FORNECIDOS GENTILMENTE POR PAULO HENRIQUE RODRIGUES.

POKE DO KARNOV = 32972,0 ENVIADO POR HELIO KAUO (USE M1).

DICA SUPER QUENTE DO JOGO ARKANDID II, ASSIM QUE ENCERRAR O JOGO E VOCE SE CLASSIFICAR ENTRE OS RECORDISTAS, BASTA VOCE EM VEZ DE SEU NOME TECLAR "MAAAAH" E LHE SERA INDICADO A SEQUINTE MENSAGEM "SPACE TO CHEAT" QUE SIGNIFICA QUE TODA VEZ QUE VOCE PERDER O JOGO, BASTA TECLAR "SPACE" E VOCE RECONHECERA O JOGO NA ULTIMA TELA QUE VOCE PAROU, PARA REDEFINIR O RECORDISTA TECLAR "CAPS E EM SEGUIDA "A" PARA CONFIRMAR A LETRA ESCOLHIDA, DICA DE QUEM NAO MOO.

NO JOGO EXOLON PARA SE TER VIDAS INFINITAS, BASTA QUE NA HORA DE REDEFINIR AS TECLAS VOCE DIGITE "ZORBA" E PRONTO, BASTA ESCOLHER O CONTROLE, DICA ENVIADA PELO EMERSON RENATO CAVALLARI.

EM "BAUNTLET, NAO SEI SE VOCEB SABEM, MAS NO DECORRER DO JOGO, PRESSIGNANDO A TECLA SYMBOL SHIFT, SEUS GUERREIROS ATRAVESSAM AS PAREDES DAS MASHORRAS, ASSIM SENDO, MAIS FACIL A CHEGADA ATE A SAIDA PARA OUTROS NIVEIS, E NAO DEIXEM SEUS DOIS GUERREIROS MORREREM JUNTOS POR AI, O JOGO ACABA.

SABATER II, COMO VOCEB VERAO NO MAPA, (REDE NEWS I), EXISTE UMA SALA PEQUENA NO CANTO ESQUERDO DO MAPA ONDE A MESMA ESTA MARCADA.

DENTRO DELA, HA UM MATERIAL RADIDATIVO ONDE DA A VOCE ENERGIA INFINITA ATE O FIM DO JOGO. NO DECORRER DO JOGO, QUANDO VOCE CHEGAR EM UMA SALA ACIMA DA SALA MENCIONADA, NAO VERA A ESCADA, MAS ELA ESTA SITUADA AO LADO DA ULTIMA CAIXA A DIREITA, QUANDO CONSEBUIR ENTRAR NA SALA ABAIXO, PIQUE ALGUNS SEGUNDOS EXPOSTO A RADIATIVIDADE E VOCE ESTA COM ENERGIA INFINITA ATE O FIM DO JOGO. E PODE ATE PULAR DE LUGARES ALTOS.

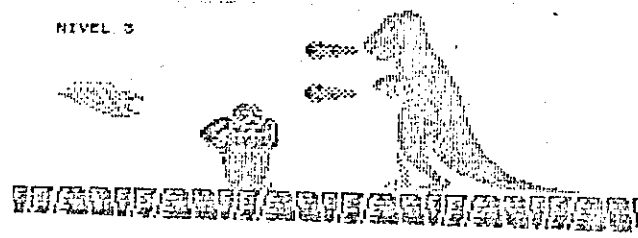
DICAS DE BAUNTLET E SABOTEUR II POR RICARDO REPIZO RALLO.

BY SHIMAHARA

"OVER THE ROCKY HILLS LIES THE NEXT MAP"

NESSA NIVEL VOCE DEVERA' PASSAR PELAS COLINAS ROCHOSAS PARA PEGAR O PROXIMO PEDACO DO MAPA. ATENTE PARA A DICA DO NIVEL DOIS, NESTA FAZE VOCE ENFRENTARA NOVOS INIMIGOS, ASSIM QUE CHEGAR A UMA PARTE ONDE EXISTEM ROCHAS QUE ATIRAM, ACOIONE A BOLA, E FIGUE SEMPRE PULANDO E ATIRANDO, SEMPRE ATENTO PARA DESVIAR DOS TIROS INIMIGOS, ASSIM QUE DESTRUIR 3 DESSAS ROCHAS, PARE, CAIA NO FOSCO E AVANCE COM CUIDADO, MATE ALGUMAS AGUIAS E ACOIONE A BOLA DE FOGO, AVANCE E ENFRENTA O DINOSAURIO.

NIVEL 3



NIVEL 4:

"WHISTLING WINDS IN THE HOLLOW"

PERCORRA UMA MINA ABANDONADA E COM VENTOS LIVANTES, NO INICIO, ACOIONE A BOLA E VA PULANDO OS VULCOZINHOS, EVITANDO OS PEDACOS DE LAVA QUE ELES SOLTAM, NESSE NIVEL VOCE PODERA' IR POR CIMA, MAS EU ACONSELHO VOCE IR DESCENDO O MAXIMO QUE PUDER, MATANDO OS MINEIRO MORTOS VIVOS, CONTINUE DESCENDO E DESCENDO ATRAVES DOS TRILHOS, SE VOCE TIVER O VAGAO, ESTA E' O MELHOR MOMENTO DE UTILIZA-LO. NO FIM DESTA NIVEL A TERRIVEL MEDUSA O AGUARDA.

NIVEL 5:

"RIDE THE WAVES TO THE ISLAND"

NESSA NIVEL VOCE VAI NOTAR O QUAD FANTASTICO E ESSE JOGO, LOGO DE INICIO, SALTE DO PENHASCO, QUANDO CAIR NA AGUA, SURTIRAO NADADEIRAS EM SEUS PES E VOCE VAI NADAR COMO UM MERGULHADOR, A BOLA DE CRISTAL VAI FICAR PISCANDO, SE VOCE ACIONA-LA, KARNOV VAI NADAR MAIS RAPIDO. ENFRENTA OS PERIGOS SUBMERSOS ENTRE ALGAS, OTRAS E MONSTROS MARINHOS E CONTINUE NADANDO ATZ ATINGIR A ILHA, SUBA PELA ENCOSTA, MATE ALGUMAS AGUIAS E A SEGUIR VOCE VAI TER QUE DESTRUIR DOIS DINOSAURIOS, SE VOCE TIVER BOLAS DE FOGO, EU ACHO MELHOR ACIONA-LAS.

NIVEL 6



NIVEL 6:

"THE WHOLE TOWN AWAITS FOR YOUR ARRIVAL"

UMA CIDADE ROMANA SERA' SEU PROXIMO PASSO, PODERA IR POR BAIXO OU POR CIMA DO PRIMEIRO TEMPLO, SE FOR POR BAIXO, DEVERA' ENFRENTAR SOLDADOS ROMANOS QUE LHE ATIRARAO FACAS. AO PASSAR PELO PRIMEIRO TEMPLO, VAI NOTAR UMA INENSA TORRE COM MUITAS SEREIAS "NIVEL 1" MAS DESTA VEZ AO MENOR TOQUE VOCE MORRERA' SE FOR RAPIDO O BASTANTE, PODERA' SUBIR PELAS ENCOSTAS DA TORRE ATE' O TOPO, MAS SENAO, ENFRENTA-AS COM O BUMERANGUE, NAO E' POSSIVEL PASSAR ATRAVES DA TORRE, ENTAO VOCE DE QUALQUER MANEIRA DEVERA CHEGAR ATE' O TOPO, QUANDO ATINGI-LO ACOIONE AS ASAS E VA' VOANDO EM LINHA RETA ATE' ONDE FOR POSSIVEL, VOCE VAI CAIR EM FRENTE A DUAS MEDUSAS, MATE-AS COM O BUMERANGUE, SE FOR POR BAIXO SEM VOAR, SUAS CHANCES DE VIDA SERAO POUCAS, OS INIMIGOS SAO MUITOS. AS ASAS PODEM SER CONSEGUIDAS DENTRO DO TEMPLO, BASTA SALTAR DEPOIS DO ALTAR.

NIVEL 7:

"BEYOND THE PYRAMIDS LIES THE TREASURE"

DESTA VEZ, A AVENTURA IRA' SE PASSAR NO EGITO, ONDE VOCE DEVERA' DERROTAR ALGUNS INIMIGOS ATE' CHEGAR A UMA INENSA PIRAMIDE, CONTINUE ATIRANDO E VOCE VAI ABRIR UM TUNEL, CONTINUE PERCORRENDO-O ATE' UMA ESCADA DE PEDRA, DE ALGUNS SALTOS E DESCERAO ALGUNS (AARGHH!!??) EGIPCIOS MORTO-VIVOS, DESTRUA-OS, SUBA A ESCADA ATE' DEPARAR COM UM DRAGAO DE DUAS CABECAS, CUIDADO COM OS TIROS, POIS ELES ESPLODEM EM VARIOS PEDACOS, PARA MATA-LO, FIGUE ABAIXADO NUM DEGRAU DE ONDE POSSA ACERTA-LO ASSIM QUE OS TIROS PASSAREM POR SUA CABECA, PULE E ATIRE, E VOLTE A ABAIXAR, E ASSIM POR DIANTE ATE' MATA-LO, QUANDO ISSO ACONTECER, CAIA NA PASSADEM QUE SE ABRIU, LA EMBAIXO VA' ENFRENTAR ALGUNS MORCEBOS E UM DINOSAURIO, CONTINUE ANDANDO E VAI DEPARAR COM UMA NOVA ESCADA DE PEDRA, TOMA MUITO CUIDADO COM AS PEDRA QUE VAO ROLAR LA' DE CIMA, CONTINUE SUBINDO, QUANDO CHEGAR AO TOPO, OUTRO DRAGAO, ATIRE NELE COM AS BOLAS DE FOGO, EU ESPERO QUE VOCE AS TENHA.

...ATA-SE O MELHOR JOGO DA NINE, ...BURELICOS BELLEZIMOS, INSTANTIE, ...O MINIMO POSSIVEL DE "ERANOS", ...UMA ...MISTERIA, MUITO ...KARNOV, ...A AVENTURA ...PRENCHENTE ...INIMIGOS DE ...60 MINUTOS, POSSO DEPARTIR-LHE DE QUE ...

...O NIVEL 1, VAMOS NOTAR QUE A TELA ESTARA ...EM NOVE PEDACOS, LOGO APOR, A INCRICAO " ...O MAPA QUE LEVA AO TITULO, SEM, ESTE SERA ...O SEU OBJETIVO INICIAL, RECUPERE OS NOVE PEDACOS ...O MAPA AO LONGO DOS NOVE PRIMEIROS NIVEIS, E ...ATRAVES DO MAPA, CHEGAR AO MAGO NYU, ...E SO' ENTAO RESGATAR O TESOURO PERDIDO ...DA BABILONIA.

ENQUANTO ESTIVER JOGANDO, NOTARA, ABAIXO DA TELA UMA SERIE DE QUADRADINHOS, ESSES QUADRADINHOS DEVEM SER PRENCHIDOS COM UMA SERIE DE EQUIPAMENTOS QUE AJUDARAO VOCE NA SUA ARDUA JORNADA, MAIS ABAIXO DESCREVEREI COMO VOCE PODE PEGAR ESSES EQUIPAMENTOS, PRIMEIRO VOU DIZER QUAIS SAO ELES E PARA QUE SERVEM, COECANDO DA ESQUERDA PARA A DIREITA:

- BOLA: POSSIBILITA MAIOR VELOCIDADE E MAIS ALTURA NOS SALTOS.
- BOMBA: QUANDO ACIONADA, DESTRUI O QUE ESTIVER DENTRO.
- ESCADA: POSSIBILITA QUE VOCE SUBA NELA PARA ALCANCAR LUGARES MAIS ALTOS. PARA TREGOLHER A ESCADA, ABAIXE-SE EMBAIXO DELA.
- BUMERANGUE: E' UTILIZADO COMO ARMA, UMA VEZ ACIONADA, VOCE PODERA USA-LA QUANTAS VEZES QUISER, MAS DEVERA' RECUPERAR-LA NA SUA VOLTA.
- BOLA DE FOGO: E' UMA ARMA POTENTE E DESTRUIDORA, QUANDO ACIONADA LHE DA' DIRECJOA 30 TIROS.
- ASAS: QUANDO ACIONADAS, LHE DARA O PODER DE VOAR DURANTE APROXIMADAMENTE 30 SEGUNDOS, MAS ESSE ITEM SO' PODERA SER UTILIZADO EM ALGUNS NIVEIS.
- CAPACETE: SO' PODE SER ACIONADO EM ALGUNS NIVEIS, PARA SURTIR ARMAS E BOMBAS.
- BOLA DE CRISTAL: LHE DA' MAIOR VELOCIDADE SOB A AGUA (NIVEL 5).
- VAGAO: LHE DA' UM VAGAO PARA PERCORRER OS TRILHOS DO NIVEL 4.
- KI: A CADA 30 KS RECOLHIDOS VOCE GANHARA UMA NOVA VIDA.

PARA FAZER A SELECAO, DE TOQUES SECOS NO JOYSTICK E PARA ACIONAR, AS ARMAS, PRESSEIONE "Y".

SEM VAMOS AO JOGO....

NIVEL 1:

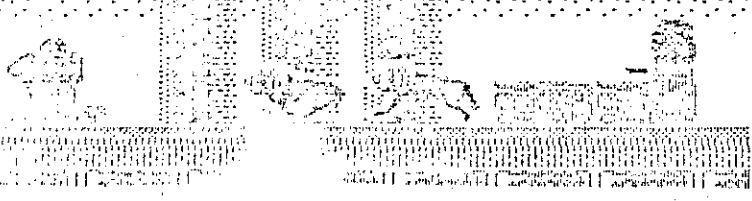
COMO CENARIO, UMA ANTIGA VILA; PARA PEGAR ALGUNS ITENS, ACOIONE A ESCADA DE VEZ EM QUANDO, SUBA NELA E VOCE NOTARA ACIMA DA TELA, BOTAS, KS, MULTIPLICADORES DE TIRO, E ETC.... PEGUE-OS TAMBEM NESSE NIVEL, SE VOCE SALTAR NA DIVISAO DOS PREDIOS ALGUNS ITENS CAIRAO DO CEU, E VOCE PODERA PEGA-LOS AO TERMINAR DE PERCORRER ESSE NIVEL, QUE NAO PESSUI DIFICULDADES, VOCE VAI ENFRENTAR ALGO PARECIDO COM UMA SEREIA, CONTINUE AVANCANDO ATE' QUE ELA SE MOVA, NUNCA PARE DE ATIRAR, SE VOCE INCLITAR NELA NAO VAI MORRER, APENAS OS TIPOS QUE ELA DISPANA PODEM DESTRUI-LO, CONTINUE ATIRANDO ATE' MATA-LA, A SEGUIR KARNOV VAI SE AJOELHAR E UMA PARTE DO MAPA CAIRA SOBRE ELE.

NIVEL 2:

"BEHOLD ANCIENT RUINS"

ENQUANTO ESTIVER LENDO, NOTARA QUE UMA PARTE DO MAPA ESTARA FORMADA. DESTA VEZ, VOCE VAI PASSAR ATRAVES DE ANTIGAS RUINAS. NO INICIO DO NIVEL, VAI VER TRES COLUNAS COM CABECAS EM CIMA, VOCE DEVE FICAR PULANDO E ATIRANDO ATE' DESTRUIR AS TRES, MAS CUIDADO COM OS TIROS QUE ELAS SOLTAM, A SEGUIR, CONTINUE ATIRANDO, VAI DEPARAR COM UM PORTAO QUE PODE SER DESTRUIDO COM O BUMERANGUE, AGORA, VOCE PODE ACIONAR A ESCADA, SUBIR E PASSAR POR CIMA DA CAVERNA OU CONTINUAR PULO E IR POR DENTRO DA CAVERNA. NO INTERIOR DA CAVERNA, OS MAIS VARIADOS INIMIGOS, TEMO CARAS DE PEDRA, ATE' MORCEBOS. UMA DICA PARA ESTA E TODAS AS FASES: SEMPRE QUE SUBIR ALGUM INIMIGO QUE VENHA DO ALTO, RECUE PARA A ESQUERDA O MAXIMO QUE PUDER, ABAIXE E FIGUE ATIRANDO SEM PARAR. NO FIM DA CAVERNA, VOCE ENCONTRARA UMA PEQUENA FALANSTIA, ATE UM PONTO, MATE OS DOIS MORCEBOS, MAS MAIS UM MUNDO E VOCE VAI DAR DE CARA COM UM INIMIGO E SEUS DOIS FILHOS LERZINHOS, NAO PARE DE ATIRAR, ATE DESTRUIR OS TRES, MAS CUIDADO COM OS TIROS QUE ELIS DISPANAM.

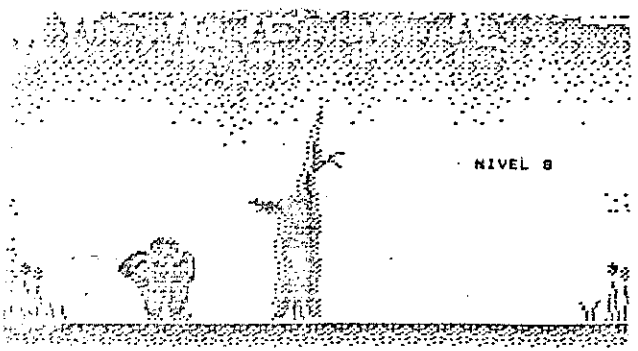
NIVEL 3



NÍVEL 17, NUNCA FLORESTA, O CENÁRIO MAIS BONITO DO JOGO. É UM MUNDO PARA A DIREITA, AÇÃO À ESCADA E PARA A BOLA DE FOGO ACIMA DA TELA, DEÇA, ABRE A ESCADA E CONTINUE ANDANDO, A SEGUIR VAI APARECER COM UMA FIGURINA AMARELA COM UMA BOLA NA MÃO, ASSIM QUE SE APROXIMAR, ESSA BOLA VIRA PARA CIMA DE VOCE, PULTE-A OU ATIRE NELA ATÉ ACABAR, MAS SEJA RÁPIDO, DO LADO DIREITO DESSA MESMA ÁRVORE, EXISTE UM MULTIPLICADOR DE TIROS, SEQUELO.

CONTINUE ANDANDO, DESTA VEZ VAI ENFRENTAR ALCUMAS ESTATUAS DE PEDRA QUE ATIRAM LANÇAS MORTAIS, ESSAS LANÇAS DEVEM SER ATINGIDAS 3 VEZES NO OLHO, JUNTAS COM A ÚLTIMA ESTATUA EXISTE UM BUMERANQUE, SEQUELO MAS QUARE-O PARA O INÍCIO FINAL.

CONTINUE AVANÇANDO, VAI NOTAR ALGUMS DEITADO NO CHÃO, ACIONE AS BOLAS DE FOGO E CHEGUE MAIS PERTO, VOCE VAI VER QUE ANDELA COISA ERA NADA MAIS, NADA MENOS QUE UM LPO DEMONIADO, ATIRE ATÉ DESTRUIR O SAPO E OS TITANOS VIVOS. CONTINUE ANDANDO, DESTRUA ALCUMS PIRAMIDAS E ALCUMS MORCEDOS, ACIONE O BUMERANQUE E DESTRUA O DINOSAURO.



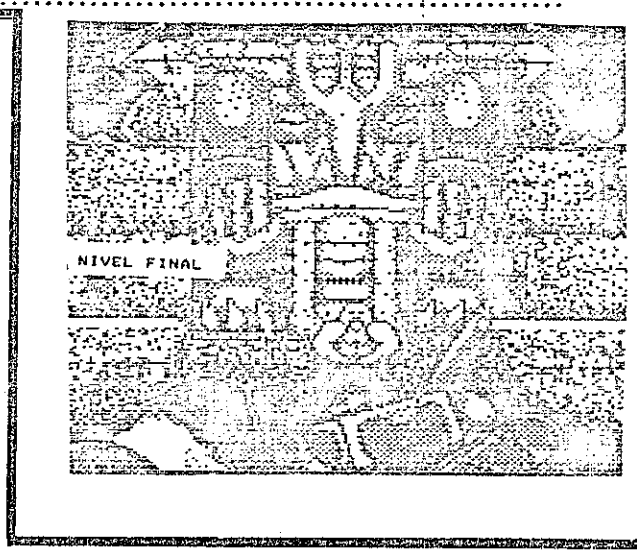
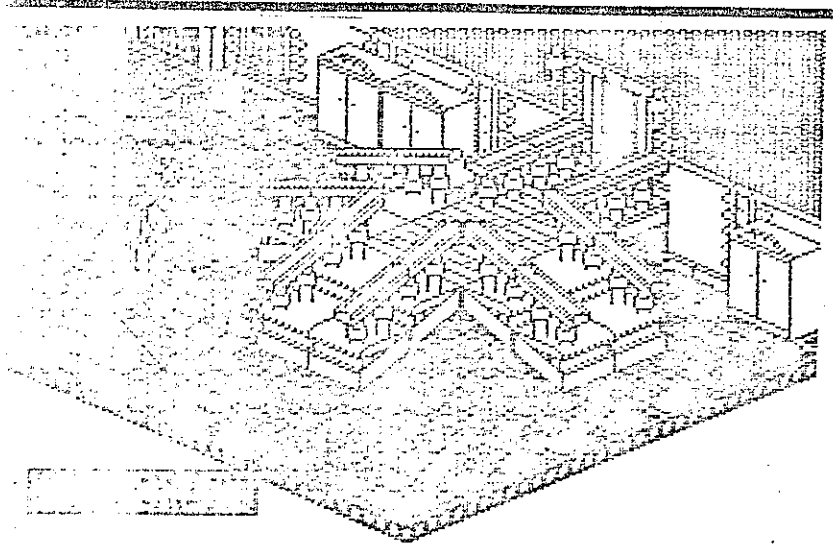
ESTE NÍVEL É UM VERDADEIRO LABIRINTO, TODOS OS CAMINHOS LEVAM AO MESMO LUAR, MAS EU CONSIGO ACHAR UM MAIS FACIL.

LODO NO INICIO, ACIONE AS BOLAS DE FOGO, VAI ANDANDO E DESTRUINDO TUDO, SUBA A PRIMEIRA ESCADA QUE APARECER, SUBA A ESCADA SEGUINTE, DESTRUA OS MONSTROS DE PEDRA, VAI ANDANDO PARA A DIREITA, SALTE SOBRE O FOSSO, DESTRUA OS MORCEDOS E MONSTROS DE PEDRA, SALTE, SUBA A ESCADA, DESTRUA OS TRES MACHOS, CONTINUE ANDANDO PARA A DIREITA, SALTE EM DIRECAO A PAREDE, QUANDO CAIR NUMA PEQUENA PLATAFORMA VAI UM FOCO PARA A ESQUERDA E DEIXE O DUNECO CAIR EM LINHA RETA PARA BAIXO, SALTE O FOSSO, SALTE NOVAMENTE, CUIDADO COM AS SEPULTURAS QUE SE TRANSFORMAM EM MUMIAS, SUBA A ESCADA, DESTRUA OS MORCEDOS, SUBA OUTRA ESCADA, ACIONE AS BOLAS DE FOGO, SUBA A ESCADA, DESTRUA O HOMEN DE PEDRA, DESTRUA O MACHO, VAI ANDANDO, DESTRUA OS MONSTROS DE PEDRA, DE UM SALTO EM DIRECAO A PAREDE, QUANDO CAIR, CHEGUE O MAIS PERTO POSSIVEL DA PAREDE E ACIONE UMA BUNDA, QUANDO A PAREDE EXPLODIR VOCE ESTARA NA ENTRADA DA SALA DO MAGICO, NAO ENTRE NELA, PRIMEIRO ACIONE A BOLA E O BUMERANQUE, ENTRE CORRENDO E ANTES DE ATINGIR O MEIO DA SALA, PULE E ATIRE O BUMERANQUE E ASSIM SERA O FIM DO MACHO E VOCE IRA PARA O NÍVEL FINAL.

NÍVEL FINAL:

ASSIM QUE VOCE ESTIVER CARREGANDO ESTE NÍVEL VOCE PODERA NOTAR QUE O MAPA ESTARA COMPLETO. O NÍVEL FINAL NAO É MAIS QUE UMA TELA COMEMORATIVA, KARNOV CHEGA A TELA DO TESOIRO, QUE É UM LINDO CENÁRIO MUA E COMECA A JOGAR OURO PARA CIMA, E ESTE É O FIM DESTA MARAVILHOSA JOGO.

KARNOV: TEMPO PARA PASSAR PELOS NÍVEIS, O POKE FOI DE EXATAMENTE 8 DIAS.



REFERATU: "LEGENAS DO MAPA" BY - MARCELO FONSECA.

- PARTE 1:**
- 1. BOOTS - ATRAS DO VASO SANITARIO.
 - 2. GUN - NO CRIADO MUDO.
 - 3. DEEDS - NO ARMARIO.
 - 4. INICIO - ONDE JONATHAN COMECA O JOGO.
 - 5. KEY - NO CHAVEIRO QUE ESTA NA PAREDE DO LADO ESQUERDO DA PONTA QUE VAI PARA O FOSSO.
 - 6. CANDLE - DENTRO DE UM ARMARIO.
 - 7. GARLIC - EM CIMA DO BALCAO.
 - 8. CORIDA/CRUCIFIXO - EM CIMA DA MESA.
 - 9. SWORDS - NA PAREDE.
 - 10. DEEDS - NA MESA (DENTRO DA BAVETA).
 - 11. GUN - EM CIMA DA PRATELEIRA.
 - 12. MATCHES - EM CIMA DA MESA.
 - 13. CRIPTA DO NOSFERATU.
 - 14. DEEDS - NA LANEIRA.
 - 15. DEEDS - NA COVA.

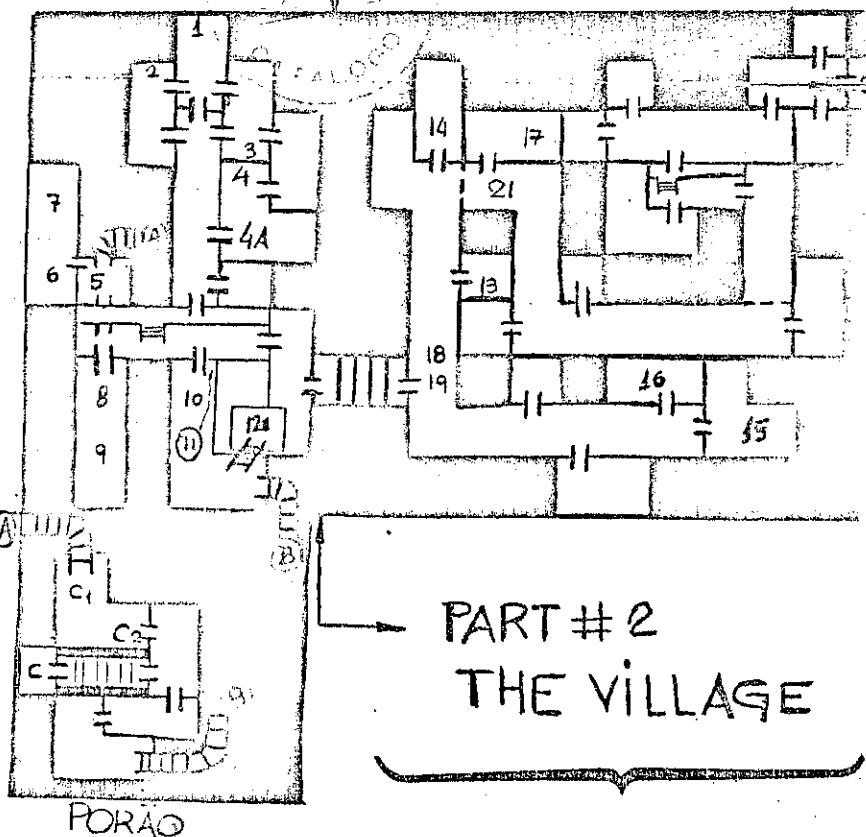
- PARTE 2:**
- 1. SWORD - GARLIC E FOOD.
 - 2. GUN - E CHAIRS.
 - 3. ARE
 - 4. NOSFERATU - PODE ESTAR A1.
 - 5. SWORD.
 - 6. LUCY - APERTE A TECLA 3.
 - 7. VAN WILDING - APERTE A TECLA 2.
 - 8. SWORD DA LUCY.
 - 9. NOSFERATU - PODE ESTAR A1.

INFORMACAO DE BARRAS:

VAI ATÉ A CRIPTA DO NOSFERATU. LOCAL 4A, É A LOCALIZACAO NA LAMPARINA. OS NÍVEIS LOCAIS MARCADOS COM DEEDS, PODEM CONTER ESSE NÍVEL, MAS SO EM UM DELES, AS VEZES NO LOCAL, VOCE ENTRA O CANDLE OU ENERGIA BEVITALIZADORA. SE VOCE NAO ESTEJA CONSEGUINDO, TERMINAR O JOGO, O POKE É DO LPO AUXILIARIA.

POSSUI 175 - NA SEGUNDA FASE TERA MUITO MAIS UTILIDADE.
 POSSUI 255 - NA SEGUNDA FASE TERA MUITO MAIS UTILIDADE.
 PARA UTILIZAR OS POKES ACIMA APENAS COM MULTIFACE ONE.

PART # 1 THE CASTLE **MAPA NOSFERATU**



PART # 2 THE VILLAGE