

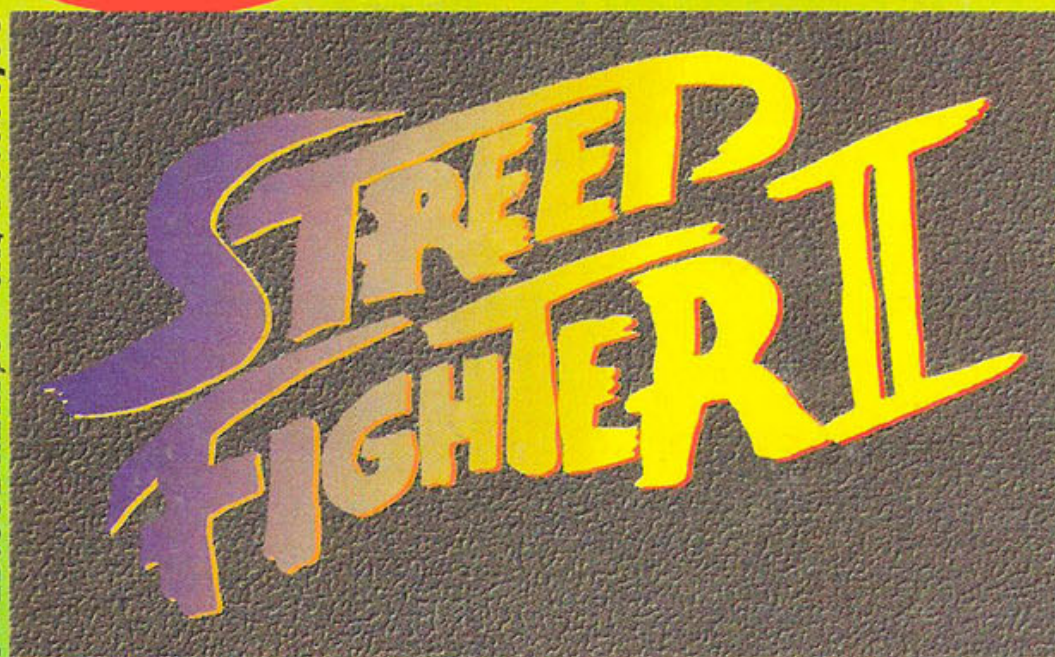
AÇÃO  
**GAMES** APRESENTA

# COMPUTER

PC • AMIGA • MSX

# PLAYER

AMIGA



PRIMEIRAS IMAGENS

PC

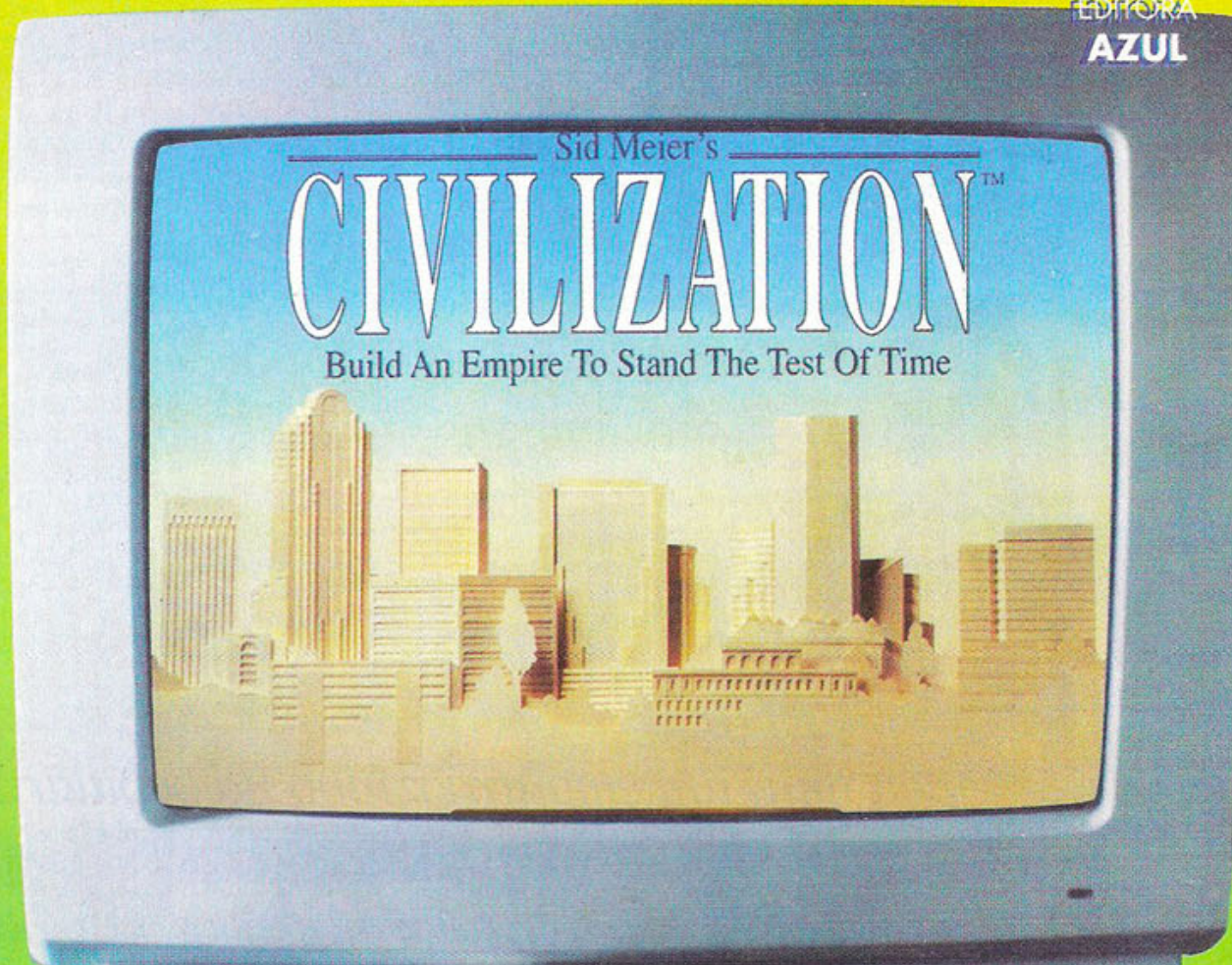
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS  
**RESOLVIDO PASSO A PASSO**

■ OS MELHORES DE 92

**CIVILIZATION**  
**ULTIMA**  
**UNDERWORLD**

MSX

**ALESTE 2**  
DICAS PARA  
OS CHEFES



EDITORA  
AZUL

**E MAIS**

- DEMOS
- ESTRATÉGIAS • CLÁSSICOS
- TESTE DE ACESSÓRIOS



**AÇÃO**  
**GAMES** apresenta:

# COMPUTER PLAYER

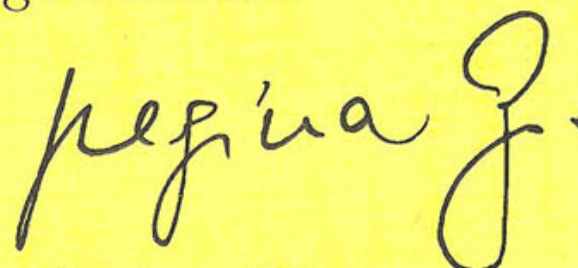
*Desde o seu nascimento, em maio de 1991, a revista Ação Games reserva um espaço em suas páginas para os games de computador. Durante este tempo, vimos crescer cada vez mais o interesse de nossos leitores pelos sensacionais jogos para PC. Sabemos, também, que há uma grande carência de informações sobre jogos de Amiga e MSX, dois outros padrões bastante conhecidos entre os brasileiros.*

*O fim da Reserva de Mercado para a Informática, consolidado há alguns meses, deu mais um empurrãozinho na popularização dos jogos para computador. Agora, o consumidor brasileiro está tendo acesso aos mais modernos equipamentos produzidos no mundo. Isso sem falar nos jogos, que hoje se pode encomendar até pelo correio.*

*Está mais do que na hora de surgir uma revista dedicada aos computer players deste País. Uma revista que reúna os principais padrões do mercado, proporcionando uma visão comparativa das tendências tecnológicas e de software dos computadores. Que coloque seus leitores a par dos últimos lançamentos, ajude-os a resolver os jogos mais complicados e informe tudo o que está rolando no mundo dos games para computador.*

*Computer Player é uma edição especial da revista Ação Games, feita pelos mesmos profissionais que publicam, com dedicação e competência, a mais completa revista de games do País. Apostamos no sucesso deste especial e esperamos que você, leitor, nos ajude a repetir a experiência mais vezes. Para isso, é muito importante que você responda a pesquisa encartada no miolo desta edição. Suas opiniões, críticas e sugestões nos ajudarão a delinear um perfil para a Computer Player que atenda plenamente às expectativas dos leitores.*

*Este pode ser apenas o começo de uma longa amizade.*



Regina Giannetti  
Redatora - chefe



# MENU

**CLÁSSICO:** JOGOS QUE MARCARAM ÉPOCA

**DEMO:** PRIMEIRAS IMAGENS DE GAMES QUE PROMETEM

**FIRST VIEW:** UMA PEQUENA GERAL EM GRANDES JOGOS

**ESTRATÉGIA:** A SOLUÇÃO DE GAMES QUE JÁ TIRARAM O SEU SONO

**ON-LINE:** O QUE ROLA NO MUNDO DOS COMPUTER GAMES

**TEST DRIVE:** ACESSÓRIOS PARA O SEU MICRO RENDER MAIS

**2** EDITORIAL

**4** ON-LINE

## PC

**6** DEMO: ULTIMA UNDERWORLD 2:

THE STYGIAN ABYSS

**7** DEMO: DRAGON'S LAIR 3: THE

CURSE OF MORDREAD

**8** DEMO: COBRA MISSION

**9** DEMO: CREEPERS

**10** FIRST VIEW: ULTIMA UNDERWORLD

**12** ESTRATÉGIA: CIVILIZATION

**16** ESTRATÉGIA: INDIANA JONES AND  
THE FATE OF ATLANTIS

Computer Player tem a honra de apresentar seis demos nesta edição: quatro para PC e dois para Amiga, incluindo a sensacional versão para Street Fighter 2. A seção de PC traz, além da completíssima estratégia para Indiana Jones and the Fate of Atlantis, os dois melhores games de 1992: Ultima Underworld e Civilization. Amiga não fica atrás, com uma superestratégia para a primeira versão de Monkey Island. E, para os fanáticos por MSX, Aleste 2. Foi tudo feito com muita dedicação. Esperamos que você goste.

**22** ESTRATÉGIA: SPACE ACE 2:

BORF'S REVENGE

**24** TEST DRIVE: PLACAS DE SOM

**26** CLÁSSICO: PRINCE OF PERSIA

## AMIGA

**30** DEMO: STREET FIGHTER 2

**31** DEMO: WALKER

**32** ESTRATÉGIA: THE SECRET OF  
MONKEY ISLAND

## MSX

**34** ESTRATÉGIA: ALESTE 2

**37** FIRST VIEW: VAMPIRE KILLER



# ONLINE

## LAS VEGAS: A CAPITAL DO MUNDO

*Foi a glória. Nada de Nova York, nada de Londres, nada de Tóquio. Por quatro dias, a capital mundial do jogo virou a capital dos games. Não, os cassinos não foram transformados em grandes arcades. Nem os terminais bancários substituídos por monitores Super VGA com Out of this World na tela. De 7 a 10 de janeiro todas as apostas giraram em torno da CES, a Consumer Electronics Show, feira bianual de produtos eletrônicos. Apesar de ser uma feira de eletrônicos em geral, a CES já se tornou famosa por apresentar os games mais quentes de cada ano. Alguns ficaram só na promessa, enquanto outros estavam lá do começo ao fim. Confira a seguir alguns dos games que devem dar o que falar em 1993. Alguns foram lançados no ano passado.*

### DARKSEED

O lindo game para PC foi lançado para Amiga e sairá em breve para Macintosh. Adventure em clima mitológico, com gráficos cinematográficos. Você é um escritor de ficção científica que acabou de comprar uma mansão de estilo vitoriano. A casa é um mistério só. Esta adventure se passa em dois mundos distintos: o contemporâneo e uma antiga civilização em extinção. Grande candidato a clássico.

### RETURN TO ZORK

Adventure com várias imagens digitalizadas, diálogos completos gravados por atores profissionais e efeitos de computação gráfica. A sofisticação técnica impressiona. Mas o forte de Zork é a trama do game em si. São mais de 700 anos de mistérios intrincados para você desvendar. Para viajar no tempo, você precisa de um 386 com VGA colorido. Todas as placas de som são aceitas.

### SPELLCRAFT

Adventure com toques de magia negra e gráficos do além. Você é uma "simples alma dos tempos modernos" com a delicada missão de desvendar os segredos do universo. Este game maravilhoso é da Asciiware e rodará em 386 com 10 Mega de Hard Disk com monitor VGA colorido. Um pequeno detalhe: são mais de 60 horas de jogo (tempo real).

### HOME ALONE 2: Lost in New York

Ação e aventura num game com 14 fases. Imagens digitalizadas do filme, animação gráfica e outras surpresas. Lançamento da Capstone para PC. Roda em 286 com VGA de 256 cores. Aceita várias placas de som.

### BILL'S TOMATO GAME

Um game divertido e descompromissado. E de rachar a cuca: são mais de cem fases de raciocínio com tomates (!!!). Quarenta e cinco músicas e animação gráfica de primeira garantem a qualidade. Lançamento da Psygnosis para Amiga.



**SPELLCRAFT: um verdadeiro manual de magia negra**

### AMAZON

A Acess está apostando todas as suas fichas em Amazon. O game é um adventure com toques ecológicos. É interessante para ver o que os americanos acham que a nossa floresta tropical tem de bom. Ótimos gráficos.

### TROLLS

Colorido e divertido: uma aventura especial para crianças de todas as idades. Também da Capstone para PC. Configuração mínima: AT com EGA de 16 cores. Um game para relaxar e viajar um pouco.



## CREEPERS

Game de raciocínio nos moldes do multipremiado *Lemmings*. Gráficos trabalhados e com cores mais vivas garantem o colírio visual, enquanto 16 músicas originais refrescam os ouvidos. A dificuldade crescente torna este game da Psygnosis uma grande opção para quem já está cansado de lemingues. Roda em 286 com VGA de 256 cores e tem opção para as principais placas de som. Será lançado também para Amiga. O sucessor natural de *Lemmings*. Vale conferir.

## ARMOUR-GEDDON

O holocausto é agora. Ou melhor, foi ontem. O cenário deste game é o "day after" da guerra nuclear. Só duas espécies resistiram à explosão. Efeitos de 3D e um pequeno flerte com a realidade virtual. A Psygnosis exige 286 de 16 Mz, VGA colorido, 10 Mega de Hard Disk e aceita todas placas de som. O caos no seu monitor.

## TOTAL DISTORTION

O nome não mente. Este game, distribuído pela Electronic Arts, tem distorção no pico. Trata-se de um editor de videoclip, uma nova mania nos Estados Unidos. Ideal para quem tem idéias para fazer um clip, mas não tem equipamento nem técnica para entrar na MTV.

O programa tem milhares de imagens na memória e ainda permite que o aspirante a videomaker use um scan para colocar o que bem entender na telinha. Para profissionais e amadores curiosos. Diversão total.

## DOMINUS

Defenda sua terra dos ataques inimigos usando força e, principalmente, muito raciocínio. Gostou? Ótimo, nós também. Resta saber se você está preparado para passar quase cem horas na frente de um monitor. Pedreira pura.

## CD-ROM

O CD-ROM foi a grande vedete da feira. Com a enorme capacidade de armazenamento de dados dos CDs, os programadores podem abusar. Quem já viu *Monkey Island* para CD-ROM sabe que eles abusam mesmo. A queda vertiginosa do preço do acessório esquentou o mercado de CD-ROM. O consumidor americano já pode encontrar um CD-ROM com cinco discos incluindo games, atlas e enciclopédia por menos de 300 dólares. Uma verdadeira barganha.

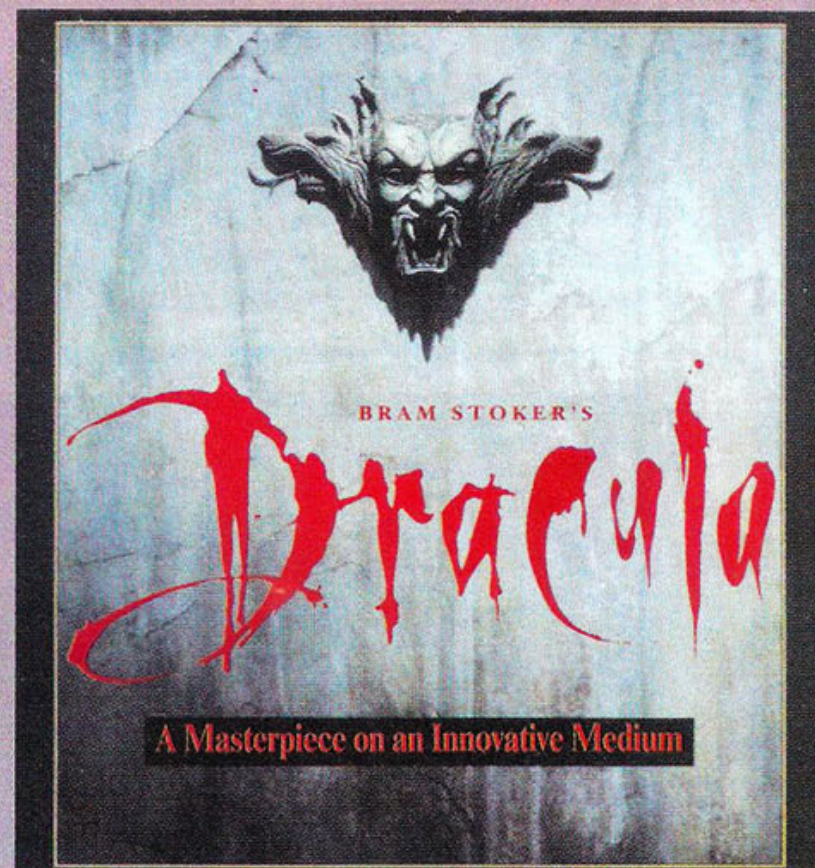
Vários games para CD-ROM foram anunciados. O mais impressionante deles foi *Bram Stoker's Dracula*, baseado no filme de Francis Ford Coppola. Misturando seqüências completas do filme, música original assustadora e gráficos para vampiro nenhum botar defeito, *Dracula* é o state of the art do CD-ROM.

O game está prometido para abril, mas o demo provou que será simplesmente perfeito. Algo como o filme dentro do filme. Já pensou em beber sangue sem molhar a língua? Todos os méritos para uma associação que promete muito: Sony Image Soft e Psygnosis. Dois nomes de peso.

## ELECTRONIC ARTS COMPRA ORIGIN

A Electronic Arts (EA), maior softhouse dos Estados Unidos, deu um grande passo para se tornar referência obrigatória para todo computer player. Além de seus ótimos games para PC e Amiga, a EA agora distribui os games da Origin.

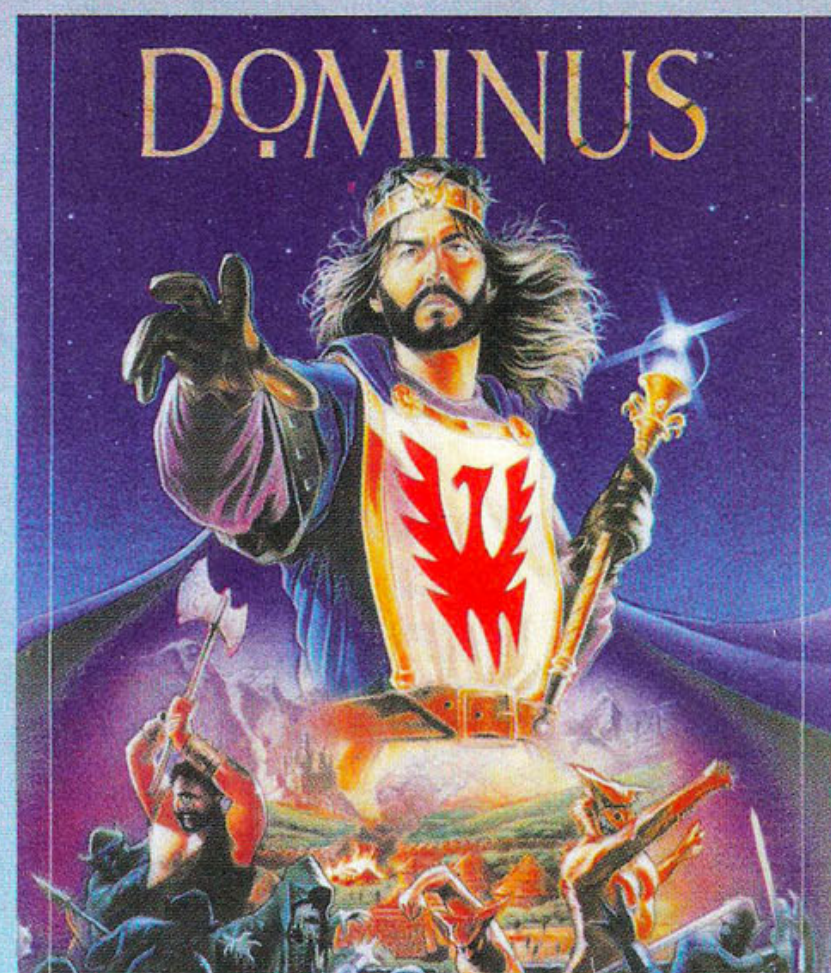
*Ultima Underworld 2* (ver DEMO, página 6) e *Wing Commander Privateer* são os dois principais lançamentos da EA-Origin para o início de 1993. Os títulos dispensam maiores apresentações. São dois dos games mais aguardados do ano. A Electronic Arts divulgou que pretende expandir ainda mais a sua rede de associados para a distribuição de games para computador.



A última palavra em games para CD-ROM. *Dracula* é o máximo



Agora também para Amiga



Um game épico e muito longo





Avatar é convidado para uma festa toda especial no castelo de Lord British. O objetivo é comemorar o primeiro aniversário da vitória sobre o guardião (Guardian). Tudo vai muito bem até que, de repente, o guardião volta para se vingar. Usando seus poderes mágicos, ele envolve o castelo por uma enorme pedra. E dá duas opções a todos: ou o proclamam rei da Britânia ou morrerão de fome enquanto suas tropas conquistam o resto do reino.

Desesperado, Avatar resolve procurar uma saída. Descobre uma pedra similar àquela que envolve o castelo e resolve prosseguir. Para a sua surpresa, a tal pedra leva a portais de entrada de outros mundos. Apesar de dominados pelo tirano, os habitantes destes mundos querem ajudá-lo. Claro, pois vencendo o guardião, recuperam a liberdade.

O tempo não corre: voa. Os suprimentos de comida e água estão no fim e, para piorar a situação, um fiel seguidor do tirano está empenhado em matar os prisioneiros. Bem-vindo a **Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds**. O destino do reino da Britânia está em suas mãos.



## AS PRINCIPAIS MUDANÇAS

A sequência do Role Playing Game mais premiado de 92 já está nas lojas americanas. *Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds* tem todos os ingredientes que deram fama ao primeiro game. E muitas melhorias. Dos gráficos ao som, passando pelo número de mundos, as novidades são muitas. Veja as principais.

## GRÁFICOS

A utilização da técnica Bit Map, que trabalha com "quadrados" na tela, fez com que os gráficos ficassem maiores. Se antes as janelas eram pequenas, agora elas estão ampliadas. A perspectiva ainda é em 3D, mas as imagens estão 30% maiores. A definição foi aprimorada, assim como os background graphics (cenários). Resultado: o que já era bom ficou melhor ainda.

## SOM

A música não mudou muito. Continua de primeira como na versão original. Os efeitos sonoros, por outro lado, melhoraram bastante. Agora é possível ouvir todos os movimentos do personagem. Dá até para perceber a força do seu andar. Os efeitos sonoros conferem um grande grau de realismo ao game.

## NOVOS MUNDOS

*Ultima Underworld 2* traz oito novos mundos. De castelos mágicos a cavernas de gelo, os mundos estão maiores e com mais detalhes que antes. O labirinto é complexo. Acesse o automapping para se localizar. Uma bússola ajuda, pois os mundos são realmente imensos.





Você, *Dragon's Lair* maníaco, já destruiu o maligno mago Mordroc para salvar sua amada Daphne em *Dragon's Lair 2: Time Warp*. Agora, a irmã de Mordroc quer vingança. Seu nome é Mordread, uma bruxa ainda mais maquiavélica. Dirk terá de enfrentá-la e a todas suas magias para resgatar Daphne e as crianças. Mordread tem a intenção de aprisioná-los para sempre.

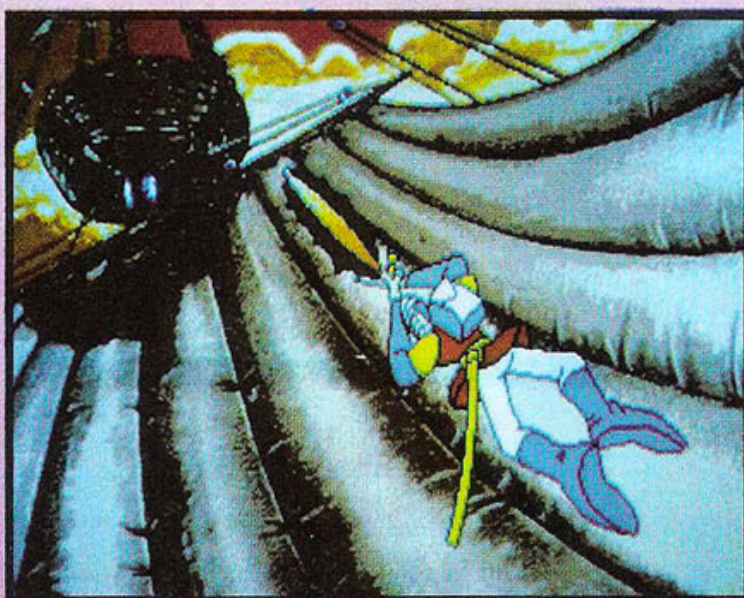
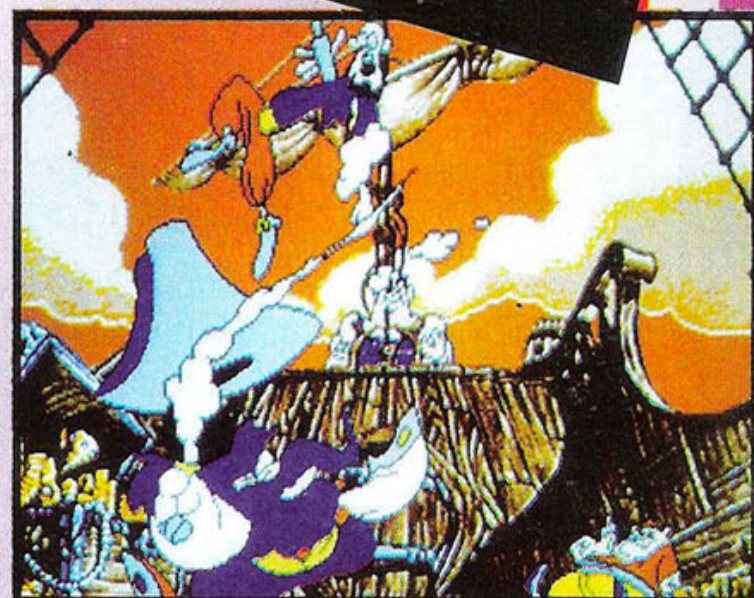
*Dragon's Lair 3: The Curse of Mordread* é uma versão melhorada do já clássico arcade em laser disc. Mais imagens digitalizadas, mais animação, som digitalizado gravado em estúdio de 36 canais e outras maravilhas técnicas. O game vai ser um arraso.

## Fantasia Disney

A série *Dragon's Lair* não faria feio no cinema. As imagens, os roteiros e principalmente o clima são fiéis ao padrão Disney. Não é para menos. Don Bluth, o criador dos games, trabalhou por vários anos nos estúdios Disney. Aluno aplicado, aprendeu demais e resolveu largar o emprego para criar sua própria empresa. Sorte nossa. Ninguém discute a qualidade dos games *Dragon's Lair*.

Quem gostou dos três primeiros games da série *Dragon's Lair* (*Dragon's Lair*, *Dragon's Lair 2: Time Warp* e *Dragon's Lair: Escape from a Single Castle*) vai adorar este quarto episódio. Fiel ao já consagrado estilo *Dragon's Lair*, *The Curse of Mordread* promete ser ainda melhor que os três primeiros games.

A Readysoft afirma que as fases serão maiores. Quem já teve a oportunidade de ver e jogar o arcade garante que *Dragon's Lair 3: The Curse of Mordread* é a versão perfeita da já clássica série. Vamos aguardar a versão completa do game. Enquanto isso, delicie-se com algumas imagens deste demo que **COMPUTER PLAYER** traz para você em primeira mão.



## BRASOFT ANUNCIA LANÇAMENTO

Quer uma boa notícia? A Brasoft já adquiriu os direitos de *Dragon's Lair 3* e promete lançá-lo ainda no primeiro semestre.







## COBRA MISSION

Poucos games conseguem ser eróticos sem cair na pornografia. Cobra Mission é uma exceção à regra. Mistura RPG com momentos picantes quase explícitos. São desenhos de belas mulheres seminuas e várias insinuações no roteiro, além das dificuldades típicas de um RPG "normal".

O game é uma adaptação do Cobra Mission da NEC para o mercado americano. A Megatech fez um belo trabalho: transformou o game original de 5 Megabytes em 11 Mega de gráficos cristalinos e som aprimorado. Mas não conseguiu se livrar do "padrão japonês". Os gráficos não mentem: têm aquele sabor tipicamente japonês. Cobra Mission marca a estréia da Megatech Software. Uma entrada com o pé direito. Vamos torcer para que os próximos lançamentos mantenham o padrão de qualidade.

### Cobra Island

Você é um detetive que volta à cidade natal, Cobra Island, depois de muitos anos em Miami. Sua missão é desvendar o desaparecimento de uma mulher. Ela foi raptada pela máfia que domina a ilha. Seus integrantes fazem parte de gangues barras-pesadas. Além de promover o crime e controlar o tráfico de drogas, eles raptam as garotas para escravizá-las.

O retorno à terra natal traz más memórias. Seus anos de colegial foram duros. Nada de notas boas, nada de namoradas. A experiência em Miami também não foi das melhores. Depois de batalhar muito, vira segurança e consegue um emprego de detetive. Mas o fracasso continua: poucos casos solucionados e a fama de péssimo profissional. Você está arrasado.

### Reencontro

Ao chegar em Cobra você tem uma grata surpresa: o reencontro com uma

## Erótico ou pornô?

Cobra Mission vem com uma enorme advertência que diz: "Este game apresenta cenas de nudez e violência. Recomendável apenas para maiores de 16 anos". Não se assuste. Trata-se de uma exigência da rigorosa lei americana, a qual rotula discos, livros, filmes e tudo o mais. Cobra Mission não deve ser visto apenas como um game erótico. Com gráficos de primeira e altíssima jogabilidade, este RPG é um dos bons lançamentos deste começo de 93.

### O UNIVERSO DE COBRA



A praia de nudismo de Cobra Island é a prisão das garotas raptadas pelas gangues. Seu objetivo é libertá-las.



Logo na primeira fase você encontrará este colecionador. Ele está disposto a trocar fotos quentes por alguns fetiches.



As gangues não dão sossego. Este inimigo é dos mais fáceis. Acerte sua mão engessada para derrotá-lo rapidamente.



Mulheres e mais mulheres estão presentes no game. Ao completar uma fase você terá uma grande surpresa...

colega do colegial, paixão antiga. Loira e conservadora, ela é a antítese de Cobra Island. Ela será sua companheira de investigações. Juntos vocês explorarão a cidade e ficarão sabendo de coisas incríveis: um colecionador de fotos tarado, um médico nada ético e outras figuras. Um verdadeiro zoológico humano.

O game começa com a sua chegada a Cobra. Espantado com as mudanças, você resolve dar uma volta e se depara com um tipo de binóculo. Curioso, resolve dar uma olhada. A visão é reveladora: uma praia de nudismo na antes pacata ilha. Quando já se prepara para ir embora, uma gangue se aproxima. "Você nos deve 200 dólares pelo cinema". Ao se recusar a pagar, você ganha uma surra inesquecível.

Bela recepção! Logo de cara você fica conhecendo uma das gangues. E eles querem o seu sangue, porque sabem que você chegou para tentar dar um basta à festa deles. Esses "punks" o seguirão por toda a parte. Ou seja: além de desvendar os mistérios de Cobra, você terá de enfrentá-los várias vezes. Perfeito.

### Entendendo Cobra Island

O game inteiro se passa na ilha. Para você não ficar perdido, basta entender como a cidade está dividida. São cinco vilarejos: Central Cobra, West Cobra, South Cobra, East Cobra e o cemitério, que fica a sul de South Cobra. A ação começa na única via de acesso à cidade, o pequeno porto em East Cobra. Você precisa descobrir quais gangues controlam cada vilarejo e derrotá-las, além de resgatar as garotas.





## ROBERT CHAPLIN, O DESENHISTA DE CREEPERS

Uma das melhores coisas de *Creepers* é a qualidade gráfica. O homem por trás dela é um canadense meio desligado de apenas 24 anos. Seu nome: Robert Chaplin. Apesar de não ser parente do famoso comediante, Chaplin é muito divertido. Acompanhe as pérolas que ele soltou durante um papo descompromissado na CES, em Las Vegas. Com a palavra, Robert Chaplin, o desenhista de *Creepers*, um artista que nunca havia trabalhado com games antes.

“Eu não gosto muito de games. Até acho que alguns deles são bonitos e têm roteiros interessantes. Mas, na verdade, prefiro gastar meu tempo livre desenhando ou ouvindo música”

“Como sou leigo em programação, fui obrigado a trabalhar lado a lado com um fera em computação. Eu fazia os desenhos e os submetia a ele para saber se dava para colocar aquelas pirações na tela. No começo foi desgastante, mas hoje sei que aprendi bastante com o processo”

“Levamos mais de seis meses para chegar ao resultado final. Tive que aprender na marra que, quando o trabalho é feito em equipe, leva-se mais tempo para atingir um nível aceitável. Por outro lado, o resultado final me surpreendeu.”

“Foi a primeira vez que fiz o trabalho de arte para um game. Apesar de não ter me apaixonado por jogos para computador, pretendo desenvolver outros trabalhos no futuro próximo. Na verdade, gostaria de viver apenas de minhas telas e desenhos não-comerciais. Mas sei que, depois deste trabalho, meu futuro como artista será muito mais promissor”

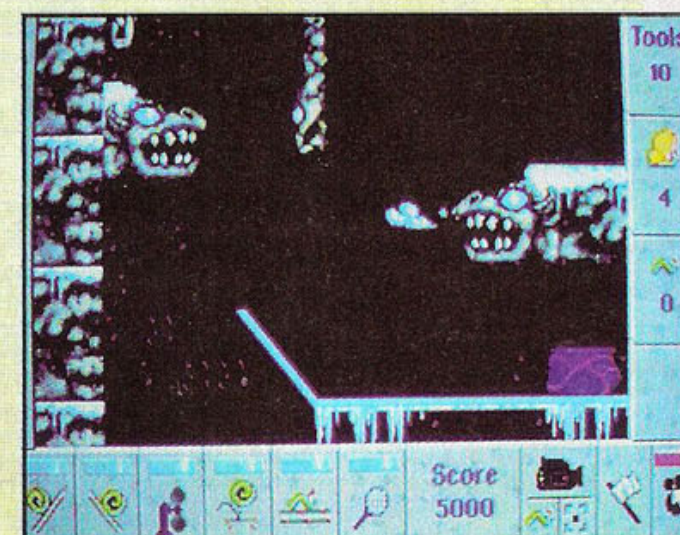
O sucessor de *Lemmings* já chegou. Como você já deve ter lido na seção ON-LINE, *Creepers* é a nova sensação da Psygnosis no departamento de games de estratégia. Este Demo chegou à redação em cima do fechamento. E como é muito legal, a gente resolveu dar uma colher de chá e mostrar as suas primeiras imagens.

O jogo terá mais de cem fases, nas quais o seu objetivo é fazer com que as lagartas se transformem em borboletas. Cada fase possui um caldeirão: você precisa jogar as lagartas no caldeirão. Com o calor, as inocentes criaturas se transformam em lindas borboletas. Para conduzir as lagartas, você tem a preciosa ajuda de ferramentas: ventiladores, camas elásticas, ímãs e muito mais. Há armadilhas diferentes, mas invariavelmente mortais, para as pobres lagartinhas em cada fase.

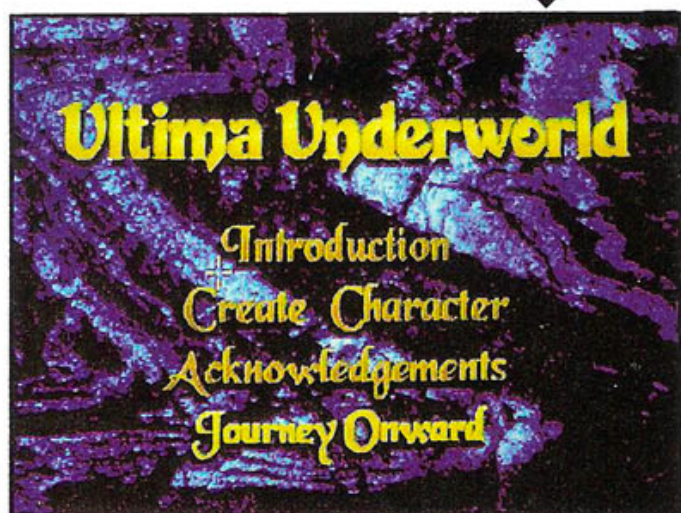
### Estratégia pesada

*Creepers* não é tão fácil quanto parece. Cada vez que você usa uma ferramenta seus pontos diminuem. Ou seja: quanto menos ferramentas forem usadas, mais pontos você ganha. Uma boa estratégia é fundamental para completar o maior número de fases possível. E lembre-se: é bom não abusar das ferramentas...

Um recurso interessante é o Creep Cam. Trata-se de uma pequena janela que se abre e focaliza uma lagarta que não é visível a olho nu. Como são muitas lagartas andando na tela ao mesmo tempo, o Creep Cam é um auxílio importante para você não ficar perdido no meio da bagunça. Ah, como na maioria dos games de estratégia, o mouse é o controle mais indicado para entrar no multicolorido universo de *Creepers*. Não tenha medo das lagartas.





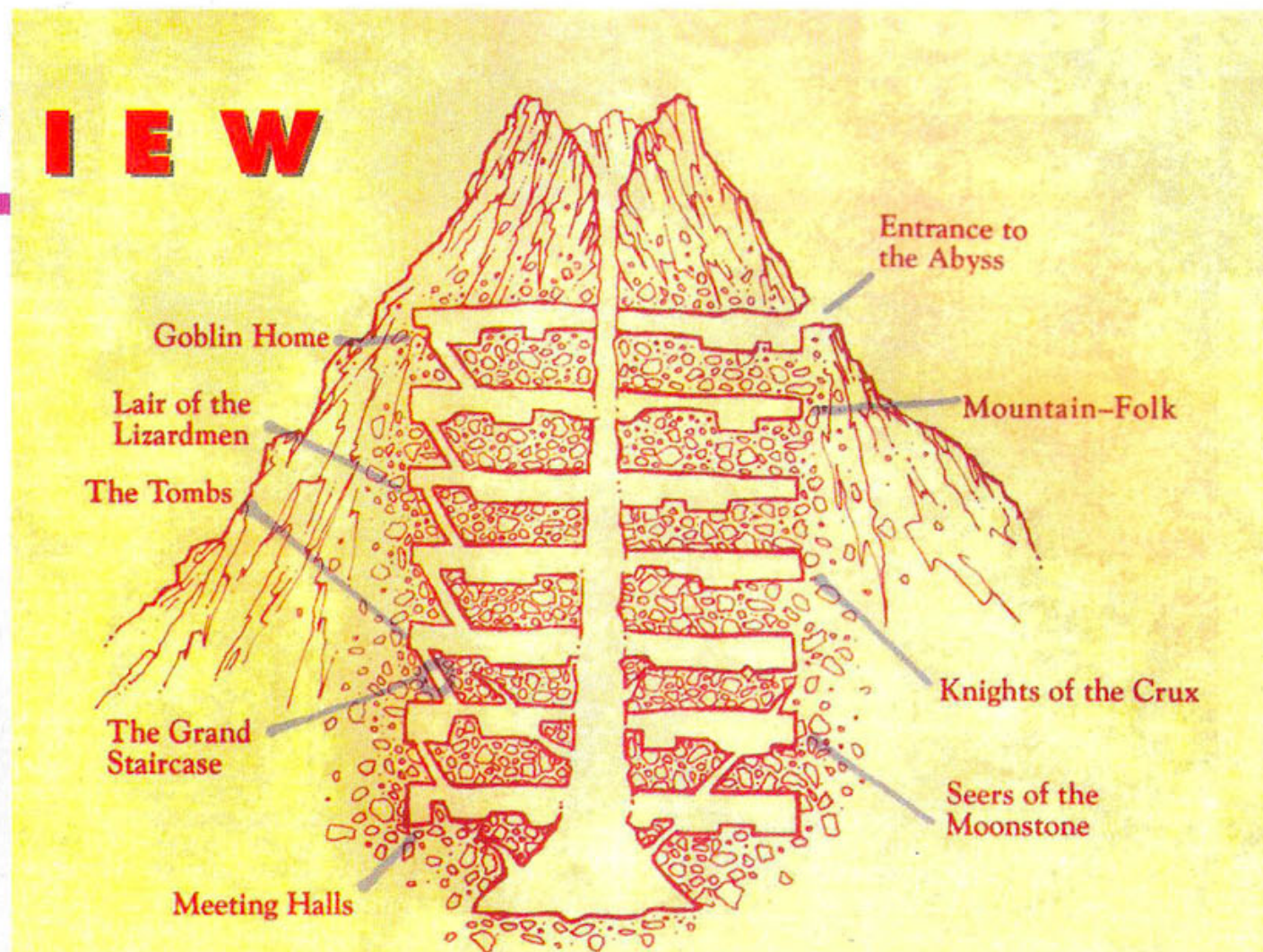


Consagrado como o melhor RPG (Role Playng Game) de 1992, Ultima Underworld possui uma característica inédita: o ponto de visão do jogo parte da perspectiva da primeira pessoa. O resultado é uma "mini" realidade virtual, onde, além de mover-se pelo plano horizontal (direita e esquerda), você pode mover-se pelo plano vertical (para cima e para baixo). Exatamente como o movimento da cabeça de uma pessoa. Tal perspectiva confere um realismo antes inédito em RPGs.

Extraído da famosa série Ultima, este pequeno irmão de Ultima VII: The Black Gate conseguiu maior sucesso que seu irmão mais velho. Usa o mesmo herói de todos eles, o destemido Avatar, que vive em nossa época, mas quando é necessário se transporta para o reino de Britannia, em outra época. Avatar passeia entre o passado e o presente para ajudar seus "contemporâneos do passado". Não se assuste. Avatar simplesmente vive nas duas eras.

## SONHO PROFÉTICO

Na época atual, Avatar não consegue dormir por três noites seguidas, sendo perseguido por um mesmo sonho (ou pesadelo?). Ao acordar na manhã seguinte, ele não consegue se lembrar de detalhes do sonho. É quase uma profecia: um velho mago da Britannia fala de um grande mal que irá ocorrer nos próximos dias. Decidido a descobrir o que está acontecendo, ele se deixa ser transportado pelo mago para a Britannia. Quando o transporte é concluído, Avatar se vê no quarto da filha do Barão Almríc. É tudo muito rápido, bastante confu-



**Olhe o tamanho da encresca. Este pequeno mapa ilustra apenas as áreas inexploradas de Ultima Underworld. A cada andar desta perspectiva vertical corresponde um outro universo, só que horizontal. Você precisa ser muito curioso e persistente para não desistir no meio do caminho.**

so. A única coisa que ele tem tempo de ver é um vulto arrastando a donzela pela janela em direção à floresta.

No instante seguinte os guardas chegam, atraídos pelos gritos desesperados da garota. Você é levado à presença do barão e é acusado de ter ajudado no rapto da princesa. Tudo que se sabe é que a filha de Almríc foi levada para o Stygian Abyss, uma colônia criada alguns anos antes no meio de um vulcão. Mas a colônia de localização nada privilegiada perdeu seus habitantes, foi desativada e agora é cercada por uma magia maligna que impede a saída de todos que se aventuram a entrar. Uma situação ao mesmo tempo desesperadora e inexplicável.

Avatar tenta dizer ao barão quem ele é. Mas, com sua filha raptada, uma crescente angústia e sede de jus-

tiça, Almríc lança um desafio. "Se você é quem diz ser, ou seja, Avatar, que entre no Stygian Abyss e ache minha filha", esbraveja o barão, totalmente fora de si. "Desta forma você provará, ao mesmo tempo, sua inocência e sua identidade". O tom entre arrogante e autoritário do barão convence Avatar. E ele decide encarar o desafio de frente. Começa a saga de *Ultima Underworld*.

## PANORAMA DO GAME

Como nos outros games da série *Ultima*, *Underworld* é um RPG de um personagem só. Você é Avatar e deve percorrer os oito níveis conhecidos do Stygian Abyss, além de explorar os restantes (desconhecidos), para achar a filha do barão e descobrir o motivo de seu rapto. Ouro, dólares, uma briga amorosa? Qual terá sido o motivo do sumiço da indefesa filha do barão?

A perspectiva do game, com visão externa baseada no que uma pessoa estaria vendo se estivesse dentro do jogo é a grande característica de *Ultima Underworld*. Mas não funciona como em outros RPGs, onde o jogador se vira apenas em ângulos de 90 graus. *Ultima Underworld* permite que você se mova pelos labirintos da maneira que quiser e na direção que lhe der na telha.



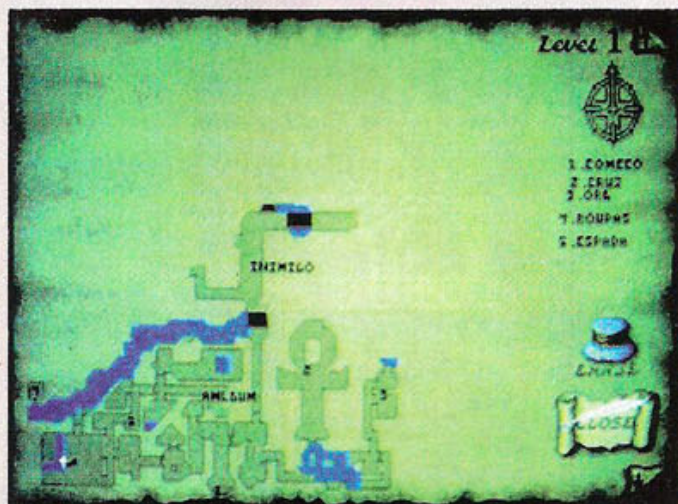
**Os labirintos estão cheios de segredos**



*Underworld* usa outra característica inédita em RPGs: o automapping. À medida que você vai explorando os labirintos, o próprio jogo desenha e atualiza seu mapa, permitindo também a inserção de comentários e legendas. O mapa fica guardado na sua mochila e pode ser acessado a qualquer momento. Ele é absolutamente fundamental para desvendar os mistérios do Stygian Abyss, seus labirintos intermináveis e armadilhas frequentes.



A perspectiva confere realismo total



O Automapping é fundamental

## DUNGEONS & DRAGONS

As magias, característica presente em todos os RPGs que extraem suas histórias de Dungeons & Dragons, dão um ar de mistério e fantasia ao jogo. Em *Underworld*, elas são produzidas por Pedras Runas. Estas pedras são achadas ao acaso nos labirintos. Usando uma certa combinação das pedras, você pode criar luz ou lançar bolas de fogo em seus inimigos.

Apesar de conter elementos típicos de adventures e uma grande dose de fantasia, *Underworld* é classificado como RPG. Afinal, a estrutura do game é inegavelmente a de um RPG: você



Não é fácil ganhar as primeiras batalhas



Procure as Cruz Ansata por toda a parte

avança de um nível para outro melhorando suas características.

Para conseguir aperfeiçoar-se em algumas habilidades, como o manejo da espada, acrobacia ou o uso da magia, você precisa achar no labirinto as Cruz Ansata. Esta cruz é facilmente reconhecível, pois traz um símbolo egípcio ovalóide na ponta de cima. Encontradas estas cruces, você precisa "rezar" para quais habilidades deseja melhorar. Mas não é tão simples quanto parece. Há um porém: você deve ter pontos de experiência suficientes para merecer tais melhorias.

Para dar um sabor ainda mais caótico ao game, os labirintos em *Ultima Underworld* não são totalmente planos. Eles possuem vários tipos de acidentes e/ou desníveis. Rampas, piscinas, rios, pontes, escadas e valas, além de uma vasta gama de terrenos. Tudo isso e um pouco mais, bem nos caminhos que você precisa explorar.

## HARMONIA TOTAL

### Gráficos

Usando a técnica de bitmapping, este RPG consegue uma movimentação muitíssimo parecida com a realidade. Todos os objetos assumem uma posição diferente em relação a você, dependendo de como e para onde você se movimenta. Trocando em miúdos: a perspectiva é alterada a cada movimento, traduzindo fielmente o seu ângulo de visão. Os cenários escuros, ao receberem luz de sua tocha, vão gradativamente sendo clareados: dá até para perceber a distância entre vocês. Com tons sombrios e escuros, o universo de *Underworld* não deixa a desejar. Os cenários oscilam entre o mágico e o desconhecido, passando pelo macabro em alguns momentos. A tensão é total: a cada esquina um inimigo poderá estar a sua espera, deixando até os jogadores mais experientes assustados.



Tons sombrios e esquinas amedrontadoras. Os gráficos são ótimos

### Som

A trilha sonora está em perfeita sintonia com o clima do game. A música muda de acordo com a situação e se altera dependendo do nível. A seleção de efeitos sonoros digitalizados é um capítulo à parte. Há momentos onde são ouvidas vozes digitalizadas dignas da série *Wing Commander*. As músicas sombrias e os sons abafados realçam a atmosfera "underground" deste jogo.

## ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS/Origin

**PADRÃO:** IBM PC e compatíveis

**GÊNERO:** RPG

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** 386 SX com 13 Megabytes de Winchester e monitor VGA

**PLACA DE SOM:** AdLib, SoundBlaster e Roland

**CONTROLE:** teclado, joystick ou mouse

**MEMÓRIA:** 640 Kb

**GRÁFICOS**

9,0

**SOM**

8,0

**ROTEIRO**

7,5

**COMPLEXIDADE**

10

**JOGABILIDADE**

8,5

**NOTA FINAL**

9,0

**COMENTÁRIOS**

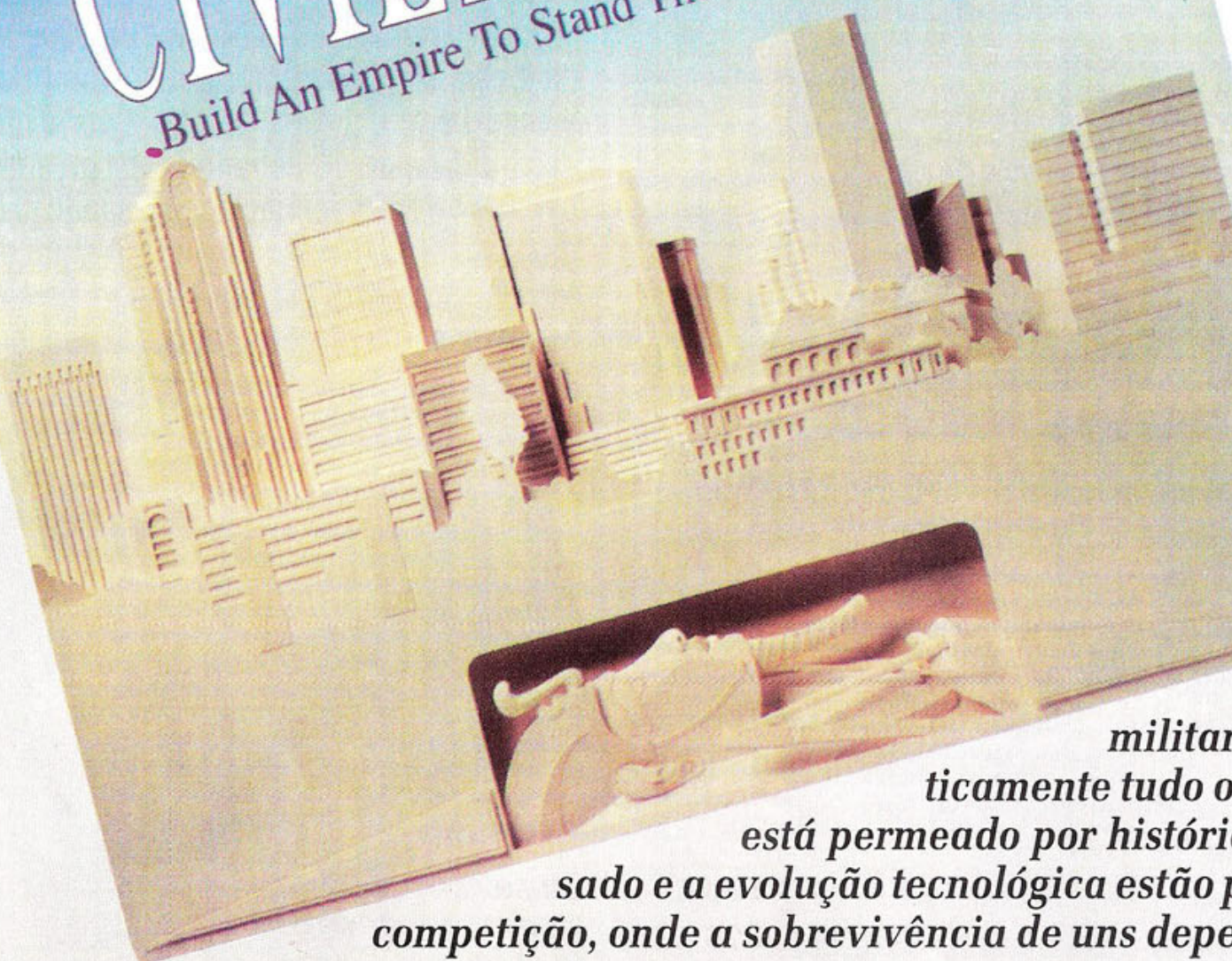
*Ultima Underworld* estabeleceu um novo padrão para RPGs. Virou clássico e já ganhou uma continuação





## Sid Meier's CIVILIZATION™

Build An Empire To Stand The Test Of Time



*O Homem sempre teve dois sonhos irrealizáveis: a vida eterna e a possibilidade de mudar a história. Milhares, talvez milhões de pessoas já dedicaram suas vidas a essas duas questões. Os que tentaram mudar a história inventaram máquinas do tempo e outras loucuras não menos estranhas. Se você faz parte do grupo dos inconformados, Civilization é o game dos seus sonhos. Nele, você decide os rumos de uma civilização do passado remoto ao mundo contemporâneo. Civilization é um game de estratégia. O destino de sua civilização depende exclusivamente das decisões que você toma. Elas envolvem planejamento urbano (como em Simcity), estratégias militares, racionamento de comida e praticamente tudo o que você imaginar. O game inteiro está permeado por história. Grandes acontecimentos do passado e a evolução tecnológica estão presentes. Tudo em um ambiente de competição, onde a sobrevivência de uns depende do desaparecimento de outros.*

### Complexidade crescente

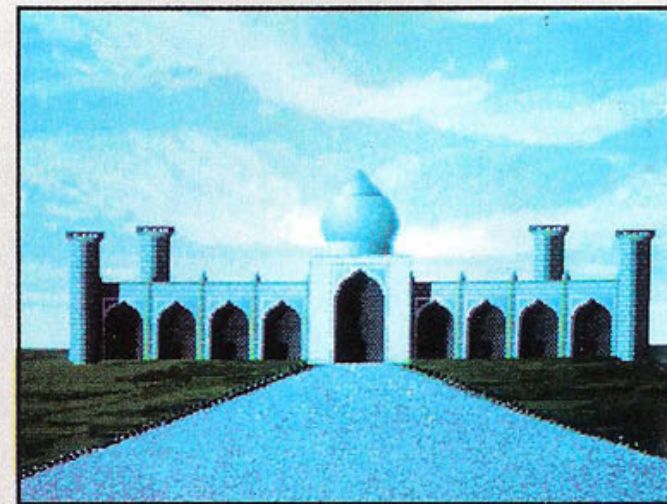
Exatamente como nos livros de história, as primeiras civilizações são pouco complexas. Logo, no começo do game você tem poucas decisões a tomar. Mas não pense que elas são pouco importantes. Toda e qualquer decisão tem desdobramentos no futuro. Se suas primeiras ações forem acertadas, sua civilização crescerá. E, com ela, sua responsabilidade. Eis a genialidade do game: ele fica mais interessante (e difícil) com o passar do tempo. Por apresentar um desafio diferente a cada instante, *Civilization* não cansa. Apenas intriga.

O grande desafio do jogo é permitir que o jogador construa, gerencie e dê proteção a uma civilização e a mantenha durante pelo menos 2000 anos. No papel de Imperador, você pode ter grande flexibilidade em suas estratégias e formas de pensamento. Afinal, o mundo está em constante evolução (ou transformação, como preferem os mais céticos). Nos momentos de batalha, o game é imparcial: o mais forte e mais bem preparado vence sempre. Isto não é apenas mais um detalhe. O destino do seu Império depende única e exclusivamente de você. O que apenas aumenta a sua responsabilidade.

### Universo de decisões

*Civilization* é, antes de mais nada, um jogo educativo. Dá para aprender história e as dificuldades políticas e econômicas de qualquer país contemporâneo. Afinal, não é fácil uma mesma pessoa entender de diplomacia, economia, ciência e tecnologia, além de conhecer a máquina de guerra. O game ensina que planejamento é fundamental.

O complexo universo de *Civilization* é uma homenagem e, ao mesmo tempo, uma crítica à saga humana desde seus primórdios. Passa pelos dias atuais e avança até um futuro não muito distante onde não existe algo mais fascinante do que a manutenção da vida em si. Na verdade não é nenhuma profecia. É apenas uma adaptação da tese de vários autores de filosofia política dos séculos XVII e XVIII. Em suma: a essência da vida. *Civilization* fascina porque fala de algo que toca a todos: a própria vida e a manutenção da espécie humana.





## DICAS QUE VALEM UM IMPÉRIO

Como Civilization é um game em constante mutação, apresentando desafios diferentes a cada momento, fica impossível apresentar um roteiro detalhado para a sua solução. Tudo depende de como você começa. Ao estabelecer a base de seu Império, a sua sorte estará lançada. Acompanhe a seguir um sucinto roteiro com dicas importantes para o sucesso da sua civilização. Vale lembrar que você pode optar entre uma competição entre civilizações ou a construção de uma civilização qualquer. Leia com atenção e boa sorte.

### Primeiras decisões

Logo no início você tem que escolher qual civilização vai representar e optar entre cinco níveis de dificuldade. Deve selecionar, também, com quantas civilizações vai competir no mundo: elas variam desde os Astecas até Babilônicos. Cada civilização já tem conhecimentos aprofundados sobre uma ciência específica. Você deve levar em conta o que cada civilização é capaz de fazer para traçar planos concretos com relação ao seu desenvolvimento. Os Babilônicos, por exemplo, são imbatíveis na arte da construção.

### Settlers, os colonizadores

O jogo possui o sistema de automapping. Com ele, todo lugar que for explorado é adicionado automaticamente a um mapa no canto do monitor. Toda civilização digna do nome tem suas caravanas de reconhecimento: são os Settlers, literalmente, os colonizadores, aqueles que iniciam uma comunidade ou civilização.

Os settlers têm uma função fundamental para o desenvolvimento da civilização, além de serem importantes na exploração e no contato com tribos nômades. Através dos comandos dados pelo keyboard, os settlers são capazes de irrigar a área em que estão situados, construir estradas e até mesmo fundar cidades.

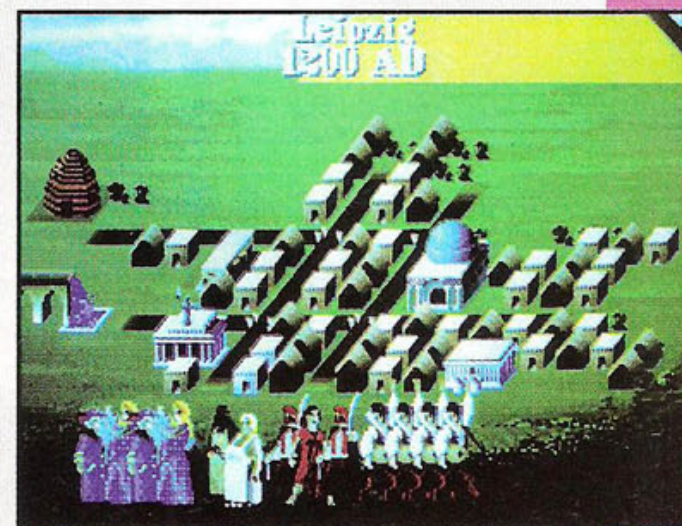
### COMANDOS

"I": Irrigation (irrigação)  
"F": Fortress (fortaleza)  
"M": Mining (escava minas)  
"P": Pollution (limpa a poluição)  
"R": Roads (constrói estradas)

*Nunca construa cidades muito próximas uma da outra, pois elas acabam tendo seu crescimento sufocado.*

### Localização das cidades

Um segundo passo muito importante é escolher a localização das cidades a serem fundadas. O local escolhido deve ser apropriado para a sobrevivência da nascente comunidade. Um pequeno exemplo: a proximidade com o mar ou rios é fundamental, pois facilita o comércio e possibilita a irrigação. Não se esqueça que você tem a responsabilidade de alimentar toda a população.

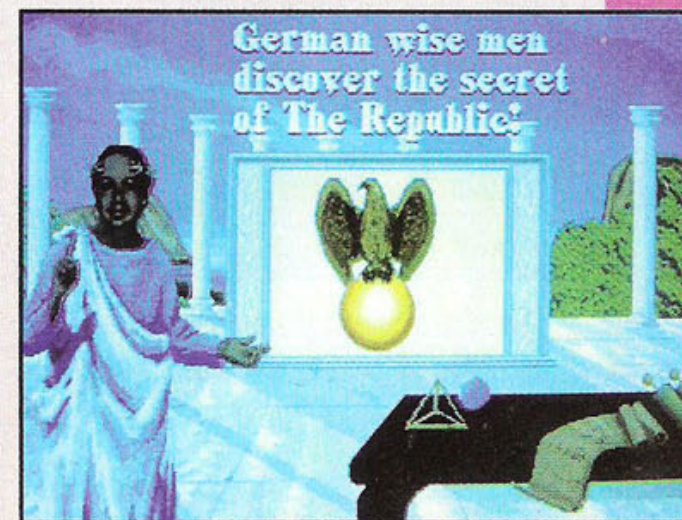


*No início as coisas são fáceis...*

### Cientistas e tecnologia

Seu governo conta com uma equipe de cientistas que vão desenvolvendo tecnologia: desde descobertas remotas como a roda até assuntos recentes e complexos como a fusão nuclear, passando pelo alfabeto, pela escrita, pela astronomia etc. Esta equipe é encarregada de suprir as necessidades de tecnologia de sua civilização.

Decidir o que será desenvolvido é uma de suas atribuições. Por exemplo: para que os settlers consigam atravessar um rio, é preciso haver uma ponte. Ela só pode ser executada com conhecimentos de construção e trabalhos com aço. Procure desenvolver as ciências em conjunto e com a mesma aplicação para que não haja defasagem entre os conhecimentos.



*As descobertas mudam o destino dos povos*



# ESTRATÉGIA

## Sistema de governo



Seja sensível à vontade do povo...



...mude sua forma de pensar...



...e faça seu Império renascer



Analise bem e construa apenas aquilo que a cidade realmente precisa

nos seus domínios. Para acabar com a corrupção, construa tribunais. Os julgamentos serão implacáveis. Até a Justiça funciona em *Civilization*.

A história já provou, para a infelicidade de alguns, que não há civilização sem governo. Existem seis tipos de governo em *Civilization*, cada qual com suas características e gastos para manutenção: Despotismo, Anarquia, Monarquia, Comunismo, República e Democracia. Por exemplo: no despotismo você não precisa sustentar seu exército, pois detém o poder absoluto. Se você estiver em um regime democrático e resolver quebrar um tratado de paz com outros povos, sua ação poderá ser vetada pelo Senado. Saiba muito bem as possibilidades e limitações do tipo de governo que escolher. E não tenha medo de dançar conforme a música.

## Corrupção

Não pense que o mundo de *Civilization* é perfeito. Ele é apenas real. Se nem o Japão está imune à corrupção, é claro que você também está sujeito a casos de falta de idoneidade e até de roubo descarado

## Missões diplomáticas

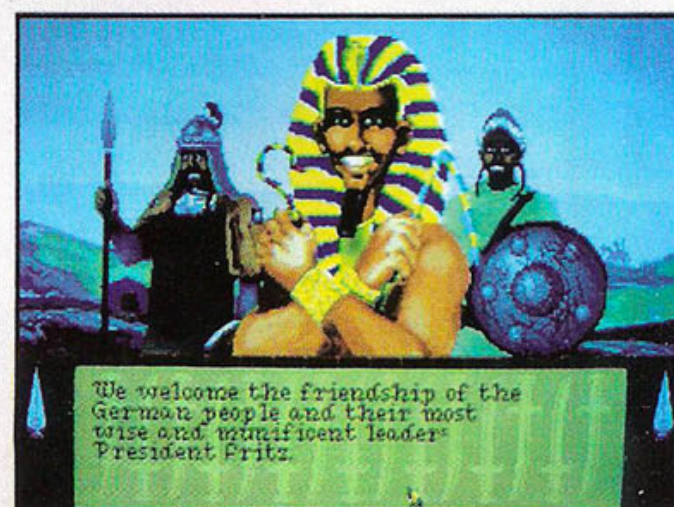
Para um bom relacionamento com outros povos, crie unidades diplomáticas: estas caravanas poderão rodar livremente entre outros povos.

## Religião

O jogo apresenta um medidor de felicidade. Quando o medidor estiver em baixa, construa um coliseu ou um templo. Os deuses o deixarão em paz por algum tempo. Afinal, religião, seja ela qual for, é importante para uma civilização próspera.



Diplomacia é fundamental...



...mas não resolve tudo

## Oficina de construção

A função desta oficina é executar as obras que lhe forem pedidas, exatamente como uma construtora qualquer. Se for preciso construir uma pirâmide, a tecnologia necessária envolvida no projeto deve ser fornecida pelos cientistas.

## Defesa

No começo as forças armadas são representadas pela Militia. Ou seja: apenas um bando de cidadãos metidos a soldados. Com a modernização das milícias, a qual está intimamente ligada ao avanço tecnológico, elas cedem seu lugar a exércitos profissionais. O seu poder em relação aos outros povos depende da capacidade de seu exército. Como em tudo, neste game o bom senso impera: mantenha a paz com os mais fortes e aniquile os mais fracos. Sem dó nem pena.

Estas são as principais dicas do game. Se você tiver algum problema, recorra ao manual. A maioria das dúvidas podem ser resolvidas com a consulta do completíssimo manual de quase 130 páginas que vem com o jogo. Seja Napoleão, Alexandre, o Grande ou Genghis Khan e lute pelo futuro de seu povo para que a supremacia de sua civilização seja lembrada no futuro, no presente e no passado.



## CONSELHEIROS E ESTATÍSTICAS

A tarefa de gerenciar uma civilização é muito complexa. Para ajudá-lo nesta difícil missão, você dispõe de um grupo de conselheiros (advisors). Consulte-os antes de tomar decisões importantes. Além de prestar uma assessoria imprescindível, eles fornecem informações a respeito de outras civilizações. Desta forma você fica sabendo das soluções encontradas por outras civilizações em épocas diferentes. Para ter um panorama global de tais soluções, há um grande número de estatísticas a consultar. Você pode se informar a respeito de muitos tópicos. Veja quais:

### CONSELHEIROS

**City Status:** informa o número de cidades que sua civilização possui. Indica, ainda, a população e o estoque de alimentos de cada cidade. Consulte o city status toda vez que reiniciar uma partida.

**Military Advisor:** o primeiro relatório informa o seu arsenal militar, incluindo a quantidade de armas que você já possui e as que estão sendo desenvolvidas. O segundo relatório fornece informações a respeito das batalhas que você travou. Assim você fica sabendo das perdas e também das conquistas de cada batalha.

**Intelligence Advisor:** é um resumo das informações coletadas por seu corpo diplomático. Há uma embaixada em todas as civilizações com as quais você mantém relações diplomáticas. As informações incluem a atualização de dados sobre tais civilizações. Coisas como nome da capital, tipo de governo, quantidade de riqueza acumulada e relações diplomáticas. O dado mais importante, porém, refere-se às guerras que estão acontecendo. Assim você pode orientar a sua política externa.

**Attitude Advisor:** mostra o estado de espírito da sua população (ver religião). Item muito importante para efetuar eventuais mudanças de governo e até de rumo econômico.

**Trade Advisor:** relatório fundamental para suas aspirações econômicas, fornece informações básicas a respeito de suas relações comerciais. Principalmente dados sobre a distribuição de renda na sua civilização.

**Science Advisor:** fornece informações importantes sobre o seu desenvolvimento tecnológico (ver cientistas e tecnologia)

### WORLD REPORTS

**Wonders of The World:** uma lista completa das maravilhas do mundo. Sua equipe de geógrafos trabalha dia e noite para fornecer dados a respeito das maiores conquistas do Homem. No final de sua civilização as maravilhas do mundo serão 21: sete antigas, sete medievais e sete modernas.

**Top Five Cities:** este relatório mostra, graficamente, as cinco principais cidades do mundo. Todas as cidades do planeta são analisadas, mas só as cinco mais importantes aparecem na lista.

**Civilization Score:** mostra o estágio atual de sua civilização. No final do jogo há uma pontuação para as suas conquistas. Acesse o score no decorrer do game para saber o que fazer para ganhar mais pontos.

**World Map:** é um mapa completíssimo do mundo inteiro. As regiões ainda não descobertas ou colonizadas não aparecem no mapa. Mais uma cortesia dos geógrafos.

**Spaceships:** ao entrar em contato com seus conselheiros espaciais você fica sabendo dos progressos na área. Importante: a corrida espacial se inicia depois da construção do Appolo Program Wonder of The World. A partir daí, toda e qualquer civilização que possuir a tecnologia necessária poderá se aventurar no espaço.

**Demographics:** compara dados demográficos entre as diversas civilizações do mundo. Traz informações detalhadas a respeito do ranking da sua civilização no mundo. Você pode aprender bastante com uma simples consulta a estes dados.



## O MELHOR GAME DE 1992

Foi quase unânime. As revistas especializadas e os PC maníacos de todo o planeta elegeram Civilization como o melhor game para PC do ano passado. Com funcionamento simples similar a Simcity e roteiro perfeito, o game já pode ser incluído em qualquer galeria dos melhores games de estratégia de todos os tempos. Todas as glórias para Sid Meier, o homem que criou Civilization. Sid Meier não é um novato. Já produziu grandes sucessos de crítica e público, como Pirates!, Railroad Tycoon, F-15 Strike Eagle II, F-117A Nighthawk Stealth Fighter e muitos outros. Seu currículo mudou para sempre depois de Civilization. É a sua obra-prima.

### CIVILIZATION/MicroProse

**PADRÃO:** IBM PC e compatíveis

**GÊNERO:** Estratégia

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** XT de 16 Mz com 2 Mega de Winchester e monitor EGA

**PLACA DE SOM:** AdLib, SoundBlaster e Roland

**CONTROLE:** mouse (recomendável) ou teclado

**MEMÓRIA:** 512 Kb

**GRÁFICOS** 7,5

**SOM** 6,0

**ROTEIRO** 10

**COMPLEXIDADE** 10

**JOGABILIDADE** 9,0

**NOTA FINAL** 10

#### COMENTÁRIOS

Civilization é um game nota 10. Não tem gráficos fenomenais e o som é bem limitado. Mas o roteiro é perfeito.





Desde que o filósofo grego Platão falou em Atlântida pela primeira vez, a existência deste continente perdido transformou-se num dos maiores mistérios para a humanidade. Quem a construiu? Onde? Como ela desapareceu? Responder a este enigma é mais um trabalho para o herói do chapéu e chicote: Indiana Jones.

Nesta aventura, ele tenta descobrir Atlântida antes que os nazistas o façam. Diz uma lenda que os habitantes do Continente Perdido usavam um material chamado orichalcum como fonte de energia. Este elemento seria tão poderoso, mas tão poderoso, que poderia provocar uma explosão atômica. Por aí já dá para imaginar porque os nazistas estão tão interessados nesta aventura arqueológica.

## NOVO CONCEITO

Para quem conhece a aventura anterior de Indy, esta aqui traz várias novidades. O herói agora tem uma companheira —Sophia Hapgood—arqueóloga que sabe tudo sobre Atlântida. A mulher ajuda muito, mas se mete em cada encrenca...

O conceito do jogo também foi modificado. Agora o número de verbos (look, talk, walk etc.) foi diminuído. O inventário de objetos é desenhado, como em *Monkey Island*, facilitando muito seu uso durante o jogo.

Mas não se anime muito, pois este é um jogo difícil. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* exige bastante raciocínio e uma boa dose de criatividade para resolver seus intrincados enigmas.

## TRÊS CAMINHOS

O primeiro passo é encontrar Sophia e convencê-la a acompanhá-lo na aventura. Depois, você terá que localizar o livro *The Lost Dialogs of Plato* (Diálogos Perdidos de Platão), onde estão as pistas para achar Atlântida. Após encontrar o livro, uma decisão importante deverá ser tomada: continuar a aventura apenas com Indy (modo Wists), levar Sophia junto (modo Team) ou ir sozinho, mas usando mais a força do que a inteligência (modo Fists).

## SAGA COMEÇOU EM 1981

Os Caçadores da Arca Perdida foi o primeiro filme da série Indiana Jones. Lançado em 1981, com direção de Steven Spielberg, teve o grande mérito de projetar Harrison Ford para o estrelato em Hollywood. A sequência veio em dose dupla, com *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (84) e *Indiana Jones e a Última Cruzada*, lançado em 89.

George Lucas, produtor da série, queria filmar a quarta parte. Mas não foi possível: o contrato com o astro Harrison Ford tinha acabado. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* é a quarta parte que nunca existiu na grande tela. Várias sequências do game são cinema puro. Outras, praticamente infilmáveis. Um dos maiores charmes desta clássica adventure para PC é ser uma mistura de filme com jogo. Com um detalhe importante: é interativo, tornando cada aventura um filme todo particular.

## ROTEIRO COMPLETO PARA A SOLUÇÃO DO MODO TEAM

Acompanhe um detalhado esquema para a solução do modo Team. A partir dele, se você decidir tentar os modos Wists ou Fists, tudo ficará mais fácil. Afinal, a mecânica do jogo não muda e a linha de raciocínio a ser seguida é semelhante. A estratégia está dividida em tópicos para facilitar a localização de um ponto específico e auxiliar na hora da consulta. Boa viagem.

## Primeira pista do livro

Pegar este objeto é fundamental para resolver os enigmas do jogo. De New York, você será obrigado a ir para Iceland em busca de pistas. Lá, existe um arqueólogo que lhe dará o nome de duas pessoas: Costa, que está em Açores; e o professor Sternhart, no México.

Primeiro procure Costa. Chantagista, ele diz que só revela onde está o livro se receber alguma antiguidade de Atlantis. Para esta troca, você precisará do objeto que o arqueólogo estava escavando em Iceland. Mas, ao chegar lá, será tarde demais: você o encontrará congelado.

## Professor

Em seguida, vá falar com o professor Sternhart. Na selva, será preciso atravessar o precipício usando a árvore. Para tirar a cobra da árvore, espante a capivara com o chicote, usando-a como isca para a cobra. Adiante, você encontrará uma barraquinha de souvenirs, um papagaio e uma pirâmide.

Ao mexer na lâmpada, o professor aparecerá. A certa altura do campeonato ele lhe fará uma pergunta, que você responderá com a última opção. Você vai errar e o professor irá embora. Em seguida, faça a mesma pergunta ao papagaio, que lhe dirá a resposta certa. Chame o professor de novo, dê a resposta e ele lhe deixará entrar na pirâmide.



## Orichalcum

Entrando na pirâmide você verá uma espiral de pedra toda suja. Ela serve para abrir uma tumba. Deixe Sophia papeando com o professor e apanhe o querosene da lâmpada, usando-o para limpar a espiral e soltá-la da parede. Use-a na cabeça do animal que está na parede e a tumba se abrirá. Tcharam! Aparece a primeira pedra: World Stone. Mas como nem tudo é perfeito, o professor passa a mão nela e você tem que se contentar com o orichalcum da tumba.

## Pegando o livro

Vá para Iceland e use o orichalcum na eel sculpture (escultura de enguia), derretendo o gelo em volta da escultura. Pegue-a e leve-a para o sr. Costa. Ele dirá que o livro faz parte de uma determinada coleção que, por coincidência, pode ser encontrada na Universidade. O nome da coleção é aleatório.

**Leve a escultura para Costa e ele lhe dirá onde está o livro de Platão**

## Monte Carlo

Depois de pegar o livro você terá que optar pela continuação do jogo. Escolha o Path Team. A próxima parada será Monte Carlo, onde você tem que encontrar o monseigneur Alain Trotter, que está com a Sun Stone. Pergunte ao povo da cidade como é o francês e você saberá encontrá-lo na multidão.

Para pegar a pedra, o melhor é usar Sophia. Você tem que levar Alain até o hotel, e quando ele não quiser ir, volte para falar com sua parceira. Mas preste bem atenção no papo deste cara antes de levá-lo a tiracolo.

## Sun Stone

O francês fará quatro perguntas para Sophia. As três primeiras respostas são frases que ele disse à Indiana na conversa que tiveram em frente ao hotel. A última resposta não tem lógica: você vai ter que acertar no chute. Depois disso a pedra será sua.

## Al-Jabbar

Na Argélia você terá que encontrar Omar Al-Jabbar: ele está num beco (back alley), mas só revelará sua identidade depois que você mostrar a Sun Stone. Ele lhe dará um mapa e camelos para chegar à colônia pequena, em Dig Site. Mas os camelos morrem e você deve voltar para falar com Al-Jabbar, que lhe dará uma máscara como compensação.

## Viagem de balão

O único jeito de viajar até Dig Site é pegando o balão. Para isso você precisa do ticket, além de uma faca para cortar a corda. O ticket está com o mendigo, que pede comida em troca. Vá até a barraquinha de comida e tente trocar a máscara com o dono. Se ele não aceitar, troque a máscara com Al-Jabbar por outro objeto e volte à barraca. Faça isso até conseguir a comida para o mendigo. Para

pegar a faca, empurre Sophia para ser co-baia do atirador de facas. E boa viagem.

## Dig Site

Na viagem de balão você terá que descer em várias tribos nômades e pedir informações

até encontrar o lugar marcado no mapa. Chegando ao Dig Site

seu balão será atingido. Use a escada para descer até o local da escavação, que está todo escuro. Mas aos poucos, os olhos acostumam-se à escuridão e você pode localizar quatro objetos: um pedaço de barco, um jarro de barro, uma perna de pau e uma espécie de mangueira.

## Gerador

Dentro do buraco também há um gerador de força, só que ele está sem combustível. Usando o jarro de barro e a mangueira no caminhão lá fora, você obterá o combustível para acionar o gerador. Ao ligar a luz, verá um mural (crumbling wall) a sua direita. Usando o pedaço do barco, cave a parede até aparecer a pintura da ilha de Creta com um buraco no meio. Coloque a perna de pau no buraco e a Sun Stone na perna de pau. Consulte o livro para saber a combinação. Isso abrirá uma porta secreta, de onde sairá sua amiga Sophia.

**A porta secreta está no canto direito da sala em Dig Site**

## Caminhão

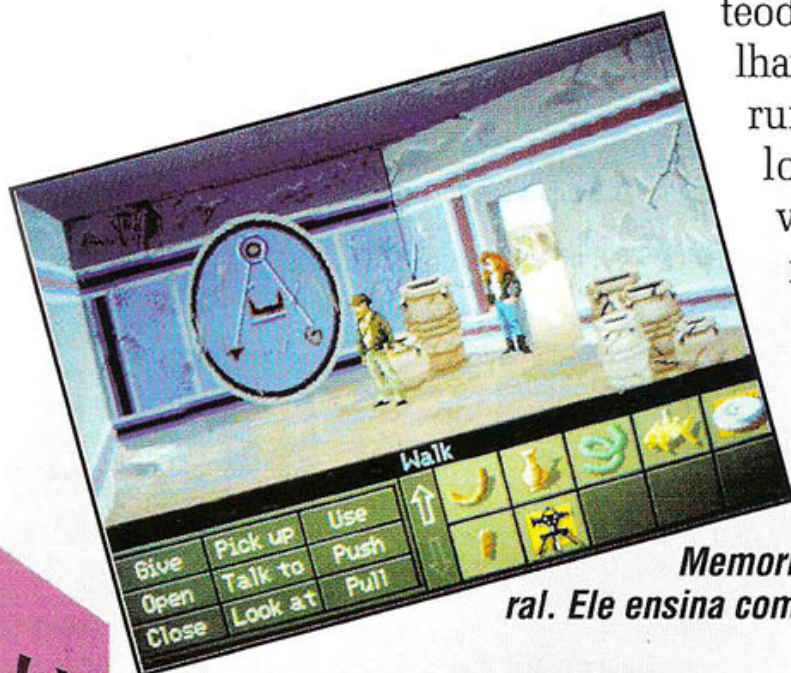
Para sair do Dig Site é preciso consertar o caminhão. Desligue o gerador e apanhe a vela. Vá até o caminhão, abra o capô, use a vela e o distribuidor. O caminhão funciona e você pode ir para Creta.





## Em Creta

Vá até as ruínas de Creta. Lá, você vai dar de cara com um teodolito (ou transit, aparelho óptico de medição). Pegue o teodolito e comece a vasculhar todas as localidades das ruínas. Numa sala (cuja localização é aleatória) você encontrará o mural mostrado pela foto. Ele ensina onde colocar o teodolito e como usá-lo para encontrar a Moonstone.

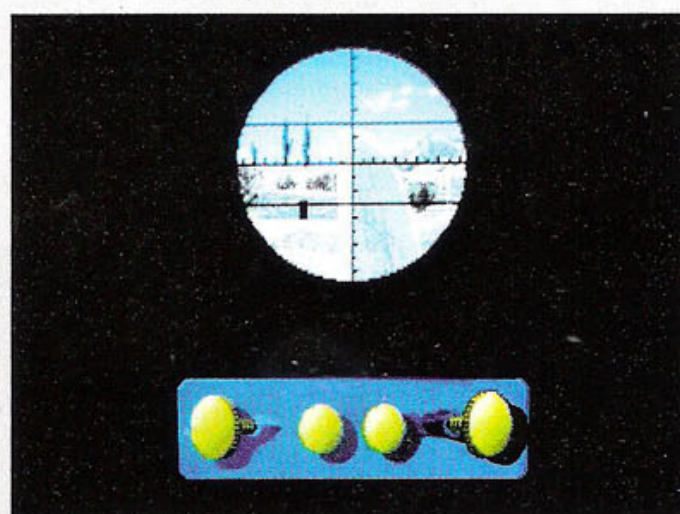


**Memorize as instruções deste mural. Ele ensina como usar o teodolito**

## Usando o teodolito

Primeiro você tem que encontrar as estátuas da cabeça e do rabo de boi. Elas estão escondidas embaixo de montes de pedra (piles of rock) em locais aleatórios das ruínas. Vasculhe tudo e, quando achar pedras soltas, empurre-as para ver o que tem embaixo. Depois de achar as estátuas, coloque (use) o teodolito em cima das duas.

Em cima de cada estátua, você deve alinhar o visor exatamente sobre os chifres (tall horn) COMO INDICA O MURAL. Os alinhamentos feitos a partir das duas estátuas vão se cruzar e, no local do cruzamento, aparecerá um X. É lá que está a Moonstone. Cave o local.



**Alinhe o visor no chifre do lado certo**



**O cruzamento das linhas revelará o local da pedra Moonstone**

## Labirinto de Creta

Depois de pegar a Moonstone, saia das ruínas e vá para o caminho por onde você chegou a Creta. Procure o spindle e use a Sunstone, depois a Moonstone, neste local. Não se esqueça de consultar o "Diálogos", estilo imortalizado pelos escritos filosóficos de Platão, para ver a combinação. Uma passagem secreta se abrirá, revelando a entrada do Labirinto de Creta.

## Portão

Logo na entrada do labirinto você vai ver três cabeças de estátua sobre uma prateleira. Pegue apenas duas delas e atravesse o portão. Depois de ter cruzado o portão, use o chicote na cabeça que ficou do lado de fora, trazendo-a para o seu lado. Você vai precisar das três mais adiante.

## World Stone

Explorando o labirinto você vai encontrar uma sala com uma plataforma no meio. Faça com que Indy e Sophia pisem na plataforma, fazendo-a descer para o piso inferior. E quem está lá, mortinho da silva? Dr. Sternhart, aquele que roubou a World Stone. Pronto, você acaba de achar a pedra que faltava. Apanhe também o bastão dele para usos futuros e saia rapidinho, subindo pela corrente atrás da cachoeira.

## Dois caminhos

Continuando sua exploração pelo labirinto, você vai encontrar uma sala com um portão e uma prateleira parecida com aquela do começo. Coloque as três cabeças que você trouxe sobre a prateleira para abrir o portão. Ao cruzá-lo você vai encontrar dois caminhos.

## Caixa de ouro

Primeiro, pegue o caminho de cima até encontrar uma caixa de ouro, cuja função é atuar como isolante para o orichalcum. Neste local é impossível pegá-la, mas você deve usar o bastão para cutucar a estacuinha embaixo do enorme contrapeso (counterweight).

Feito isso, volte ao ponto de partida e tome o caminho de baixo, até encontrar uma sala com uma enorme cabeça de estátua. Coloque o bastão dentro da boca da estátua, fazendo o elevador subir (com Indy em cima, é claro). Aí é só pegar a caixa, os orichalcuns e voltar à sala onde você deixou Sophia.

## Mais um portão

Voltando à sala da plataforma, você perceberá que ela não desce apenas com o peso de Indy. Use o chicote na cabeça da estátua para derrubá-la e colocá-la sobre a plataforma. Era o peso que faltava para descer. Chegando lá embaixo, siga pela passagem no fundo da sala até encontrar um



**Uma chicotada na cabeça da estátua é suficiente para derrubá-la. Seu peso faz com que você desça**



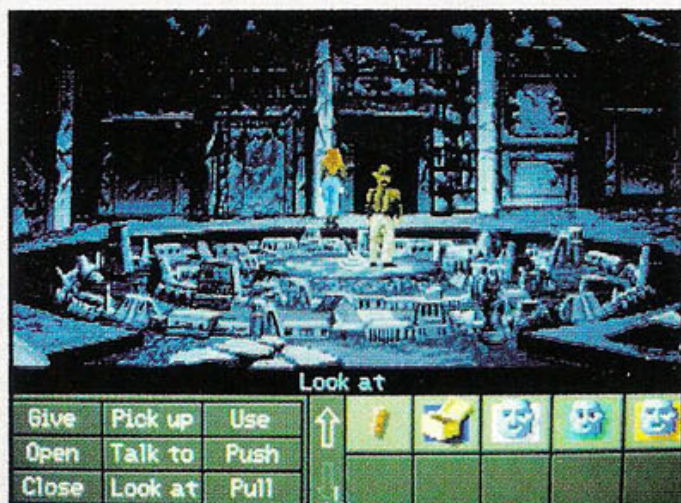
portão. Problema: ele só abre pelo outro lado. Você precisa convencer Sophia, na base do papo, a entrar pelo buraco na parede, ao lado do portão.

## Usando a caixa

Passando pelo portão, você vai cair num local do labirinto que parece não ter saída. Peça para Sophia colocar seu colar de orichalcum dentro da caixa de ouro, junto com os outros orichalcuns que você tiver. Aí, use o detector em cada um dos cômodos daquela ala do labirinto, até que aponte para uma parede. Pegue o ship rib e escave a parede: uma porta aparecerá. Passando por ela, você vai encontrar uma sala com a maquete da cidade.

## Usando as pedras

Bem no centro da cidade- miniatura há uma convidativa estaca. Encaixe as pedras Sun, Moon e World na estaca, arrumando-as na combinação pedida . Uma das portas da sala vai se abrir. Mas quando você entrar por ela, Kerner aparecerá. Ele vai ameaçar Indy e Sophia de morte, caso você não entregue as pedras.



**Encaixe as pedras na estaca que está bem no meio da maquete**

Faça o que ele pedir: entregue-as . Kerner leva as pedras e Sophia, deixando Indy tranca- do na sala. Para sair desta, use o ship rib na parede oposta à porta até abrir um túnel. Indy sairá são e salvo na entrada do labirinto.

## Submarino

Ao sair do labirinto você verá o submarino para onde Kerner levou Sophia e as pedras. Corra para lá. Chegando à torre do submarino, você vê um intercomunicador: use-o para mandar toda a tripulação para a proa. A galera desocupa a sala de comando e você fica à vontade para descer.

Aliás, com isso você literalmente assume o comando do submarino, podendo levá-lo pra onde quiser. Seus objetivos nesta etapa são: achar as pedras, salvar Sophia, encontrar os comandos do submarino e dirigi-lo até a entrada secreta de Atlantis, no fundo do oceano.

## Comandos do submarino

Para levar o submarino alemão à entrada secreta de Atlantis, você tem que encontrar quatro comandos. O primeiro que você acha é a alavanca (flugeldufel) que controla a profundidade do submarino. Ela está na torreta,

que é o local de entrada do submarino. Só que, ao tentar usá-la, a alavanca se quebra. O jeito é substituir este comando por algo que veremos adiante.

Na popa (parte de trás do navio) você vai achar os comandos para controlar a velocidade (ausgescanitzel) e a direção (kralskefarben). Elas estão na sua cara, basta procurar com o cursor. O quarto comando encontra-se no mesmo local em que Sophia está presa: é uma espécie de timão chamado emergency rudder control weel.



**O quarto comando do submarino está no mesmo local onde Sophia ficou presa**

## Chave

Para atingir este comando você precisa achar a chave que abre o cadeado que está prendendo o timão. Vá para a popa e encontre um pão e frios. Faça um sanduíche e guarde-o. Em seguida, pegue uma caneca de porcelana (porcelain mug) e use-a para guardar o ácido de bateria que vaza no andar de baixo.

Caminhe para a proa, entrando na sala ao lado de onde está o Coronel Canner. Você vai encontrar uma caixa forte, em cujo interior estão as pedras e a chave que destrava o timão. Jogue o ácido na caixa e ela derreterá, permitindo que você apanhe os itens.

## Timão

Desça até a sala vizinha a que Sophia está presa e fale com ela pela janelinha. Peça para ela distrair o guarda enquanto você dá a volta para entrar na sala. Sophia dará um fim surpreendente para esta armação e você poderá destravar o timão.

## Primeira alavanca

Pertinho do timão você vai ver uma espécie de desentupidor de pia (plunger). Que tal usá-lo naquela alavanca quebrada da torreta?

## Dirigindo o submarino

Depois de reunir os quatro comandos você poderá conduzir o submarino até a entrada secreta de Atlantis. Faça a nave entrar pelo buraco indicado como air lock



**Este é o local da entrada de Atlantis**





## Enfim, Atlantis

Ao chegar em Atlantis seus olhos brilharão: é tudo escuro e fascinante. Mas quando você procura Sophia, percebe que ela não está lá. Foi raptada pelos alemães mais uma vez.

Continue vasculhando o lugar até achar uma escada. Use-a para subir uma parede íngreme e muito suspeita. Ao subir, recolha a escada e guarde-a. Ali por perto há uma caixa de pedra. Abra-a e para encontrar uma espécie de tocha, coloque um orichalcum nela e "fiat lux": iluminação feita.

## Entrada do labirinto

Ao lado da porta, na sala da tocha, há uma estátua com um spindler (aquela estaquinha para enfiar as pedras). Coloque as pedras, arrumando-as na combinação pedida e a boca da estátua se abrirá. Coloque uma pedra de orichalcum na goela dela e uma porta se escancara, revelando um misterioso labirinto.

## Itens

No primeiro labirinto você deve encontrar os seguintes objetos: salsicha (que serve de lanche para um guarda), bronze spoked wheel e bronze gear (duas peças circulares), rib cage (caixa torácica), uma cup (tigela de concreto), a cabeça da estátua e a eel sculpture. Para passar pelo buraco entre você e a cup, use a escada. A localização destes itens é aleatória. Não há outro jeito: você precisa fuçar o labirinto; sem choro.

## Mais orichalcum

Ainda no primeiro labirinto, vá até a sala lava room. Repare que há um orifício entalhado na parede, além de um pedestal. Coloque a cup sobre o pedestal e en-

fie a cabeça de estátua no orifício. Isso será o suficiente para desviar o curso do rio de lava para a cup.

Quando ela encher, pegue-a e vá para uma sala chamada machine room. Coloque a bronze spoked wheel do lado direito da estátua que tem a tigela na mão. Vá para o patamar acima da estátua e entorne a cup cheia de lava no funil lá em cima. A máquina vai processar a lava, transformando-a em 10 pedaços de orichalcum.

## Caranguejo

Ao tentar sair do primeiro labirinto você será impedido por um polvo. O único jeito de atravessar o canal é distrair o bicho com alguma coisa. Assim, antes de sair

deste labirinto, vá até a sala crab room. Ela tem uma piscininha no meio e vários caranguejos andando em volta. Use o sanduíche que você fez dentro da rib cage (aquele tórax de ossos, lembra?) e coloque tudo dentro da piscina. Afaste-se do local até que uma vítima caia na armadilha. Pegue o caranguejo e guarde-o com você.

## Procurando Sophia

Sophia está presa em algum lugar do primeiro labirinto. Explorando o local pelos dutos de ventilação, você vai encontrar sua companheira numa das salas.

Agora saca só a forçada de barra do jogo. Você tem que usar orichalcum na estátua, fazendo com que ela se mova. Ela atropela o guarda da sala, cai e se quebra, soltando uma peça chamada statue part. Mas nem pense em salvar Sophia agora: muitas surpresas o aguardam.

## Grande porta dupla

Seu próximo passo será tentar ir para o segundo labirinto. O primeiro obstáculo é uma grande porta dupla. É impossível abri-la, pois há uma poça d'água atrapalhando. Pegue uma pedrinha de orichalcum em seu inventário e use-a na eel sculpture. Esta mistura explosiva acabará evaporando a água da sala.

Aí, você vai perceber uma estátua de peixe no chão. Coloque uma pedra de orichalcum na boca do peixe e ... abre-te Sésamo: as portas abrirão passagem. Em seguida, procure localizar a sala onde Sophia está presa. A mulher vai dar à luz, mas ainda não será possível salvá-la. Apenas apanhe a statue part e caia fora.

## Canal

Quando estiver indo para o segundo labirinto, você vai topor com um polvo faminto dentro do canal. Para não virar seu prato principal, jogue o caranguejo com gaiola e tudo para o bicho. Em seguida, nade em direção ao caranguejo gigante e suba nas costas dele.

Coloque um orichalcum (e o quê mais poderia ser?) na boca do crustáceo e tcharam! Ele vai sair nadando feito um barquinho. Nem James Bond seria capaz disso, hein? Durante esta agradável viagem, surgirão uns portões de tempos em tempos. Para abri-los, basta colocar uma das pedras nos spindlers dos portões, até que uma delas funcione. É melhor tomar o caminho da esquerda.



Esta é a sala onde Sophia está presa. Use o orichalcum na estátua



Entorne a lava no funil da máquina e ela lhe dará 10 pedaços de orichalcum



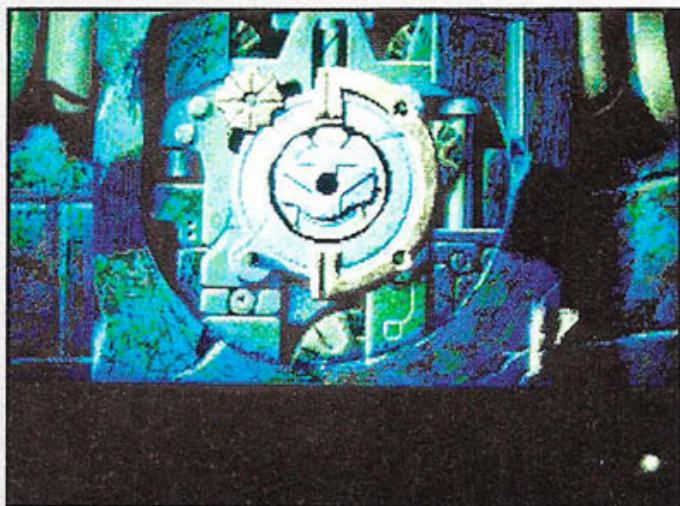
## Mais um item

Seguindo pela esquerda no canal, você encontrará uma sala com uma peça chamada crescent shaped gear. Pegue-a e continue pela esquerda: você vai achar a entrada do segundo labirinto. Seguindo adiante, surgirá uma suntuosa porta com uma estátua ao lado. A única maneira de abri-la é com a ajuda da estátua.

## Mecanismo

Primeiro, você terá que consertar o mecanismo da estátua. Coloque a escada do seu inventário apoiada na estátua, suba e abra a portinha no peito dela. Dê um look na parte aberta e você verá o mecanismo. Então, encaixe todas as peças indicadas pelo jogo nesta configuração mostrada pela foto. Por fim, coloque uma pedra de orichalcum no orifício central do mecanismo e... surpresa: o braço da estátua virá para a frente.

Descendo da escada, use uma extremidade da corrente no braço e outra na porta. Em seguida, mude o arranjo do mecanismo e coloque outro orichalcum para fazer o braço retornar à posição original, abrindo, enfim, a porta.



Use esta combinação para encaixar as peças do mecanismo e mover o braço da estátua

## Pino

Com o arrombamento da porta, sobrar uma peça chamada hinge pin. Pegue-a e volte para a sala onde Sophia está presa. O objeto deve ser usado para calçar a grade quando você levantá-la. Finalmente Sophia concordará em passar por baixo da grade e, pela terceira vez, estará salva. Pegue o pino. Sophia dispara em direção à sala do trono. Siga-a. O que acontecerá depois?

## Feitiço

Ao chegar à sala do trono, Sophia fica tomada pelo espírito de Nur Ab Sal. Faça o seguinte: coloque um orichalcum no medalhão do pescoço dela. Isso fará o adorno esquentar, e Sophia o tirará do pescoço, deixando-o esticado bem na sua frente. Pegue rapidamente a caixa de ouro e feche o medalhão lá dentro. Jogue tudo no poço de lava e Sophia, a encenqueira, estará, de novo, salva. Lembre-se de pegar o cetro antes de sair.

## Trator

Só há um jeito de sair deste labirinto: usar um trator como veículo. Para acioná-lo, você precisa mover três mecanismos. Só que nenhum deles está com as respectivas alavancas. Use o cetro e o pino de seu inventário para substituí-las. Inscrições no labirinto indicam a posição correta delas para ligar e parar o motor. Não esqueça de usar o infalível orichalcum no orifício maior. O veículo levará você ao terceiro labirinto.

## Terceiro labirinto

Agora você vai ter que fuçar tudo até encontrar a passagem mostrada pela foto. Então, comece a entrar de porta em porta, tentando achar o caminho para uma cachoeira de lava. Você vai sacar que a porta escolhida é a certa quanto Sophia vier atrás.



## Caminho das pedras

Chegando à cachoeira, atravesse o fosso caminhando sobre as pedras. Mas fique atento: a cada nova pedra em que você pisar, uma outra desaparecerá. E isso vai complicar sua travessia.

## Enfim, a máquina

Atravessando o rio de lava você chegará ao centro de Atlantis, onde está a famosa máquina de Platão. Ela é capaz de transformar homens em deuses. Para fazê-la funcionar, basta usar as três pedras conforme a combinação mostrada na parede do labirinto das portas (atenção: use a combinação mostrada pelo seu jogo). Depois de sofrer, arrancar os cabelos e perder alguns quilos, esta é a última coisa que você tem que fazer no jogo. O resto é deixar rolar e curtir o glorioso final. Parabéns, você merece!

### INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS/Lucas Arts

**PADRÃO:** IBM PC e compatíveis  
**GÊNERO:** Adventure  
**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** AT 286 de 16 Mz com 12 Mega de Hard Disk e monitor VGA  
**PLACA DE SOM:** AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Roland MT-32 ou LAPC-1  
**CONTROLE:** mouse (recomendável) ou teclado  
**MEMÓRIA:** 640 Kb

<b>GRÁFICOS</b>	<b>9,0</b>
<b>SOM</b>	<b>8,5</b>
<b>ROTEIRO</b>	<b>10</b>
<b>COMPLEXIDADE</b>	<b>9,0</b>
<b>JOGABILIDADE</b>	<b>9,0</b>
<b>NOTA FINAL</b>	<b>9,0</b>

**COMENTÁRIOS**  
O clássico da Lucas Arts virou sinônimo de adventure. O sucesso foi tanto que, em breve, sairá uma versão para CD ROM.





Adaptado do arcade de Don Bluth, o criador de *Dragon's Lair* (ver Demo, página 7), o *Space Ace* original já foi lançado para PC, Amiga, Macintosh e até para Atari. *Space Ace 2: Borf's Revenge*, a linda continuação deste game com toques de fantasia também saiu para as quatro máquinas.

No primeiro game, o maligno comandante Borf planejava conquistar o mundo usando sua arma mais poderosa: a Infanto Ray. Uma arma capaz de destruir o planeta inteiro em segundos. Sua missão, no papel de Ace, era enfrentar numerosos inimigos para destruir a Infanto Ray, salvar a Terra e, de quebra, resgatar a linda Kimberly.

Você derrotou Borf e salvou o mundo. Mas ele não se deu por vencido e quer vingança. Ajudado pelos Goons, Borf continua com a firme intenção de ser o Rei do Universo. Apesar da história ser pouco criativa, não fugindo do padrão "vilão quer dominar o mundo", *Space Ace 2* é um game muito bom: mantém a estrutura básica do primeiro jogo e é mais refinado nas vozes digitalizadas e na animação gráfica.

O game tem a inconfundível marca de Don Bluth. Desenhos multicoloridos muito caprichados que passeiam na tela, música e efeitos sonoros também com clima de fantasia e ação intensa. Os games de Don Bluth parecem desenho animado.

## Filhote de Dragon's Lair?

A série *Space Ace* segue a linha *Dragon's Lair*: um enorme desenho animado com muita ação, só que no espaço. *Space Ace 2* traz algumas mudanças em relação à primeira versão. Neste episódio, os movimentos devem ser acionados mais rapidamente. Por outro lado, só algumas cenas apresentam um grande número de movimentos. A consequência imediata deste panorama é que o game fica mais rápido e perceptivo.

O fato de o número de movimentos ser relativamente pequeno não é um problema. Muito pelo contrário! Após alguns minutos de jogo, fica fácil perceber melhor as ações do seu personagem e os desenhos de cada cena.



A resposta aos comandos é rápida. Mas como a ação é intensa, aqui vai um aviso: muitos dos comandos devem ser acionados bem no início da cena. Mas bem no início mesmo. Caso contrário, nada feito. Não se assuste: é apenas questão de costume.

Tirando estes pequenos detalhes, *Space Ace 2* é bem parecido com os outros episódios, tanto de *Dragon's Lair* quanto da nascente série *Space Ace*. Aliás, é quase idêntico. Afinal, Bluth não é bobo: em time que está ganhando não se mexe...

## Desenho animado na tela

*Space Ace 2* não apresenta grandes novidades gráficas. Como de costume, a maior preocupação dos programadores foi trazer o clima de desenho animado para o monitor. Don Bluth ficou famoso exatamente por isso. Mas como ele consegue fazer tanto, usando relativamente pouca memória? Aí que entra o toque de mestre.

Os personagens têm baixa definição. Desta forma, o microcomputador não precisa executar cálculos muito complexos. O resultado é impressionante: um expressivo aumento da velocidade dos movimentos. E também na mudança do cenário (background).

## Som eclético

O som é absolutamente fiel ao estilo *Dragon's Lair*. Há música em todas as partes do game, muitas vozes digitalizadas e efeitos sonoros abundantes. A música cumpre seu papel com perfeição: é mais um elemento que torna um verdadeiro desenho animado dos mais movimentados.



## RESOLUÇÃO DO JOGO

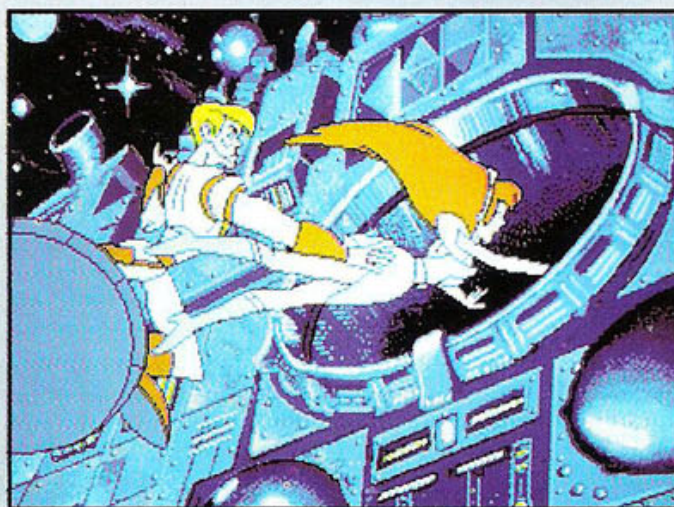
Para facilitar a sua orientação, dividimos *Space Ace 2* em 57 cenas distintas. Consideramos como cena toda e qualquer mudança de cenário ou nos objetos do plano principal. Você precisa fazer uma coisa diferente em cada cena do jogo. Ou simplesmente não fazer absolutamente nada. Acompanhe a seguir o roteiro completo para a solução de *Space Ace 2*. Vale lembrar que os comandos válidos (para quem joga com o teclado) são estes:

**Seta para a direita: D**  
**Seta para cima: C**

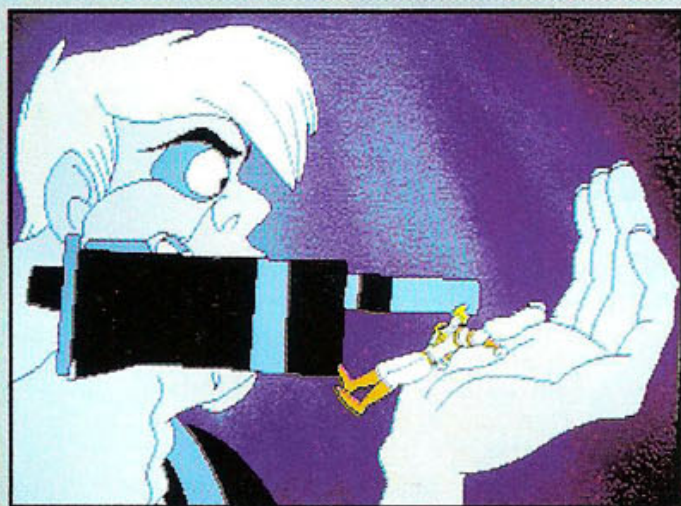
**Seta para baixo: B**  
**Tiro: I (Ins)**



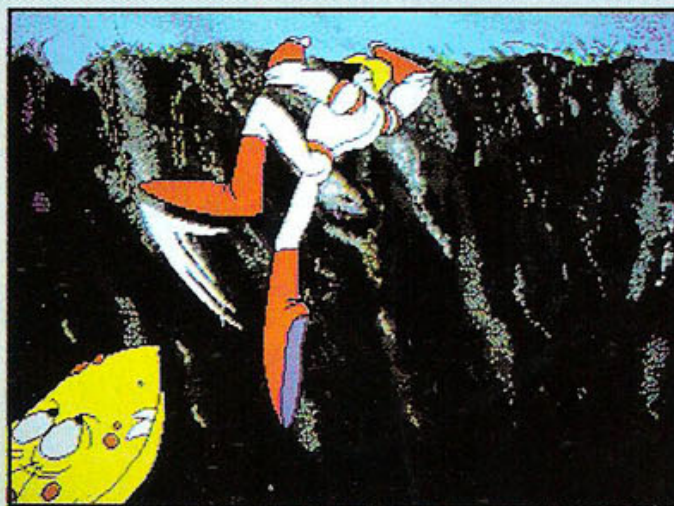
CENA 26: ao sair da cena 25 você descerá por uma corda para encontrar Kim. Mas ela se transforma em seu lado negro. Desvie de seus tiros e revide



CENA 48: após achar Kim e evitar que ela se esborrache com tudo no chão, suba com uma plataforma até o duto. Arrebente-o e entre por ele



CENA 37: após atirar na boca do gigante, ele resolve matá-lo. Para escapar deste destino fúnebre, escorregue pela sua mão



CENA 52: você está na beira do abismo. E Borf é a sua companhia. Desvie de seus tiros e tome cuidado com a planta carnívora

### SPACE ACE 2/Readysoft

**PADRÃO:** IBM PC e compatíveis

**GÊNERO:** Ação

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** XT com 4.3 Mb livres de hard disk e monitor CGA

**PLACA DE SOM:** AdLib e SoundBlaster

**CONTROLE:** teclado ou joystick

**MEMÓRIA:** 512 Kb

**GRÁFICOS**

**7,5**

**SOM**

**8,5**

**ROTEIRO**

**6,5**

**COMPLEXIDADE**

**5,0**

**JOGABILIDADE**

**7,0**

**NOTA FINAL**

**7,0**

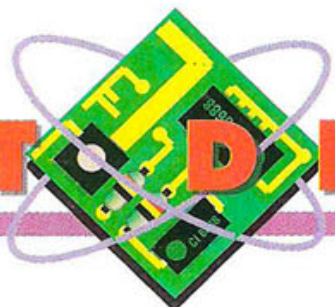
**COMENTÁRIOS**

Space Ace 2 até roda em XT, mas sem som. Para ouvir as músicas do game, só com 286 ou superior, OK?

CENA 01: NADA  
CENA 02: I  
CENA 03: I  
CENA 04: NADA  
CENA 05: NADA  
CENA 06: NADA  
CENA 07: NADA  
CENA 08: NADA  
CENA 09: C  
CENA 10: I  
CENA 11: NADA  
CENA 12: C - I  
CENA 13: NADA  
CENA 14: NADA  
CENA 15: I  
CENA 16: NADA  
CENA 17: E  
CENA 18: NADA  
CENA 19: D - C  
CENA 20: C  
CENA 21: E  
CENA 22: C - D  
CENA 23: NADA  
CENA 24: NADA  
CENA 25: D  
CENA 26: B - I  
CENA 27: B - D  
CENA 28: NADA  
CENA 29: I  
CENA 30: NADA  
CENA 31: E  
CENA 32: E - I  
CENA 33: NADA  
CENA 34: D  
CENA 35: I  
CENA 36: NADA  
CENA 37: E  
CENA 38: E  
CENA 39: E  
CENA 40: D  
CENA 41: D  
CENA 42: C  
CENA 43: NADA  
CENA 44: B - E  
CENA 45: NADA  
CENA 46: D - C  
CENA 47: I - D  
CENA 48: I - D  
CENA 49: E  
CENA 50: D  
CENA 51: D - C  
CENA 52: D - C - E - C  
CENA 53: E  
CENA 54: E  
CENA 55: D  
CENA 56: I  
CENA 57: FIM







## PLACAS DE SOM

Os jogos para computador continuam a entrar em nossas vidas cada vez com mais intensidade e mais tecnologia. No início, os games eram tecnicamente simples e não exigiam acessórios sofisticados para fornecer uma atmosfera intensa ao jogador. Mas depois que as empresas produtoras de software descobriram o enorme potencial dos monitores VGA e a capacidade sonora dos micros, a coisa mudou de figura. Hoje, é praticamente impossível extrair o máximo de um game sem dispor de certos acessórios. O mais importante deles, com certeza, são os sound-boards, as famosas placas de som.

A função da música e dos efeitos sonoros é tornar o jogo o mais real possível. O som é o maior responsável pela interação entre o que acontece no monitor e o que uma pessoa sente ao jogar. Alguns gêneros de games perdem muito sem placa de som. É o caso de simuladores aéreos em que você ouve os disparos das armas dos caças inimigos por trás de seu avião. E também de games de ação ou adventures, onde a função da música é aumentar ou diminuir a tensão conforme a imagem que aparece no monitor.

### Primeiros passos

A história das placas de som é recente, mas cheia de detalhes. Tudo começou em 1987, quando uma empresa chamada AdLib prometia aos usuários que não escutariam mais beeps e outros ruídos característicos de games e outros programas de computador. Após mais de um ano de pesquisas intensas, em agosto de 1988, a empresa lançou no mercado uma placa com capacidade para armazenar até onze canais de som. Ou seja: 11 instrumentos tocando ao mesmo tempo.

A primeira placa da AdLib só conseguiu este sofisticado recurso sonoro através de um microprocessador da Yamaha. O chip era o grande responsável por uma tecnologia chamada "FM SYNTHESIS". Ainda hoje, cinco anos depois, a FM é a melhor forma de se produzir sons em ambientes para micros e é usada na maioria das placas. Tanto nas da AdLib quanto nas sound-boards das empresas concorrentes.

## AS MELHORES OPÇÕES DO MERCADO

Confira as melhores placas de som existentes no mercado. Como a tecnologia de ponta não pára de avançar, é muito provável que apareçam sound-boards tão boas ou até melhores que as da AdLib, da Roland e da Creative Labs (responsável pela famosa linha SoundBlaster). Veja o que esperar de cada placa de som.

### SoundBlaster

A Creative Labs, Inc tem dois tipos de sound-boards no mercado: a SoundBlaster e a SoundBlaster-PRO. A primeira conta com 16 canais e foi lançada há mais tempo. Já a PRO é uma versão melhorada da placa original: tem 24 canais de som e melhor qualidade timbrística (timbre é a qualidade do som e pode ser grave, médio ou agudo). Como consequência, a SoundBlaster-Pro possui um som mais nítido e cristalino.

As placas da Creative Labs são, sem dúvida, uma das melhores opções para quem quer uma interface sonora especificamente para jogos. A grande vantagem da SoundBlaster em relação às placas da Roland é a capacidade de gerar vozes digitalizadas. Jogue *Wing Commander*, da Origin, para saber do que esta placa é capaz. A SoundBlaster-PRO também pode ser usada para outros fins, pois possui uma interface MIDI.



## AdLib Gold 1000

Esta placa foi lançada recentemente pela AdLib depois de um lento e delicado processo. Após anunciar a sua Gold 1000 várias vezes, e com bastante estardalhaço, a AdLib passou por sérias dificuldades financeiras. O negócio foi tão grave que a empresa chegou a declarar falência no ano passado. Mas tudo não passou de um grande susto. A AdLib vai de vento em popa...

A Gold 1000 pode ser encarada como a resposta da empresa às investidas pesadas da Roland (com a MT-32 e a LAPC-1) e da Creative Labs (a série SoundBlaster). A placa tem vinte canais de som, todos estéreo, e foi desenvolvida especialmente para jogos. A Gold 1000 é o resultado de anos de pesquisa para desenvolver uma placa com alta qualidade de som e baixo custo.

Uma placa de som com as mesmas características não sai por menos de mil dólares, enquanto a AdLib Gold 1000 custa 300 das verdinhas. A agressiva política de preços da AdLib já está desencadeando uma verdadeira guerra entre as empresas concorrentes. Talvez seja uma boa idéia esperar um pouco para gastar menos com um sound-board. Mas os grandes especialistas concordam que será difícil surgir uma placa tão boa na mesma faixa de preço. Não foi por acaso que a AdLib Gold 1000 ganhou os principais prêmios como o melhor hardware do ano de 1992.

### COMPATIBILIDADE

*A escolha de uma placa de som deve levar em conta a sua aplicação. Assim, se você deseja, além de ouvir um som puro enquanto joga, utilizar algum software de música mais profissional, as placas da Roland são as mais indicadas. Se você só está interessado em jogar, a SoundBlaster é uma ótima opção. Já a AdLib não faz feio em nenhuma das duas aplicações. Antes de comprar uma sound-board, verifique a sua relação custo-benefício. As principais placas de som são compatíveis com a maioria dos games.*

## Roland MT-32 e LAPC-1

A Roland é uma gigante no mercado de equipamentos de som com qualidade profissional. Além de teclados e engenhocas para estúdios de gravação, comercializa vários efeitos para guitarra, baixo e até para voz. Toda e qualquer tecnologia musical de ponta passa pelos laboratórios da Roland: um autêntico referencial para músicos no mundo todo.

O MT-32 foi desenvolvido para músicos profissionais muito exigentes: tem 32 canais de som estéreo e absolutamente independentes e funciona com o sistema MIDI (Musical Instrument Digital Interface). O MIDI permite a interface entre instrumentos acústicos e eletrônicos e é utilizado em larga escala no mundo da música. Na verdade, ao utilizar o MIDI os sons são traduzidos para a linguagem do computador e gerenciados através dela.



MT-32: a placa de som mais sofisticada do mercado

### A tecnologia LAS

A placa utiliza uma tecnologia denominada de LAS (Linear Arithmetic Synthesis). Graças à LAS, que ajusta os sons através de complexas equações matemáticas, a Roland alcançou um grau de pureza antes impensável para placas de som. A própria Roland se assustou com as possibilidades de seus sound-boards. Tratou de entrar em contato

com a Sierra Online e produziram juntos o espetacular *King's Quest 4*. Um arraso sonoro!

Uma versão simplificada da MT-32 é a LAPC-1, lançada recentemente. Ao contrário da MT-32, a LAPC-1 não possui uma external box para controle da qualidade sonora. É mais fácil de usar e custa menos, além de contar com a tradicional qualidade Roland. Para os mais céticos, aqui vai um dado comprovado em pesquisas: as placas Roland conseguem um som 85% mais puro do que qualquer outra placa existente no mercado.







Quando criamos a seção clássicos, nosso objetivo foi duplo: reavivar a memória de quem joga computer games há vários anos e criar uma cultura de games para os neófitos. Impossível pensar em algum game mais clássico do que Prince of Persia. Seu lançamento, em 1990, estabeleceu novos padrões de qualidade para softwares no mundo inteiro. Gráficos trabalhados, música com o clima da ação e, o mais importante, jogabilidade beirando a perfeição. Prince of Persia é sinônimo de clássico.

É quase impossível fazer uma listagem dos diretórios em qualquer Hard Disk e não encontrar um chamado PRINCE. Prince of Persia é um dos mais difundidos jogos para micros padrão PC no mundo. Com um detalhe: foi um dos primeiros a chegar no Brasil. Criado por Jordan Mechner em 1990 e distribuído pela Broderbund, Prince chegou à condição de clássico por sua versatilidade e simplicidade.

## A princesa corre perigo

O sultão da Pérsia partiu para uma jornada e deixou seu trono a mercê do terrível Vizir Jaffar. Sedento por poder, o vizir obriga a princesa a se casar com ele. Mas ela não pode nem pensar no vizir. Afinal, ele tirou o trono de seu pai e seu coração pulsa por outra pessoa, um mero plebeu.

O vizir flagra os amantes em carícias em pleno pátio do castelo. Irado, manda o plebeu para a masmorra. E dá um prazo para a princesa se decidir entre o casamento ou a morte: 60 minutos. Você é o plebeu e tem exatamente uma hora para fugir da prisão e salvar a princesa. Não será fácil: você passará

pelos 14 níveis do castelo, enfrentando guardas, armadilhas e, no final, o próprio tirano. Você é a única esperança da princesa: ela prefere morrer a casar-se com o vizir. Salve a sua amada.

Com roteiro perfeito, apesar do tradicional esquema "salve a princesa", *Prince of Persia* tem todos os ingredientes que um game de ação precisa. Tensão, desafio crescente e armadilhas. Tudo isso e mais uma boa dose de criatividade e raciocínio. Um game completo. Afinal, *Prince* não virou clássico por acaso.

## Realismo total

Jordan se preocupou muito mais com a perfeição dos movimentos dos

## OS FILHOTES DO PRÍNCIPE

A fórmula perfeita de *Prince of Persia* encantou o mundo dos games. Depois que o jogo original para PC saiu, em 90, vários consoles ganharam versões de Prince. O primeiro deles foi o Game Boy: a telinha sem cor do portátil da Nintendo surpreendeu ao produzir um ótimo game.

Em 92, mais três sistemas se renderam ao charme: Sega CD, Super Nintendo e Game Gear tiveram versões para Prince of Persia. A maior decepção foi o CD ROM da Sega. Apesar da abertura bem-trabalhada, o jogo perdeu muito. A versão para Game Gear esgotou a capacidade gráfica do videogame da Sega e não fez feio.

Mas foi o lançamento de Prince para Super NES que deixou todo mundo de boca aberta. Com adaptação primorosa feita pela Konami, o jogo ficou idêntico ao de PC. Com uma vantagem: os background graphics (cenários) ganharam um ótimo tratamento. Resultado: já virou clássico também para o 16 bits da Nintendo. É, mole?

personagens que com os cenários (background graphics) e detalhes dos objetos. A técnica de inserção de quadros (frames) tornou o game muito real, quase humano: em alguns momentos, parece um filme. Tanto realismo foi fruto de muita pesquisa. Por exemplo: apenas para o andar do herói, foram feitas cerca de 80 posições principais, todas tiradas de movimentos humanos.

Mas nem tudo é perfeito: há algumas falhas na parte musical. Só existe música, recheada de escalas orientais no clima de *Mil e Uma Noites*, na abertura, entre um nível e outro e nas drásticas mortes dos personagens. Durante o jogo só há efeitos sonoros, ainda que caprichados e variados. O requinte é tanto que dá para ouvir seus passos "ecoando" pelos corredores.

## Interação

A palavra-chave em se tratando de *Prince of Persia* é interação: o jogador sente a movimentação do personagem como se fosse a sua. A movimentação quase perfeita pode trazer alguns problemas no início, porque, como na vida real, alguns movimentos demo-



ram mais que outros. Mas não pense que o game se torna tedioso se você não conseguir executar os comandos corretos para avançar no jogo. Você deve levar apenas alguns minutos para ficar craque nos comandos.

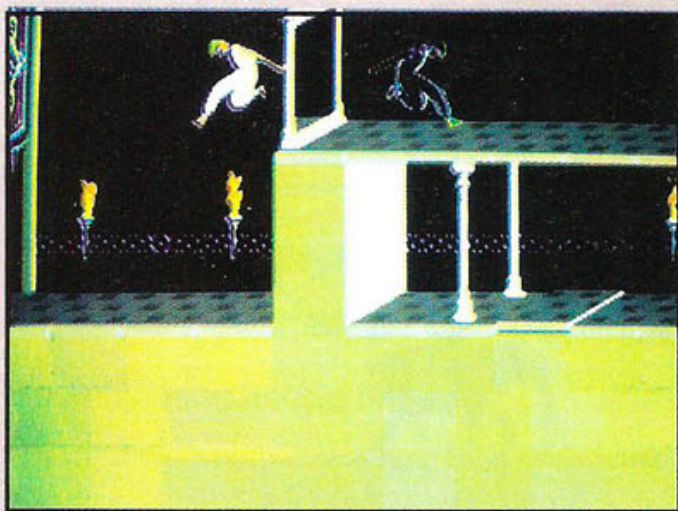
Jordan Mechner teve a preocupação de fazer com que *Prince* fosse um jogo que se renovasse com o passar do tempo. Para isso, criou um modo que possibilita ao jogador facilitar seu trabalho (o famoso megahit). Em suma, existem duas formas de salvar a princesa: fazer as 14 fases uma a uma ou economizar esforço através do megahit. Confira as principais características de cada fase e aproveite para dar uma olhada no modo megahit na última página desta matéria.

## OS PROBLEMAS DE CADA FASE

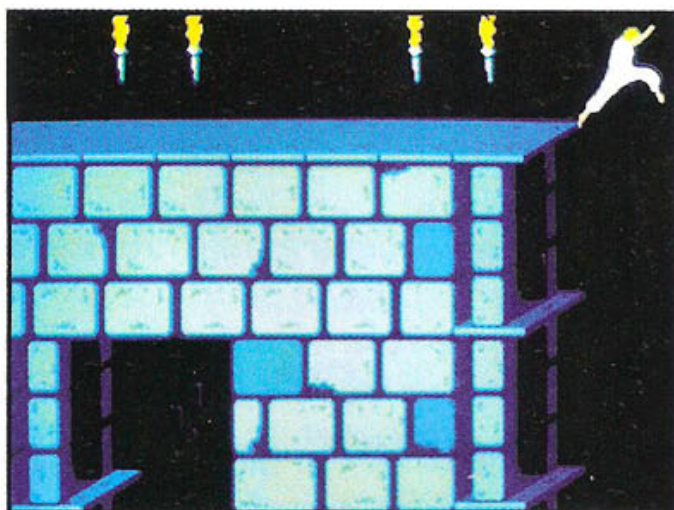
As 14 fases de *Prince of Persia* podem ser divididas em três blocos bem distintos. O primeiro vai das fases um a cinco. O segundo engloba as fases de seis a nove, enquanto que o último vai da fase dez até o final.

### Fases 1 a 6

Todas estas fases têm um sistema de raciocínio parecido. É óbvio que, com o decorrer do jogo, elas vão ficando mais difíceis. Um bom exemplo aparece na quarta fase. Um espelho surgirá do nada. Não se desespere, pois a solução é mais simples do que parece. Basta se jogar com um longo pulo através do espelho: sua alma irá embora, mas seu espírito de luta sobreviverá.



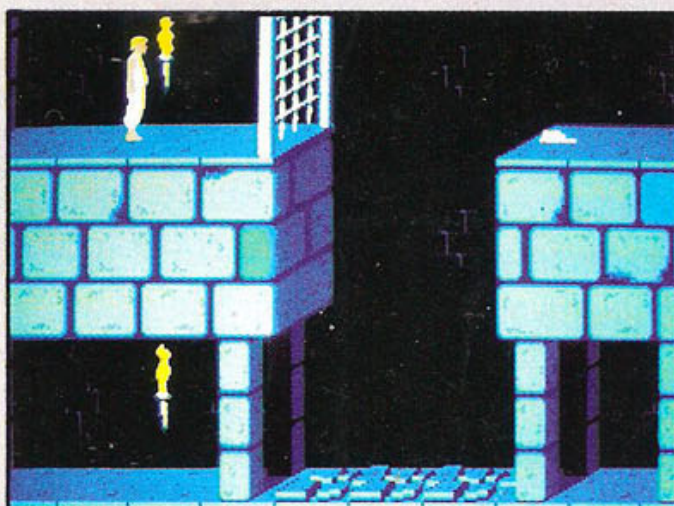
**Não tenha medo do espelho. Atire-se contra ele para se livrar da sua alma e prosseguir no jogo**



**Terceira fase. Não tenha medo de se arriscar. Vá de encontro ao desconhecido. É a melhor saída. Caso contrário você levará a pior**

### Fases 6 a 9

Na sexta fase, cuidado com um espadachim gordinho. Ele é craque com a espada na mão: você terá que suar para passar por ele. Duas fases depois, já no oitavo nível, um ratinho chamará a sua atenção. Mesmo que você não goste de ratos, fique frio. O bicho lhe dará uma bela ajuda.



**O ratinho é pacífico. Ele o ajudará a sair de uma bela cilada. Fique atento à movimentação do roedor e siga seus passos para salvar sua pele**

### Fases de 9 a 12

Você já deve estar pensando: o jogo não tem 14 fases? Sim, claro. O problema é que a fase 12 está dividida em três partes. É por isso que todo mundo conhece *Prince* como um game com 14 fases.

Na fase 12, a dica é não parar para nada: dê pulos contínuos, pois sem eles você não conseguirá impulso suficiente para completar os saltos. Quando reencontrar sua alma, abaixe a espada e prepare-se para uma reincorporação. É um momento muito bonito. A porção mais mística do jogo.

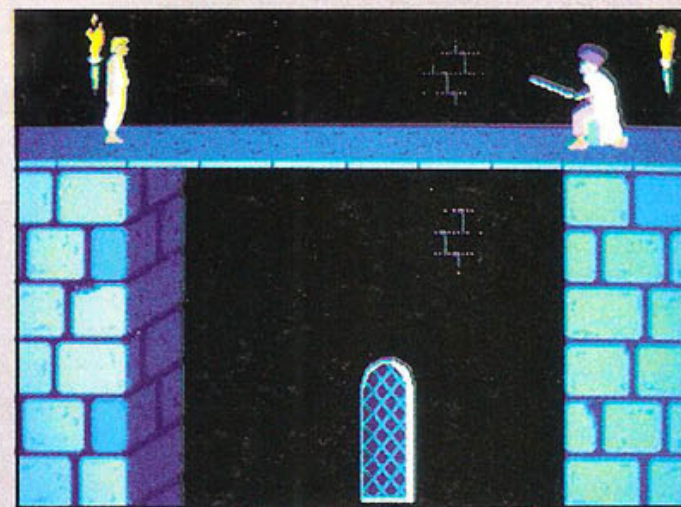
Finalmente, o vizir. Ele é um sujeito bom de espada e muito traiçoeiro. Tome cuidado redobrado com as duas primeiras lajotas na fase 13. A batalha final é na base de espada contra espada. Se você atacar na hora certa e se defender com precisão, a princesa será sua. Caso contrário, o vizir se encarregará de matar ambos. Corra! Seu tempo está acabando.



**Abaixe a espada e deixe a sua alma voltar para você**



**Não pare nem para pensar. Corra sempre para ter impulso suficiente para atingir o outro lado. A não ser que você não queira chegar à torre**



**Ele é terrível. Bom de espada e muito sacana. Chegou a hora da verdade: ou ele ou você. Prove seu amor à princesa e acabe com o curto reinado do maligno vizir**





## MODO DE JOGO "megahit"

A opção megahit é ideal para conhecer todas as fases do game, além de ser um atalho para o confronto final com o vizir. Aprenda como utilizá-la.

Após entrar no diretório Prince, chame o jogo da seguinte forma: "Prince megahit 5". Digite com letras maiúsculas e minúsculas conforme indicado. O número que vai depois do comando megahit determina a fase em que o jogador deseja começar. Desta forma, se você preferir começar na oitava fase, basta digitar "Prince megahit 8".

Há vários comandos que só funcionam dentro do modo megahit. São eles:

Shift + "+" : aumenta o tempo disponível para o resgate

Somente "-" : diminui o tempo

Shift + "w" : dota nosso herói com o poder de flutuar

Shift + "i" : vira a tela de cabeça para baixo

Shift + "t" : aumenta o nível de energia

Shift + "l" : transporta o personagem para a próxima fase

Shift + "b" : mostra na tela somente as áreas que estão sofrendo varredura

Somente "u" : mostra a tela de cima

Somente "n" : mostra a tela de baixo

Somente "h" : mostra a tela da esquerda

Somente "j" : mostra a tela da direita

Somente "k" : mata os inimigos

**ATENÇÃO:** se você matar o vizir usando o comando K, o portão final não se abrirá. E nada de salvar a princesa!

## CONTROLES

A precisão dos comandos de Prince of Persia é impressionante. Mas, como são muitos, a tendência é ficar meio perdido no começo. Aqui vai uma lista completa dos controles para quem joga com o teclado. Aliás, apesar de ser possível jogar com um joystick, a resposta do teclado é mais precisa.

Ctrl + "S": liga e desliga o som

Ctrl + "J": ativa o Joystick

Ctrl + "k": ativa o keyboard (ao entrar no game, o teclado fica acionado automaticamente)

Ctrl + "g": salva o jogo (só a partir do terceiro nível)

Ctrl + "l": chama o jogo do último nível gravado (deve ser usado somente na tela de apresentação)

Esc: pausa o game

Ctrl + R: resume o game

A tecla Shift tem multifunções. Por exemplo: durante uma batalha aciona a espada para golpear o inimigo. Já durante o jogo normal, tem a função de agarrar em paredes ou andar cautelosamente.

As teclas direcionais (setas) têm as seguintes funções:

Seta para cima: pula na vertical ou, em modo de batalha, defende

Seta para direita: corre para a direita

Seta para esquerda: corre para a esquerda

Seta para cima + seta para direita: pula no sentido diagonal para a direita

Seta para cima + seta para esquerda: pula no sentido diagonal para a esquerda

Shift + seta para direita: faz com que você ande cautelosamente para a direita (idem para Shift + esquerda)

### PRINCE OF PERSIA / Broderbund

**PADRÃO:** IBM PC e compatíveis

**GÊNERO:** Ação

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** IBM XT  
8 Mz, monitor CGA e 720 Kb de Hard Disk

**PLACA DE SOM:** AdLib e Roland

**CONTROLE:** joystick ou teclado

**MEMÓRIA:** 512 Kb

**GRÁFICOS** 8,5

**SOM** 8,0

**ROTEIRO** 7,5

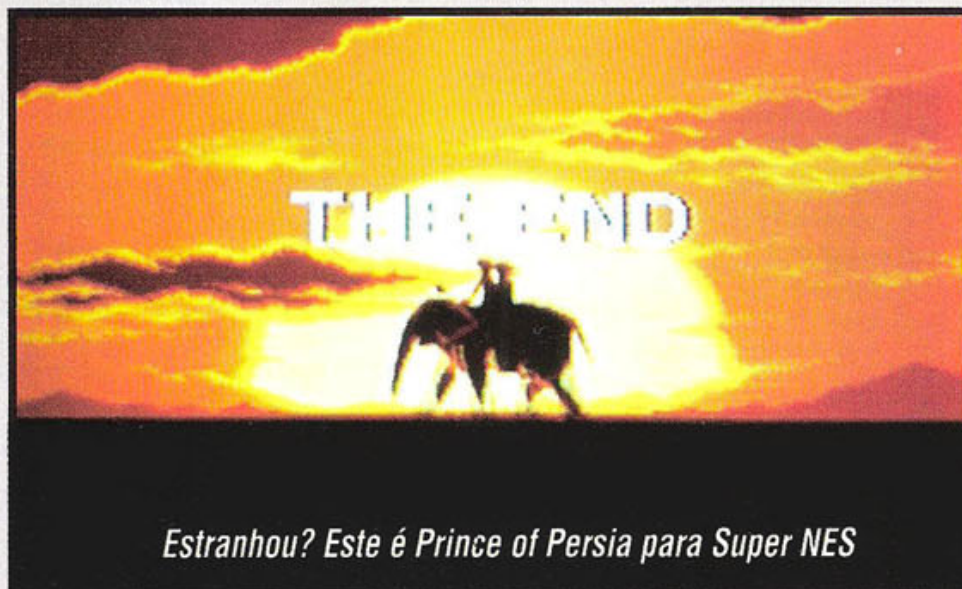
**COMPLEXIDADE** 9,0

**JOGABILIDADE** 9,0

**NOTA FINAL** 8,5

#### COMENTÁRIOS

A avaliação dos clássicos leva em conta a época de produção do game. Por isso, Prince leva nota 8,5 em gráficos.



Estranhou? Este é Prince of Persia para Super NES



**CAMERAMANAGEO DE  
VERDADE SO LARGA  
O JOYSTICK PRA PEGAR  
A MELHOR REVISTA  
DE GAMES!**

**ACÃO**

**REVISTA**

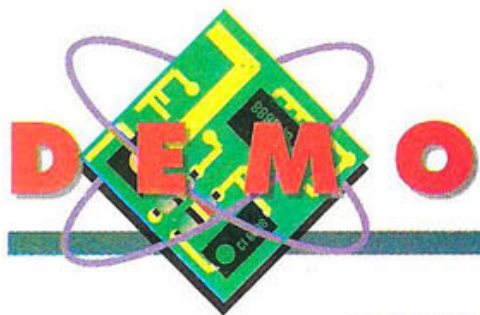
**GAMES**

**QUINZENALMENTE NAS BANCAS**



**EDITORA  
AZUL**





# STREET FIGHTER II

*Street Fighter II é um fenômeno. É o arcade de luta mais vendido de todos os tempos. Quando foi lançado para Super Nintendo, não apenas vendeu horrores como foi fator decisivo para o crescimento do 16 bits da Nintendo no mundo inteiro. Depois de faturar os tubos com as duas versões do game e lançar uma série de itens de merchandise (como camisetas, bonés e figurinhas), a Capcom resolveu lucrar ainda mais com o sucesso de seu jogo de luta. Vendeu os direitos para a U.S. Gold fazer a versão para Amiga.*

*Computer Player testou um demo de Street Fighter II para Amiga. O resultado geral foi bom, mas não chegou a superar o desempenho da versão para Super NES. Confira nossa avaliação para este que é, sem dúvida, o lançamento mais aguardado para o primeiro semestre de 1993. Ah, se você tem PC e gostaria de jogar Street Fighter II em casa, sorria: a versão para IBM PC e compatíveis deve sair até julho.*

## AMIGA X SUPER NES

Apesar de termos testado apenas um demo de *Street Fighter II*, vale fazer uma comparação entre as versões para Super NES e Amiga.

## GRÁFICOS

Os gráficos são extremamente fiéis ao conceito original da Capcom. A U.S. Gold não mudou absolutamente nada: apenas manteve o que já era muito bom. Os background graphics (cenários) são perfeitos, assim como os traços dos personagens. Apenas o scroll ficou um pouco a desejar.

## SOM

O som do game é uma grande incógnita. Afinal, o demo é mudo: nada de música nem de efeitos sonoros. Mas relaxe: a U.S. Gold afirma que tanto a música quanto os efeitos sonoros serão aprimorados. Fique na torcida.

## VARIEDADE DE GOLPES

Apesar de todos os golpes estarem presentes, o tempo de acesso é muito longo, o que tira um pouco da graça do game. Este pequeno desliz deve ser corrigido na versão definitiva. Se ficar como no demo será uma grande decepção.

## SUSPENSE TOTAL

Street Fighter II, além de ser um ótimo game, tem o dom de provocar paixão e angústia nos gamemaniacos. Até o clima de suspense que ficou em torno de seu lançamento para o Super NES já chegou ao Amiga.

A U.S. Gold ainda não divulgou a data oficial do lançamento do game. Apenas disse, misteriosamente, que será antes do verão inglês. Ou seja, antes de junho. Talvez saia junto com a versão para PC. Afinal, em se tratando de Street Fighter II, tudo é possível.

## CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Aqui, o suspense também é total. Não se sabe ainda quantos discos serão usados. Nem mesmo se ele irá rodar com 512 Kb ou 1 Mega de memória. É, o jeito é esperar. Mas tudo bem. Afinal, quem não está sonhando em jogar *Street Fighter II* em seu computador favorito?

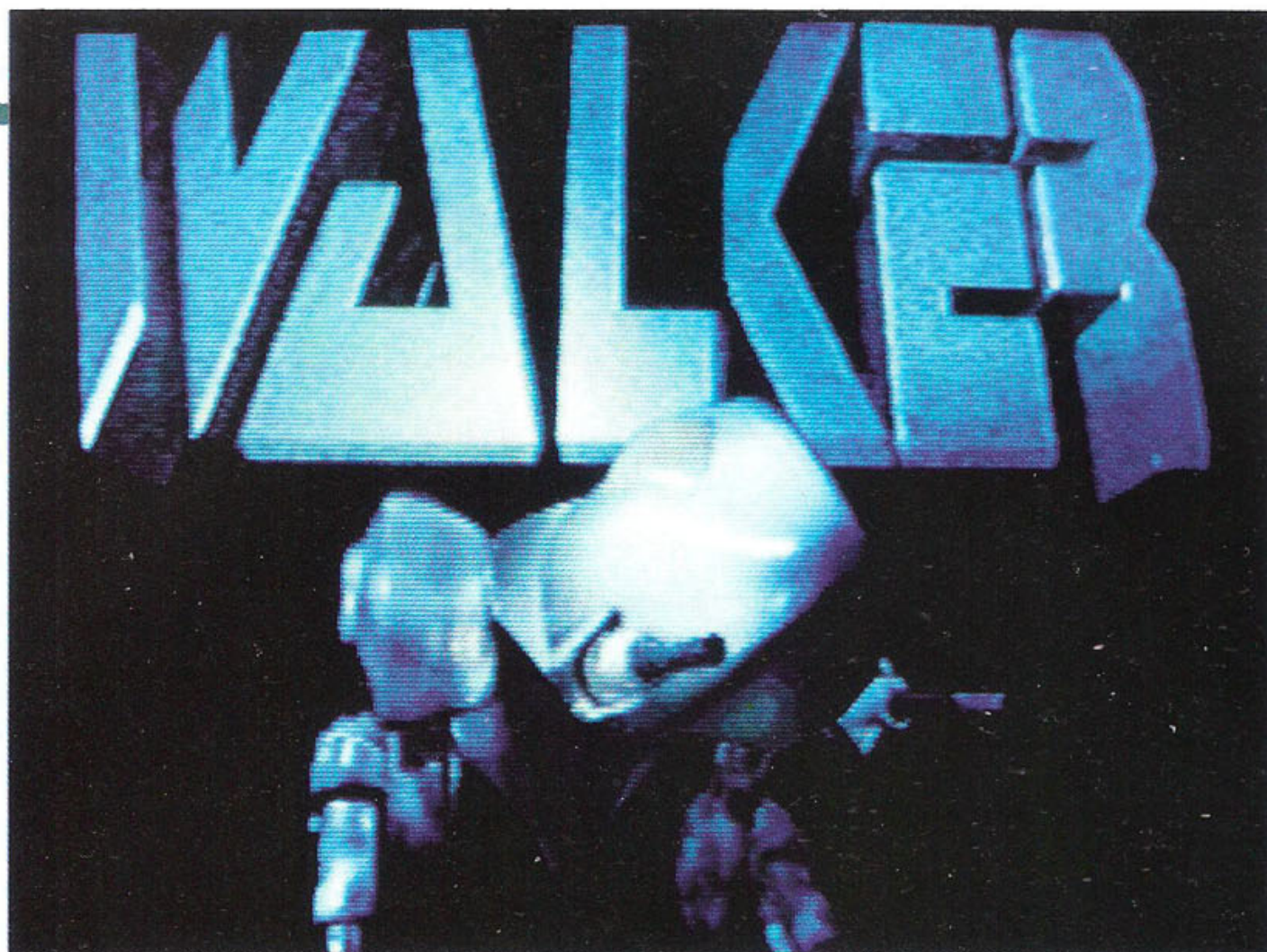


*Você pode jogar com todos os personagens. É só escolher um deles, arregaçar as mangas e... FIGHT!!!*



*Você conhece os dois astros da foto? Ryu e Ken: em breve na telinha do seu Amiga*





*A Psygnosis é uma softhouse de ponta. Lança ótimos games tanto para PC quanto para Amiga. Lemmings fez escola e já é clássico. E Walker, game que testamos em primeiríssima mão para você, deve seguir o mesmo caminho. Criativo e inovador, Walker tem tudo o que um game deve ter: gráficos cristalinos, som sintonizado com a atmosfera do jogo e alto grau de jogabilidade.*

### O Demo por inteiro

Tela de apresentação com elementos de computação gráfica. Nada de história, nada de opções. Você entra direto na ação. É assim que começa o demo de *Walker*. Logo de cara surge um enorme robô. Você controla a máquina, guiando-a através da redoma de vidro que aparece na sua parte frontal.

A sensação é incrível: você se encontra a bordo de um gigantesco robô muito parecido com o ED-209 (aquele da série *Robocop*). A cabeça do robô se movimenta em 180 graus. O resultado é de um realismo contundente: perfeito.

### Pequenos mas numerosos

Sua missão é destruir todos os inimigos insignificantes que encontrar pela frente. Mas eles não são bobos e sabem que tamanho é documento... Já que não podem vencê-lo

no mano a mano, eles vêm às dúzias com armas, motos, helicópteros, caminhões e outras táticas menos cotadas.

O ritmo alucinado do game não deixa margem para dupla interpretação. *Walker* não dá um minuto de sossego para respirar ou tomar um gole de água. Você tem que estar preparado para exterminar qualquer coisa que pensar em se mexer na tela.

### Telas escuras

Os cenários de *Walker* são predominantemente escuros. Como o marrom que é a cor mais marcante do game. A atmosfera é futurística e nada animadora. Você tem a nítida impressão de estar no holocausto pós-guerra nuclear, onde tudo está destruído. Os poucos humanos sobreviventes devem obedecer à robôs nada amigáveis.

O scroll é rápido, bonito e preciso. O movimento do robô é coordenado e extremamente rápido. Daí a

semelhança com o já citado ED-209 do filme *Robocop*. A música acompanha a ação: fica baixa em momentos mais calmos e explode para aumentar a tensão na hora do sufoco.

### Partida a dois

Pelo demo já deu para sentir que *Walker* será muito difícil. A solução menos traumática é jogar a dois. Desta forma, um dos jogadores controla o joystick e o outro fica responsável pelo teclado ou mouse. O manche do joystick é responsável pela movimentação do robô, enquanto o mouse ou teclado faz o papel de copiloto e se encarrega da mira e dos tiros.

Tente jogar sozinho para sentir o drama. *Walker* é perfeito para jogar em dupla. Resultado: mais um ponto a favor deste ótimo lançamento da Psygnosis. A versão definitiva deve chegar às lojas dos Estados Unidos no final de abril.

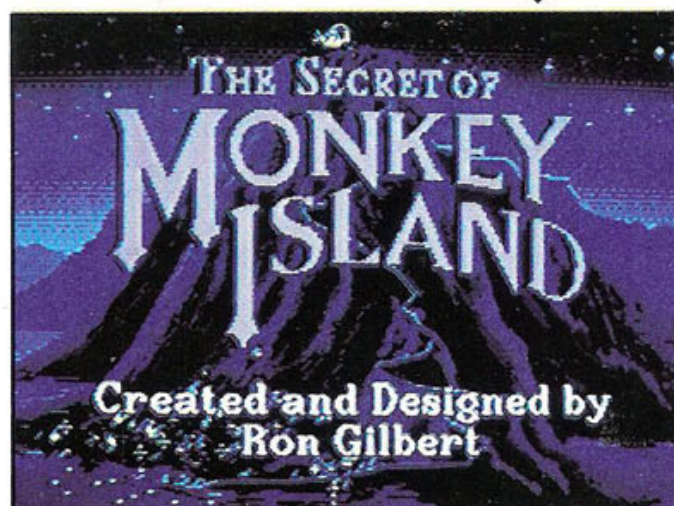


*A cabeça do robô gira 180 graus. E ele nem quebra o pescoço...*



*A tela fica repleta de inimigos. Não tenha pena: mande bala*





*Quem um dia não sonhou ou ainda sonha em ser pirata? Navegar por sete mares em busca de muita aventura e grandes desafios. Ou, quem sabe, procurar um tesouro antigo em uma ilha. Se você tem*

*espírito aventureiro e gosta de um bom desafio, a primeira versão de Monkey Island não pode faltar em sua coleção.*

*Nesta intrigante adventure você é Guybrush Treepwood, um jovem que tem um sonho: ser pirata. Mas pirata de verdade, custe o que custar. O game se passa na ilha de Melée, tão quente e tropical quanto qualquer outra ilha do Mar do Caribe. Melée está repleta de autênticos piratas. Alguns têm bom coração e estão prontos para ajudá-lo; outros querem a sua cabeça. Para ver o seu sonho virar realidade, vença o fantasma do capitão Le Chuck.*

## VERSÃO IDÊNTICA AO PC

Monkey Island nasceu no PC e fez tanto sucesso que deu origem a uma sequência, *Monkey Island 2*. Hoje já existem outras versões para a clássica adventure, tanto para Amiga quanto para Sega CD. A mais fantástica adaptação saiu para CD-ROM: gráficos do além e música para especialista nenhum botar defeito. *Monkey Island* já é clássico.

Esta versão para Amiga é idêntica ao game original para PC. Gráficos, sons, música e até macetes: quem já teve a oportunidade de jogar *Monkey Island* no PC vai tirar de letra. Quem ainda não encarou este game irá penar um pouco. Os segredos do Mar do Caribe não são tão óbvios quanto parecem...

## RESOLUÇÃO DA PRIMEIRA PARTE

Monkey Island pode ser dividido em três grandes partes. Pegue seu chapéu de pirata e confira a solução da primeira parte do game. Ah, você precisa conversar o tempo todo. Computer Player traz os principais diálogos que você deve travar para prosseguir no game.



*Entre de fininho e pegue a carne e a panela. Não deixe o cozinheiro vê-lo*

❑ Vá até o Scumm Bar e converse com os três piratas para saber quais são as suas tarefas. Eles ficam do lado direito do bar e são os chefes do pedaço.

❑ No meio do bate-papo você notará que o cozinheiro sai para dar uma voltinha.

❑ Entre na cozinha e pegue a panela e a carne que estão em cima da mesa.

❑ Em seguida, ande até a ponte na parte de fora da cozinha e chute a madeira da ponte até espantar uma gai-vota que está comendo o peixe. Quando ela voar, pegue o peixe. Saia da cidade e vá até a clareira para chegar ao circo.

❑ Lá, você deve conversar com os piratas: eles vão colocá-lo no canhão. Use a panela para proteger a cabeça. Se tudo der certo, você fatura uma graninha.

❑ Na cidade, você deve conversar com um homem que fica na esquina. Ele lhe entregará o mapa do tesouro. Assim que ganhar o mapa, dirija-se para a esquerda e converse com um grupo de piratas. Eles mandam você entrar na porta da direita. Entre e pegue a galinha morta. Aproveite para conversar com a macumbeira que fica no lado direito. Diálogo 3.

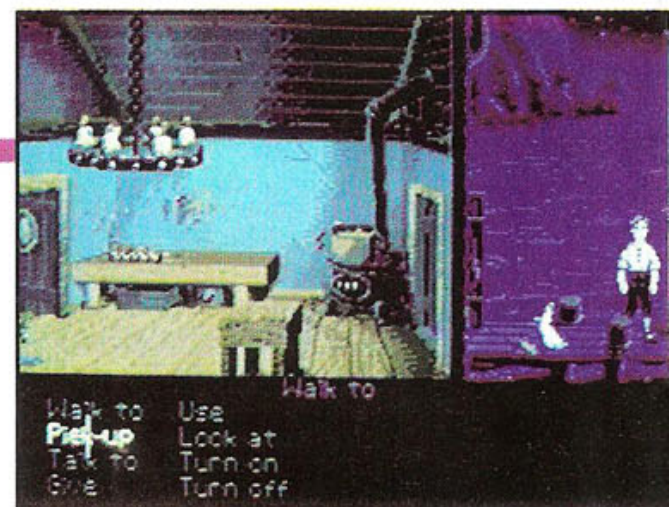
❑ Suba até o arco e entre na primeira casa. Pegue a pá e a espada. Diálogos: 1, 1, 1 e 1.

❑ Volte para floresta e pegue uma flor. Esta flor será muito útil no futuro. Para chegar ao tesouro use a lição da dança.

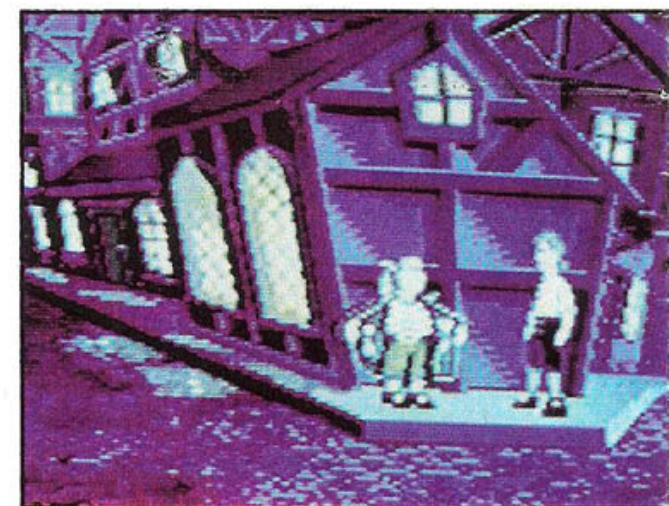
❑ Vá atrás do tesouro. Chegando lá, use a pá bem no meio do X que está marcado no chão. Volte ao mapa e prossiga até a ponte.

❑ Lembra-se daquele peixe que você pegou com a gai-vota? Pois bem, dê o peixe para o homem na ponte. Ande até a casa que fica na extremidade da ilha e abra a porta.

Diálogos: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 4 e 1.



*Seja rápido e pegue o peixe*



*Este mapa importante o leva ao tesouro*



*Não tenha nojo: pegue a galinha morta*



*Não hesite em pegar a pá e a espada*



*A flor é essencial para acabar o game*



Assim que você aprender a lutar feito gente grande, volte ao mapa e lute com os piratas. Será um belo duelo. Ofenda-os bastante com suas respostas (as duas primeiras você aprende nas aulas de esgrima). Veja algumas perguntas e respostas que você deve usar para derrotar os piratas. Transcrevemos apenas as partes principais de cada sentença. São as "clues" (dicas).

#### PERGUNTA RESPOSTA

Insolence = Hemorroid  
 Brains = Trouble  
 Farmer = How appropriate  
 Wear = Feather  
 Scar = Picking nose  
 This is the end = And I got a  
 I own a dog = He must  
 My handkerchief = So you got  
 I've heard = Too bad you  
 Manners begar = I wanted to make  
 Have you stopped = Why, did you  
 You make me want = You make me think  
 Nobody's ever = You run that fast?  
 People fall = Ever before  
 There are no words = Yes, there are

Lute com os piratas até um deles dizer que você está apto a derrotar a Swordmaster. Se ainda não estiver satisfeito, continue lutando para conseguir mais respostas.

Depois da intensa batalha, volte para a cidade, entre na loja e converse com o velho. Diálogo: 2

Logo que o velho sair da loja, vá atrás dele. Siga-o até chegar à casa da Swordmaster. Lute com a mulher. Para vencê-la você deverá usar as mesmas respostas que usou com os piratas. Mas cuidado: as perguntas serão diferentes. Então é uma boa idéia entender o que ela diz.

Assim que conseguir ganhar o duelo, volte para a cidade. Vá até a prisão que fica ao lado da igreja e converse com o preso. Logo em seguida, volte à loja e converse com o velho. Diálogo: 2.

Dê o Breath Mint ao prisioneiro. Você terá que conversar bastante. Anote os diálogos: 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 2, 1, 1 e 1.

Dirija-se à mansão do governador e use a flor e carne para envenenar para os cachorros. Entre e abra a porta que se encontra a sua direita.



*Ele tem mau hálito. Dê a pastilha e consiga a lima*

Logo depois de lutar, pegue o vaso em cima da mesinha. Volte à prisão e entregue o vaso ao prisioneiro. Abra o presente que o preso lhe dá: você encontrará uma lima dentro do bolo. O mistério está aumentando...

Volte à mansão e entre na porta da direita. Responda os diálogos na seguinte ordem: 1, 1, 1, 1, e 1.

Uma vez dentro d'água, pegue o ídolo e a espada e trate de subir a escada. Use o diálogo número 4.

Volte ao Scumm Bar para conversar com o cozinheiro. Diálogos: 1, 1 e 3.

Aproveite para pegar todas as canecas do bar e vá para a cozinha. Esvazie a caneca com o GROG em uma outra caneca e corra de volta para a cadeia. Use

a caneca cheia com a fechadura para abrir a porta. Atenção: tudo deve ser feito com muita rapidez!

Retorne à casa do vidente. Converse com ele. Diálogo: 2.

Volte ao mapa e siga para a pequena ilha. Suba no poste e use a galinha morta com o cabo. Entre na casa e converse com o homem. Diálogos: 1 e 3.

A tensão aumenta. Abra a pequena porta e encoste no monstro. Volte correndo para a casa da Swordmaster e converse com ela. Use o diálogo 3.

Recorra ao mapa mais uma vez e vá até a loja de navios. A conversa será importante e delicada. Use os diálogos 3, 2, 4, 5, 1 e 1.

Volte à cidade, entre na loja e converse com o velho mais uma vez. Os diálogos são intrincados. Para não perder a graça, descubra você mesmo. Só uma dica: decore o código do cofre.

Está chegando a hora da verdade. Abra o cofre, pegue a carta de crédito e volte à loja de navios. Diálogos 3 e 4.

Pechinche pra valer e tire tudo o que puder do barco. Tente conseguir a embarcação e a sua tripulação.

UAU! Você já tem um barco, com tripulação e tudo. Adivinhe o próximo passo: volte ao Scumm Bar.

Assim acaba a primeira parte de *Monkey Island*. Esperamos que vocês não encontrem muitos problemas daqui para frente. Uma dica: o esquema de raciocínio segue uma linha lógica. Boa sorte, futuro pirata!!!



### THE SECRET OF MONKEY ISLAND/Lucas Arts

**PADRÃO:** Amiga Commodore

**GÊNERO:** Adventure

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** Amiga 500 com 1 Mega de memória

**CONTROLE:** mouse é recomendável

**MEMÓRIA:** 4 discos

**GRÁFICOS** 8,5

**SOM** 7,5

**ROTEIRO** 9,5

**COMPLEXIDADE** 9,0

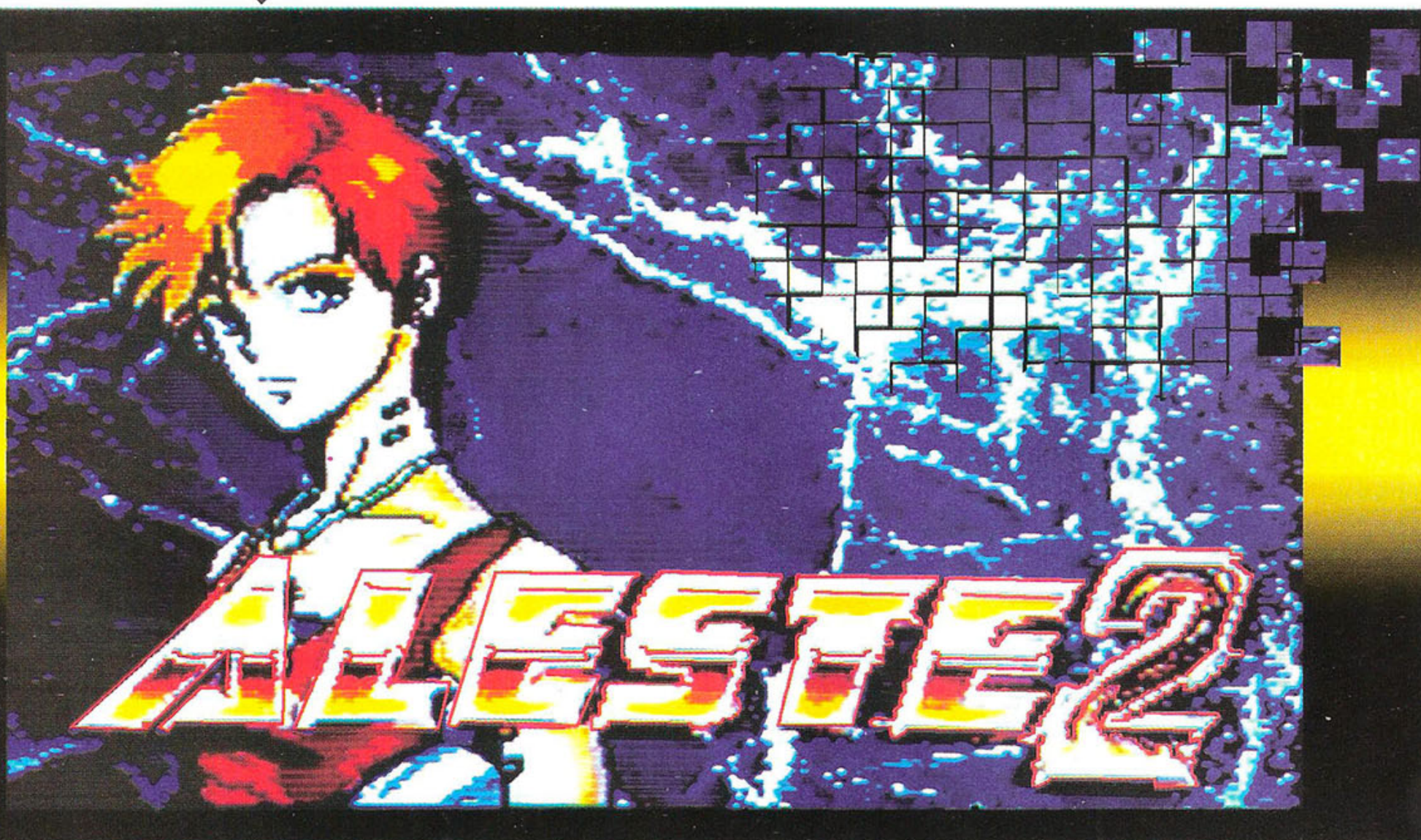
**JOGABILIDADE** 8,5

**NOTA FINAL** 8,5

#### COMENTÁRIOS

Monkey é um dos Adventures preferidos pela moçada que curte computer games. Não é para menos: o jogo é demais.





Mais uma vez a cidade de New York foi invadida por seres do outro mundo. Criaturas pra lá de estranhas passeiam calmamente pelas ruas e avenidas da cidade mais importante do mundo. Aliás, nesta segunda versão, os alienígenas estão mais esquisitos do que nunca.

Você foi escalado para limpar a ilha de Manhattan desta catástrofe. Mas não será muito fácil, pois os invasores não estão para brincadeira. Em suas oito fases repletas de armadilhas e de desafios, Aleste 2 transborda adrenalina em estado bruto. Uma loucura! E em alta velocidade.

Com gráficos alucinantes e um som de tirar o fôlego, Aleste já é conhecido até pelos jogadores de 16 bits (ver box). Fique por dentro das armadilhas que o aguardam nessa delirante segunda versão do clássico para MSX 2. Antes de começar a viagem, leia com atenção o que cada arma pode fazer. Bem-vindo a bordo. Manhattan confia em você...

## ARMAS

**Logo no início do game você deve optar por uma arma. Uma vez escolhida, a arma só pode ser trocada através de power-ups que aparecem na tela no decorrer do jogo. Você pode aumentar o poder da arma durante o game. Portanto, se você tiver a arma 4 bem forte, ao pegar a arma 5, ela estará fraca. Ou seja: mais vale uma arma inferior, porém poderosa, do que uma arma melhor, mas enfraquecida. Conheça os poderes de cada arma e escolha aquela que achar melhor. Boa sorte!**

**0** - Tiro simples, muito fraco

**1** - Além dos tiros, possui um escudo protetor bem na frente da nave

**2** - Fornece um campo protetor em volta da nave, mas não é muito eficaz

**3** - Laser muito potente. Por ser sensível, exige uma ótima mira

**4** - É a melhor arma de todas. Seus tiros são teleguiados e acertam em cheio

**5** - Tem a forma de um guarda-chuva. Limpa os inimigos da tela, mas é muito lenta

**6** - Superdestruidora, é a única capaz de destruir todos os tipos de tiro. Ideal para eliminar os chefes



# A BATALHA FASE A FASE

AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE O QUE CADA ARMA É CAPAZ DE FAZER, CONHEÇA AS MANHAS E OS DESAFIOS DE CADA UMA DAS OITO FASES DE ALESTE 2.

## FASE 1

### FLORESTA

A primeira fase do game é apenas um aperitivo: apesar de estar repleta de inimigos dá para tirar de letra. Use a arma 4 do começo ao fim. O chefe é manha: basta ficar bem na frente dele desviando de seus tiros e atirando nos intervalos.



Este subchefe é baba. Primeiro destrua os seus seis olhos de vidro. Depois, trate de acabar com a parte do meio, tomando cuidado com seus ataques fulminantes. Você o destrói em segundos

## FASE 3

### SOBRE O MAR

A partir desta fase as coisas começam a complicar. Uma dica: logo que você passar sobre três navios, não deixe nenhum inimigo escapar e você será recompensado. Uma carinha azul aparecerá. Pegue-a para ganhar muitas armas.



O terceiro chefe assusta. Seja metódico para acabar com ele sem problemas. Comece com as quatro bases laterais: uma serpente eletrônica surgirá. Para derrotá-la, destrua seu corpo até que fique todo branco

## FASE 5

### FLORESTA CONTAMINADA

A quinta fase é apenas um tira-gosto para a mais difícil de todas, a sexta. Você não deve encontrar muitas dificuldades. Apenas tome cuidado com as plantas alienígenas que cospem fogo. Elas são chatas e difíceis de destruir.



O quinto chefe é fácil. Primeiro, trate de destruir as armas que ficam girando ao seu redor para depois acertá-lo bem no meio. Mire bem e acabe com ele em dois tempos. Pronto para a 6ª fase?

## FASE 2

### NEW YORK

A tela vai deixar você um pouco tonto, mas não se preocupe: depois de um tempinho ela pára. Não fique babando com o cenário, pois seus inimigos estão doidinhos para acabar com você. Não se assuste com o subchefe, um avião desgovernado. Destrua suas turbinas para depois acabar com a cabine.

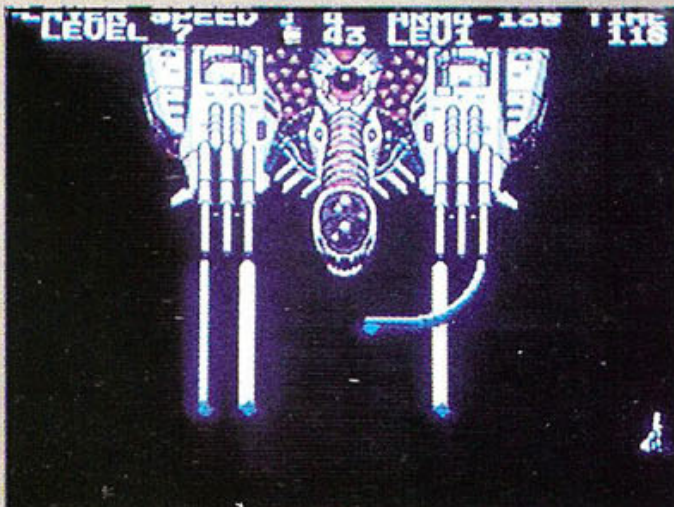


O subchefe voltou, só que desta vez está contaminado. Resultado: fica muito mais difícil livrar-se dele. Use a mesma tática, sem se esquecer das criaturas verdes. Destrua-as para não dançar

## FASE 4

### PRIMEIRA BASE

Esta é a fase mais bonita do jogo. Vários olhos ficarão ligados em você, além de criaturas louquíssimas que lembram os aliens do filme. Não se iluda com a beleza dos gráficos: esta é a fase mais difícil do primeiro disco. Não desista: no final você enfrentará o temido Guardião.



Chegou a hora de encarar o guardião. É complicado destruir esta nave. Liquide os canhões de laser (azuis) e depois acabe com o centro, fugindo de sua artilharia intensa e certa. Todo cuidado é pouco

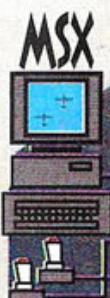
## FASE 6

### NEW YORK 2

Chegou a hora da verdade: esta fase é verdadeiramente punk. Um turbilhão de inimigos dão as boas vindas: a tela fica pequena para você fugir dos milhares de tiros. Mas o segredo é não entrar em pânico, pois você precisa chegar até o chefe com muitas vidas. Não será fácil.



A serpente eletrônica da terceira fase voltou. E o que é pior: para proteger o sexto chefe. Fuja dos tiros constantes do chefe e trate de destruir a serpente. Dedo no gatilho: rapidez é essencial

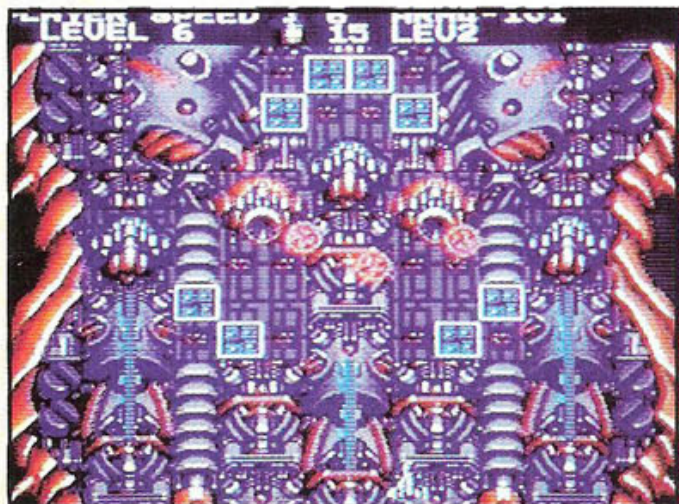




## FASE 7

### A NAVE MÃE

Esta nave poderia entrar para o Guinness, o famoso livro dos records: ela é gigantesca e repleta de canhões, lasers, bombas e tudo que possa destruí-lo. Mas a sétima fase é generosa. Caso você não perca muitas vidas e liquide vários inimigos, bingo: ganhará muitas vidas como recompensa.



O chefe desta fase é a própria nave, mas um robô muito chato tentará acabar com a festa. Não marque bobeira e destrua tudo o mais rápido possível para não ser destruído antes. Dedo no gatilho

## FASE 8

### A BATALHA FINAL

A última fase também é grande. Aproveite o começo para faturar vidas. Os bastões dão muitos pontos e a cada três você ganha uma vida. Não desanime, mas você precisará de muitas e muitas vidas para enfrentar o último chefe do game. Ele é algo do outro mundo mesmo. Veja como derrotá-lo:



Os canhões que protegem a nave são nojentos. E perigosos! Ao destruir a nave, não comemore: você ainda precisa liquidar o chefe. Aqui vale tudo. Torça para ter algumas vidas extras

## ALESTE JÁ TEM CINCO ANOS

Aleste é um clássico que extrapolou os limites do MSX. O game original saiu para MSX 2 em 1988. O sucesso foi tão grande que a segunda versão foi lançada no ano seguinte, também para MSX 2. Já em 1990, o 8 bits da Sega ganhou uma versão do game original, com o lançamento de Power Strike, para Master System.

Super Aleste inaugurou a saga no 16 bits da Nintendo. Lançado em 92, ainda é um dos melhores games espaciais para Super NES, junto com Axelay da Konami e Super Star Wars, da JVC.

As softhouses ainda não anunciaram nenhuma continuação. Mas não será uma grande surpresa se, em breve, pintar mais uma versão para Aleste. Afinal, clássico é clássico.

## SUPERDICAS

Ao iniciar o jogo com o disco 1, fique com o Select pressionado para acessar o SELECT MODE. Dessa forma você poderá escolher o nível de dificuldade

Faça o mesmo com o disco 2. Ao sair do SELECT MODE você irá para a tela de seleção de armas. Aperte Select e ↑ para escolher as fases

Para controlar a velocidade da nave, aperte Stop e →. É o único jeito de se livrar do scroll alucinado do game

### ALESTE / Compile

**PADRÃO:** MSX 2

**GÊNERO:** Espacial

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** MSX 2 - DRIVE 720 K

**PLACA DE SOM:** FM PAC - SONY

**CONTROLE:** joystick ou teclado

**MEMÓRIA:** 128 Kb

**GRÁFICOS**

9,0

**SOM**

9,0

**ROTEIRO**

5,5

**COMPLEXIDADE**

7,0

**JOGABILIDADE**

9,0

**NOTA FINAL**

8,5

### COMENTÁRIOS

Aleste é um dos maiores clássicos da Compile, a grande rival da toda-podera Konami nos games para MSX no Japão. Elas são mais ou menos como Sega e Nintendo nos videogames: estão em guerra constante. Aleste é um dos trunfos da Compile.



# Vampire Killer

O nome diz tudo. Vampire Killer é um jogo de terror, onde seu objetivo é matar vampiros, vários deles. Você começa do lado de fora do castelo e, ao entrar, é recepcionado por várias criaturas macabras. São morcegos, múmias, clones de Frankstein e a morte em pessoa. Nada bucólico.

O objetivo maior de cada fase é encontrar uma chave principal para dar acesso à fase seguinte. Mas nada é muito fácil: há chaves menores, as quais abrem portões dentro da própria fase. Suas armas são um chicote simples, chicote com correntes e um machado que funciona como bumerangue.

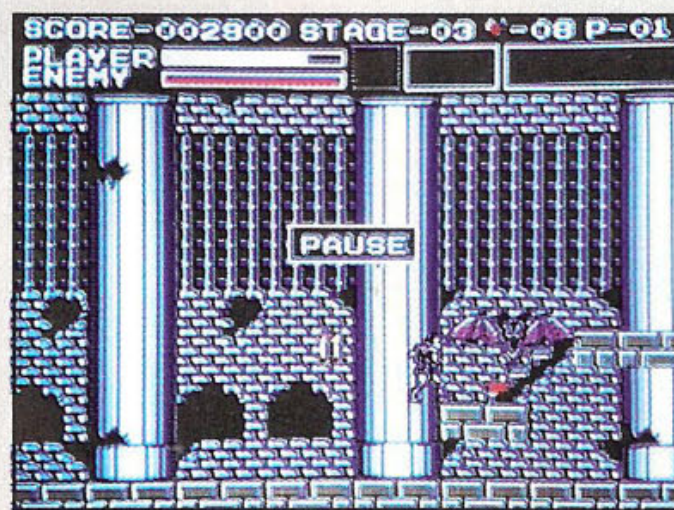
Vampire Killer é o game que deu início à série Castlevania. Desde 89, quando foi lançado para MSX 2 pela Konami, já migrou para outros sistemas. Nintendo 8 bits, Super Nintendo, Game Boy, Atari Lynx e PC, todos têm versões para o jogo. Apague as luzes, pegue um crucifixo e faça uma visita ao Conde Drácula. Você não perde por esperar.



Enfrente a morte. Há duas ou três delas em cada fase. Dê chicotadas para conseguir itens, pontos ou aumentar seu life. Tudo depende da cor em que ela se transforma. Ah, é aleatório, muda sempre



A chave principal fica escondida em algum lugar esquisito da fase. Ela pode estar dentro da parede, no meio da porta ou em lugares ainda mais impossíveis



O primeiro chefe é um morcego nada simpático. Ele jorra sangue (não pergunte de quem) e dá vôos rasantes em sua direção. Acerte-o em seu pouso

## HISTÓRIA É CLÁSSICO DO TERROR

Desde o final do século XIX, quando foi publicado o romance homônimo de Bram Stoker, a história de Drácula encanta a humanidade. O imortal habitante da Transilvânia, um país perdido dentro da Romênia, no leste europeu, transborda charme. A história do conde louco que se alimenta do sangue dos humanos para se manter vivo é o maior clássico do terror.

Vários filmes já tomaram a trama de Bram Stoker emprestada. O mais clássico deles data de 1931. Nele, Bela Lugosi encarna Conde Drácula com tanta perfeição que sua imagem acabou associada à do próprio Conde. Mais recentemente, o diretor americano Francis Ford Coppola encantou o mundo com seu *Bram Stoker's Dracula*.

Com efeitos especiais de primeira, no melhor estilo de Coppola, o versátil Gary Oldman no papel do Conde e com o fenomenal Anthony Hopkins, de *O Silêncio dos Inocentes*, o filme beira à perfeição. Seu sucesso prova que a história de Bram Stoker é atemporal. Vampiros em potencial, sorriam: Drácula vive.

### VAMPIRE KILLER/Konami

**PADRÃO:** MSX  
**GÊNERO:** terror  
**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** MSX 2 com Megaram de 256 Kb  
**PLACA DE SOM:** chip de som da Konami  
**CONTROLE:** teclado ou joystick  
**MEMÓRIA:** 128 Kb

<b>GRÁFICOS</b>	<b>7,0</b>
<b>SOM</b>	<b>8,0</b>
<b>ROTEIRO</b>	<b>9,0</b>
<b>COMPLEXIDADE</b>	<b>8,0</b>
<b>JOGABILIDADE</b>	<b>8,0</b>
<b>NOTA FINAL</b>	<b>8,0</b>

#### COMENTÁRIOS

A Konami não é nada boba. Seus jogos para MSX só aceitam um tipo de placa de som: o chip de som da própria Konami. Como a softhouse é famosa por suas ótimas trilhas sonoras, o som do game fica bom mesmo sem o tal chip. Com ele, então, fica fenomenal.







EDITORA  
**AZUL**

**Fundador**  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

**Diretoria**  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

## ESPECIAL **AÇÃO GAMES** **COMPUTER** PLAYER

**Diretor-Gerente:** Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

**Redatora-chefe:** Regina Giannetti  
**Editor:** Paulo Montoia  
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa  
**Redator:** Roberto Guimarães  
**Diagramadores:** Claudio Santos Albuquerque,  
João Ailton Oliveira Andrade  
**Assistente de Redação:** Érica Luísa Assan Câmara  
**Colaboradores:** Produção de Arte - Iusse José  
Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan  
Carneiro. **Consultores** - Christian Zaharic, Marce-  
lo B. Massafeli Chin e Tadeu Cerqueira Pereira

### PUBLICIDADE

**Diretor:** Rogério Rahier  
**Gerente de Contas:** Miguel Castello  
**Supervisores de Contas:** João Jorge Rangel,  
Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira  
**Gerente de Vendas:** Alaôr Machado  
**Contato:** Nádia Lappas  
**Supervisor de Vendas (Rio):** Eduardo Barros  
**Marketing Publicitário:** Marta de Moraes  
**Coordenadores:** Igor Assan, José Soares

### COMERCIAL

**Diretora:** Vera Helena Mirandez Gomes  
**Gerente de Planejamento e Controle:** Ana  
Camargo  
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão  
**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves  
**Operações Editoriais:** Rossane Gonçalves Costa  
**Diretora Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

**Computer Player** é uma publicação especial da Revista Ação Games da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **março/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222.

**ANER** Fotolito: Bureau Azul  
IMPRESSA NA GLOBO COCHRANE GRÁFICA



EDITORA  
**AZUL**

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

**CONTIGO**  
Atualidades - TV

**BIZZ**  
Rock, Pop, Comportamento

**LETRAS TRADUZIDAS**  
Fotos e Letras Traduzidas

**ÁLBUM BIZZ**  
Biografia, Letras e Fotos

**SET**  
Cinema e Vídeo

**SET 1000 VÍDEOS**  
Seleção dos Melhores Vídeos

**OS CAMINHOS DA TERRA**  
Natureza, Aventuras e Ecologia

**FLUIR**  
Surf

**BOA FORMA**  
Ginástica, Esporte e Saúde

**HORÓSCOPO**  
Astrologia

**HORÓSCOPO**  
Previsões

**SAÚDE É VITAL**  
Prevenção e Saúde

**CARÍCIA**  
Comportamento Jovem

**AÇÃO GAMES**  
O Mundo dos Games

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

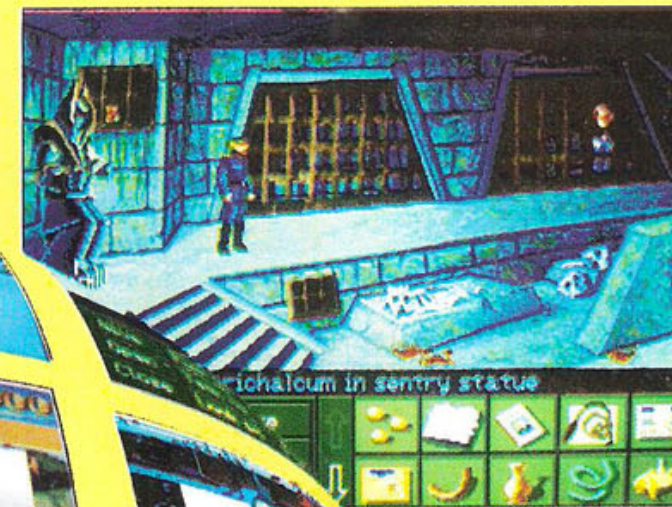
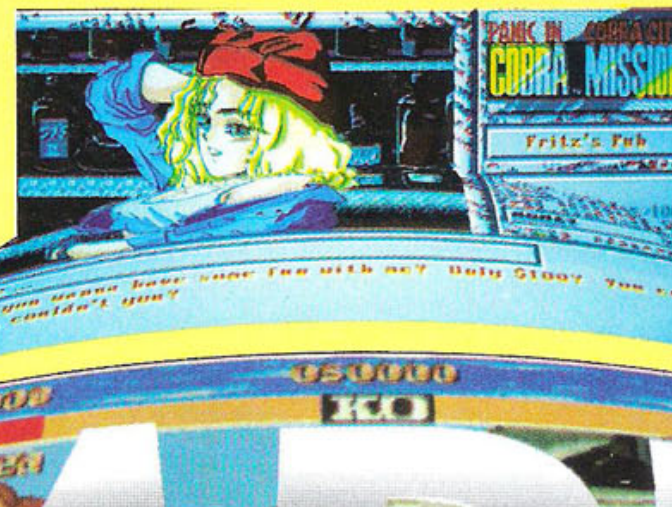
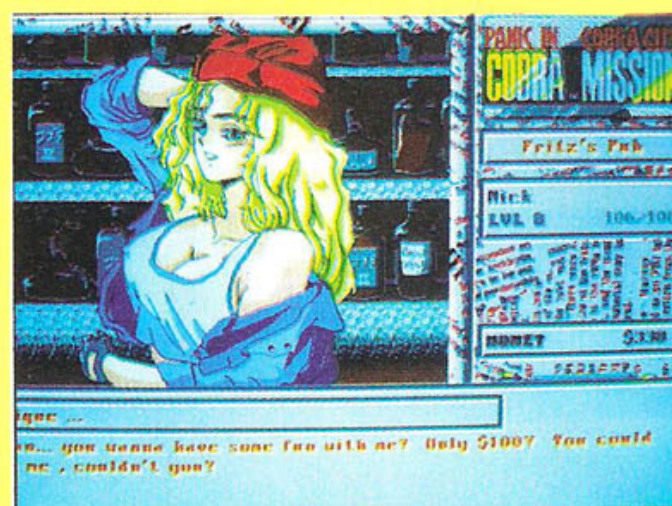
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059

**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

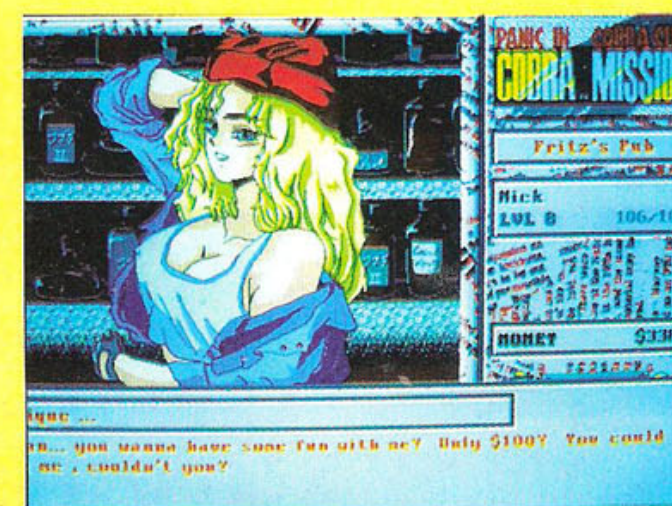
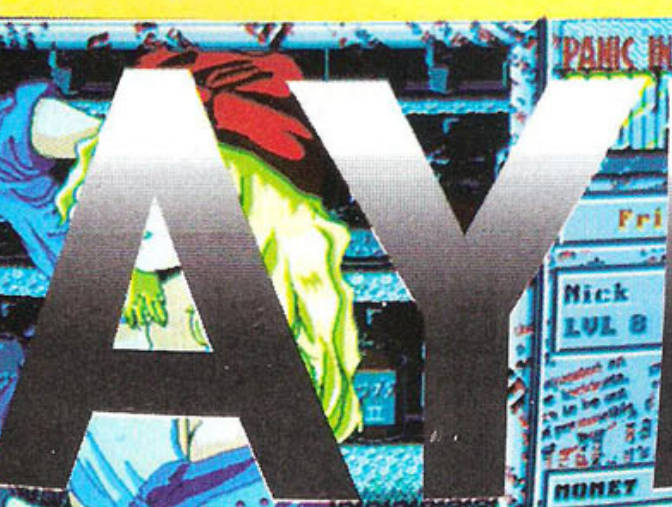
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



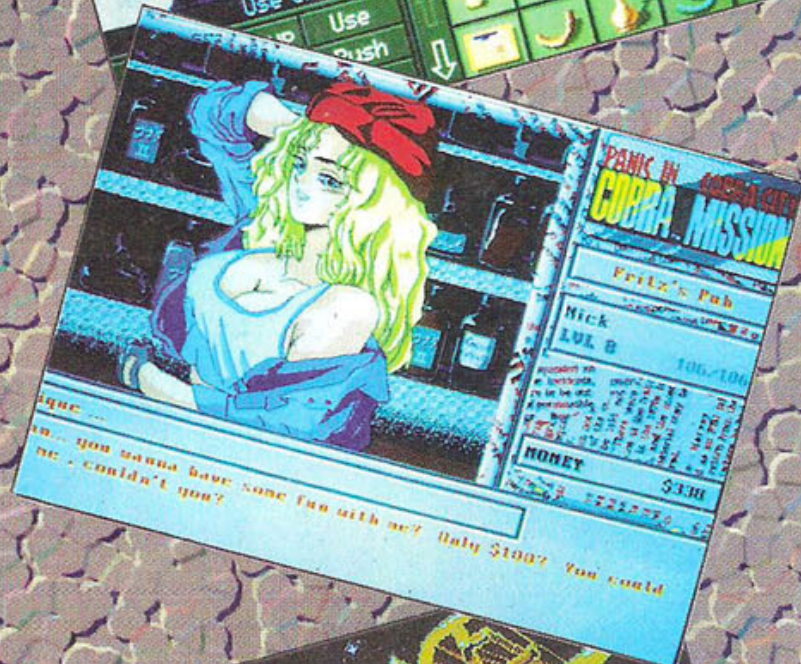
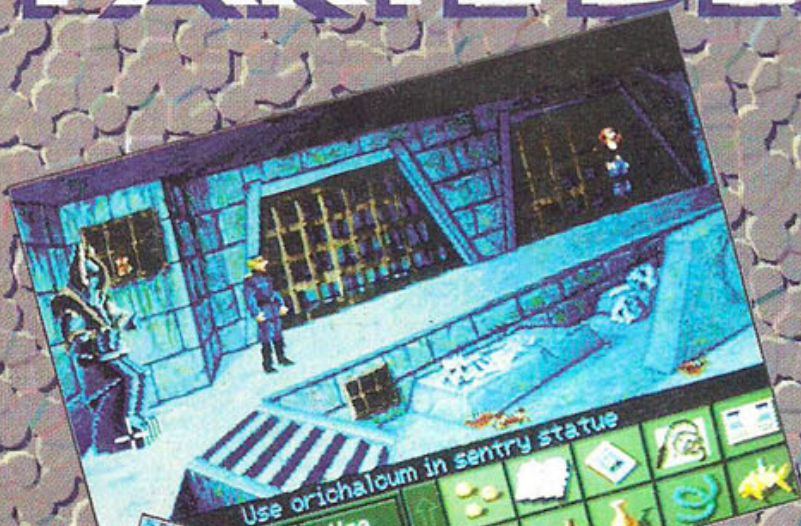


# COMPUTER





# GAMES QUE FAZEM PARTE DESTA EDIÇÃO



## PC

CIVILIZATION  
COBRA MISSION  
CREEPERS  
DRAGON'S LAIR III:  
THE CURSE OF  
MORDREAD  
INDIANA JONES  
AND THE FATE OF  
ATLANTIS  
PRINCE OF PERSIA  
SPACE ACE II:  
BORK'S REVENGE  
ULTIMA  
UNDERWORLD  
ULTIMA  
UNDERWORLD II:  
THE STYGIAN  
ABYSS

## AMIGA

STREET FIGHTER II  
THE SECRET OF  
MONKEY ISLAND  
WALKER

## MSX

ALESTE 2  
VAMPIRE KILLER

RETRO

AVENGERS



## A digital illustration of the character Ryu from the Street Fighter series. He is shown from the waist up, in a dynamic fighting pose. He has short black hair and a red headband. He is wearing a white martial arts gi with a black belt. His right arm is extended forward in a punch, and his left arm is bent. He is barefoot and standing on a green surface against a black background.



A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.


**É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!**


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

Editada por: evil\_arthas

Revista: Elcioch

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

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

