

PC GAMES

X-RATED
SÃO OS GAMES
ADULTOS PARA PC

ESTRATÉGIAS PARA OS JOGOS

- F-16 COMBAT PILOT
- INDIANÁPOLIS 500
- SIMCITY
- THE SECRET OF MONKEY ISLAND

SERVIÇO

- COMO ENVENENAR SEU MICRO
- ONDE COMPRAR GAMES E ACESSÓRIOS

POSTER CHOCANTE DE



INDIANA JONES

**E A ÚLTIMA CRUZADA
COM MAPAS E DICAS INCRÍVEIS**



O MICRO É UM BOM COMPANHEIRO

Os games para personal computer (PC) estão transformando este equipamento numa fantástica máquina de jogos eletrônicos

Para muita gente, o PC ainda é uma máquina complicada, que funciona com programas difíceis de entender e que só é capaz de soltar "bips". Se você pensa assim, está perdendo o melhor da festa.

Há muitos anos o micro-computador deixou de ser aquele equipamento misterioso de escritório. O PC agora está também na casa das pessoas e, acredite ou não, é uma fantástica máquina para jogos eletrônicos.

A evolução tecnológica do PC ajudou a torná-lo um companheiro de jogos. Quando foi criado pela IBM há exatos dez anos (agosto de 1981), o micro tinha uma telinha verde horrorosa, que mal mostrava direito gráficos e desenhos, e uma memória menor que a de muito console de videogame por aí.

O tempo passou e o micro foi ficando mais interessante. A telinha horrorosa foi trocada por monitores coloridos, com capacidade para reproduzir imagens tão perfeitas quanto às da televisão. A memória cresceu, e, além do teclado, ele agora usa outros acessórios, como placas de som estereofônico e joysticks supersofisticados.

A lista dos jogos de computador à venda no exterior tem centenas de nomes. São simuladores de avião, carro, moto, submarino. Jogos de guerra espacial e de guerra terrestre. Aventuras de reis, rainhas e dragões. Quebra-cabeças de arrancar os cabelos e fundir a cuca.

Hoje, empresas como Sierra-On-Line, LucasFilm Games, Broderbund, Spectrum Holobyte, Maxis e Electronic Arts faturam milhões de dólares com seus jogos e lançam dúzias de novos progra-

mas todo ano. Os antigos joguinhos tipo *Pacman* estão sendo substituídos por programas sofisticados, que usam e abusam da capacidade do novo micro.

Eles possuem imagens gráficas com 256 cores simultâneas, trilhas sonoras estereofônicas feitas em estúdio e imagens digitalizadas de filmes e fotos. Com toda essa parafernália, os jogos atuais precisam de milhares e milhares de bytes de espaço em disco e requerem máquinas cada vez mais velozes.

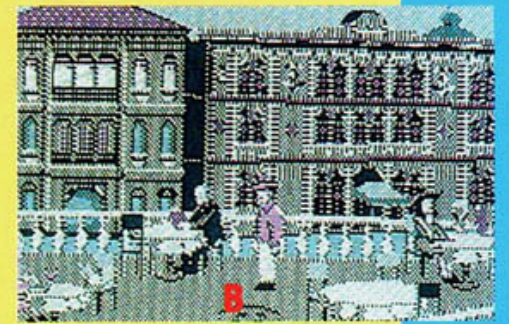
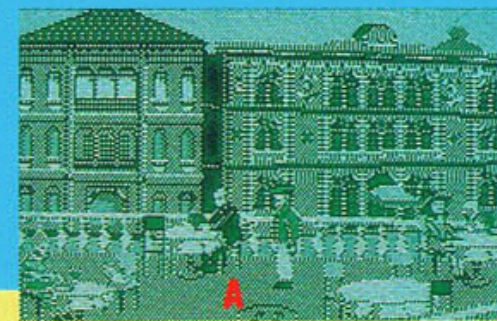
No Brasil, os games estão sendo vendidos oficialmente há um ano. Pouco a pouco conquistam o usuário nacional, que até então só podia ter acesso a jogos pirateando disquetes que algum amigo trazia do exterior.

Você tem um PC? Então, não fique aí parado: devore as páginas deste especial de AÇÃO GAMES, tecele ENTER e mande bala!



COMO ENVENENAR SUA MÁQUINA

Conheça os acessórios que vão dar muito mais emoção e realismo aos games para computador



Compare as diferenças de visual dos monitores. O monitor A é CGA monocromático; o B, CGA policromático; C, VGA monocromático; e D, VGA policromático

O MONITOR: este é um acessório fundamental para o jogador, já que é através da tela que se dá o contato com o game e suas informações. Quanto melhor o monitor, maior a diversão.

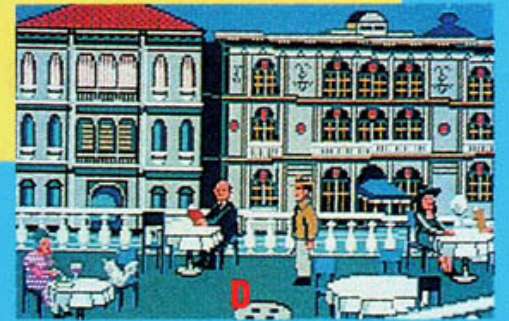
Os monitores para PC podem ser monocromáticos (uma só cor na tela) ou policromáticos (coloridos). Nessas duas categorias há ainda outra variação, que é dada pela capacidade gráfica do equipamento. A capacidade gráfica é medida pela quantidade de pontos por polegada (os famosos pixels) que o monitor consegue colocar na tela.

Quanto mais pontos, melhor fica a imagem, porque os traços ficam mais cheios e arredondados. As capacidades gráficas disponíveis hoje para o PC são: CGA (640 x 200 pontos/polegada); EGA (640 x 350 pontos/polegada); VGA (640 x 480 ou 800 x 600 pontos/polegada) e o super VGA (1024 x 768 pontos/polegada).

Todas elas têm versões coloridas e monocromáticas. No caso das versões coloridas, o CGA só mostra 4 cores simultâneas na tela, o EGA até 16 cores simultâneas e o VGA e Super VGA chegam a 256 cores. É claro que com isso já deu para perceber qual é o melhor.

Atualmente, todas as empresas que produzem jogos no exterior simplesmente esqueceram que existe o padrão CGA e nem querem saber de monitores monocromáticos para seus novos programas. O negócio, para quem quer ir fundo nos jogos, é investir num bom monitor colorido padrão EGA ou VGA.

Mas prepare seu bolso: no Brasil esses monitores ainda são muito caros. Uma saída é a compra no exterior (veja nossas dicas na página 15).



Se o seu micro não tem entrada para joystick, use uma game card



Dois modelos de joysticks da CH Products

O JOYSTICK: se você pensou que joystick fosse privilégio de videogame e que ficaria o resto de sua vida preso ao teclado, enganou-se redondamente. Joystick também é acessório de PC e existem hoje modelos super-s sofisticados para todo o tipo de usuário e programa.

O joystick é ligado ao PC por um cabo, que se conecta atrás do micro em uma saída especial chamada de "game port". Boa parte dos micros já vem com essa saída, mas é sempre bom verificar se seu equipamento tem uma antes de comprar o joystick.

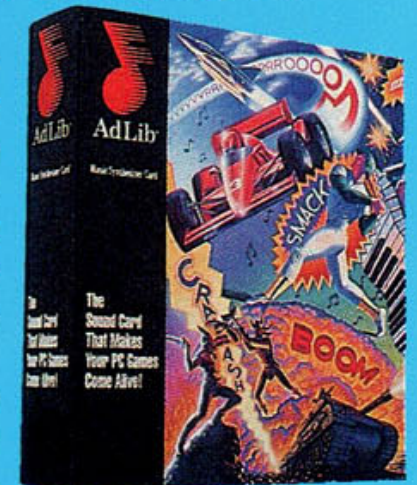
Se não tiver, não se desespere. Basta comprar uma plaquinha chamada "game card", e conecta-la dentro do micro. Ela tem saídas como se fossem tomadas, para ligar até dois joysticks.

Há várias marcas de joysticks disponíveis no Brasil. A mais famosa delas é a CH Products, que fabrica vários modelos e também uma "game card". Um dos modelos mais vendidos da CH é o FlightStick, um super-joystick profissional fantástico para simuladores de avião e carro.

A PLACA DE SOM: troque os "bips e plins" do seu micro por belas sinfonias e efeitos sonoros arrepiantes comprando uma placa de som. Essas placas, que se encaixam internamente no micro (num conector de expansão chamado de "slot"), têm saída para pequenas caixas de som, como as de walkman, e amplificam a trilha sonora dos jogos em som estereofônico.

Da mesma forma que a TV colorida, essas placas só funcionam para aqueles jogos que já foram feitos com trilha sonora em estéreo. O número de games com essa característica, porém, está crescendo nos EUA e no Brasil já há vários jogos disponíveis — *Indiana Jones* e *Indianápolis 500* são dois exemplos.

Existem duas marcas de placas de som à venda no Brasil — AdLib, a mais famosa delas, e a SoundBlaster. Existem jogos que aceitam as duas e outros para usar com apenas uma delas. Fique atento a isso na hora de comprar a placa ou o jogo.



O MOUSE: carinhosamente chamado assim por parecer-se com um ratinho, o mouse é um outro dispositivo que, como o joystick, pode substituir o teclado em vários jogos. Ele é ligado atrás do micro em uma conexão chamada saída serial.

O mouse serve para movimentar o cursor na tela e para "clique" alguma coisa, ou seja, colocar a seta do cursor sobre ela e apertar um botão, como se fosse o ENTER do teclado. Ele é muito usado em jogos de aventura ou quebra-cabeças.

Esse acessório já está bastante popular no Brasil, sendo possível encontrar bons modelos por preços bastante acessíveis em qualquer loja de micros ou jogos.



O mouse funciona como joystick nos jogos tipo adventure

Dez truques infalíveis para

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Ser pirata não é tarefa fácil. Principalmente se você tem que enfrentar um terrível fantasma e resolver um monte de truques e charadas. Para aqueles que já tentaram passar por todos os mistérios do jogo *The Secret of Monkey Island* e ficaram parados no meio do caminho porque faltava "aquela" pista quente, aí vão dez dicas geniais para vencer o fantasma do capitão LeChuck!



Open Close Push Pull
Walk to Pick up Talk to Give
Use Look at Turn on Turn off
Give breath mints to prisoner
yellow petal
map
chicken
breath mints
sword
shovel

1



Open Close Push Pull
Walk to Pick up Talk to Give
Use Look at Turn on Turn off
Use yellow petal with stewed meat
stewed meat
fish
yellow petal
map
chicken
breath mints

2



Open Close Push Pull
Walk to Pick up Talk to Give
Use Look at Turn on Turn off
Open cake
sword
shovel
staple remover
Manual of Style
wax tips
cake

3

PRIMEIRA PARTE

1. Na prisão: dê as balas de menta (Breathmints) que você comprou na loja da vila para o prisioneiro. Ele vai ficar muito agradecido e contar para você sobre as flores amarelas (yellow petals) que estão na floresta. É importante que você apanhe as pétalas, porque elas funcionam como sonífero. Preste atenção na conversa do prisioneiro. Ele tem outras dicas para dar a você.

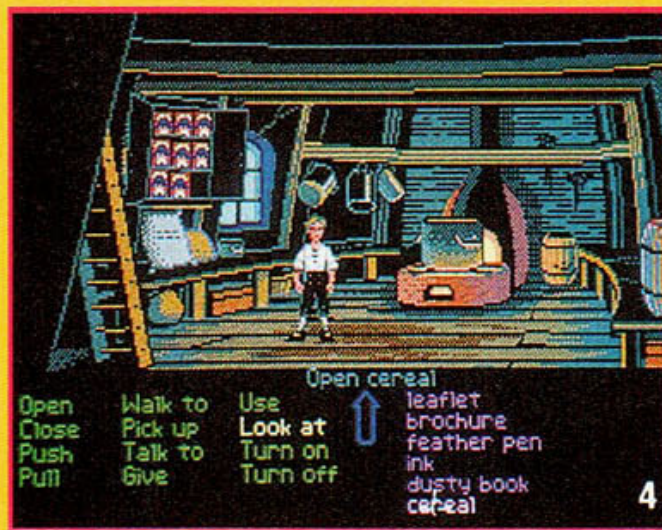
2. Os cachorros: para escapar dos cachorros que tomam conta da casa da governadora, use a carne com as pétalas e dê para eles. Eles vão comer e dormir, deixando você entrar na casa. Lá dentro, pegue um vaso e entre na primeira porta que encontrar. Deixe o resto por conta do jogo.

3. O bolo na prisão: saia da casa da governadora e volte para a prisão. Dê para o prisioneiro o Gopher Repellent, que espanta os ratos. Ele vai adorar e dar para você, em troca, um bolo. Abra o bolo e vai encontrar uma lima (file), que servirá para você pegar o idolo na casa da governadora.

SEGUNDA PARTE

4. Cozinha do navio: na cozinha, vá até o armário e pegue uma caixa de cereais (cereal). Abra a caixa e você encontrará um prêmio (prize). Olhe o prêmio e você vai encontrar uma chave (key). Essa chave abre o armário (cabinet) no quarto do capitão.

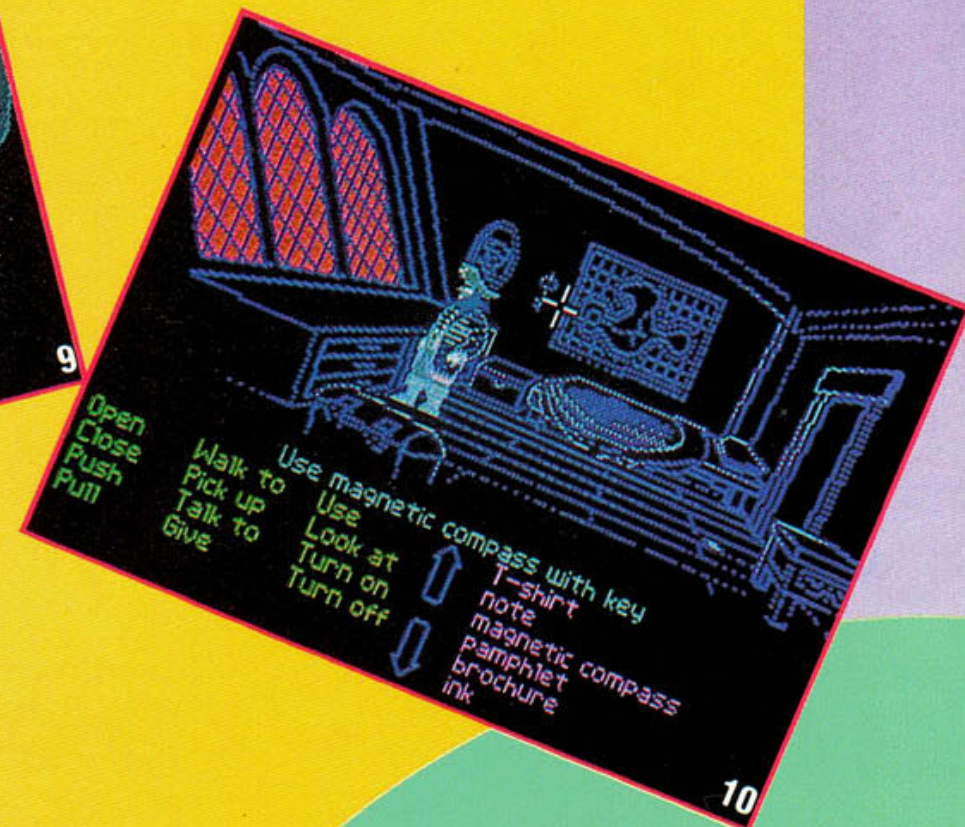
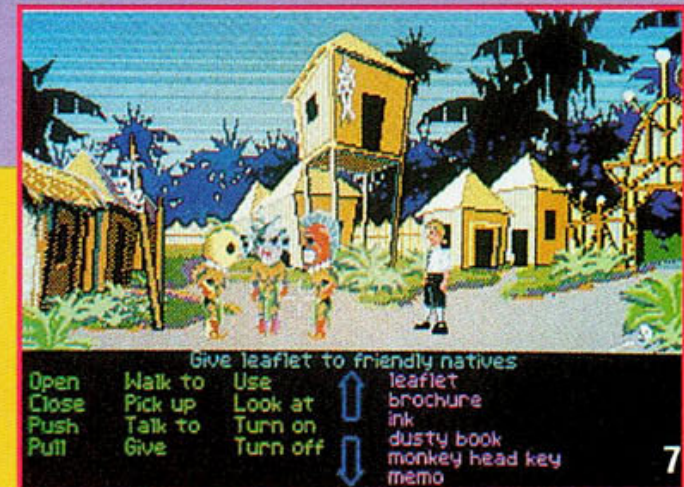
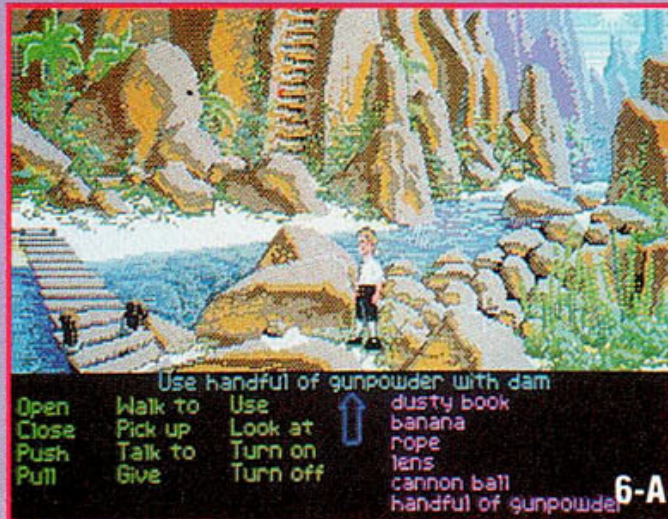
5. A poção: dentro do armário tem um baú (chest). Abra o baú e você vai encontrar canela (cinamom sticks) e um papel com a receita da poção que leva você até a Ilha dos Macacos. Pegue todos os ingredientes pelo navio e use o caldeirão da cozinha para preparar a poção.



DIRECTIONS TO MONKEY ISLAND!!!
Pre-heat pot to 450 degrees
Add the following ingredients:

- 1 Cinnamon stick
- 4 Leaves of Mint
- 1 Human Skull (pressed)
- 1 squirt Squid Ink
- 2 pts Monkey Blood
- 1 Live Chicken
- 3 oz. Brimstone
- 1 or more of the following:
pyridoxine hydrochloride,
zinc oxide, yellow 8,
mine mononitrate and BHA.

Let bubble over low flame until thickened.
Serves crew of four.



TERCEIRA PARTE

6. Na represa: vá até a represa (dam) e coloque a pólvora (gunpowder) nela. Depois, pegue a pedra que está segurando o papel. Vá até onde você colocou a pólvora e esfregue a pedra na bala de canhão. Isso vai produzir uma faísca que explodirá a represa. A inundação vai levantar o tronco e abaixar o enforcado para que você possa pegar a corda que está com ele.

7. Com os canibais: dê para eles o leaflet (folheto). Em troca eles vão lhe dar a cabeça do navegador (head of navigator). Ela será útil como uma "bússola" nos labirintos.

8. No macaco gigante: para abrir a boca do macaco gigante (monkey head) use a

monkey head key (chave da cabeça do macaco) na orelha dele. A boca vai se abrir mostrando uma passagem secreta. Entre por ela.

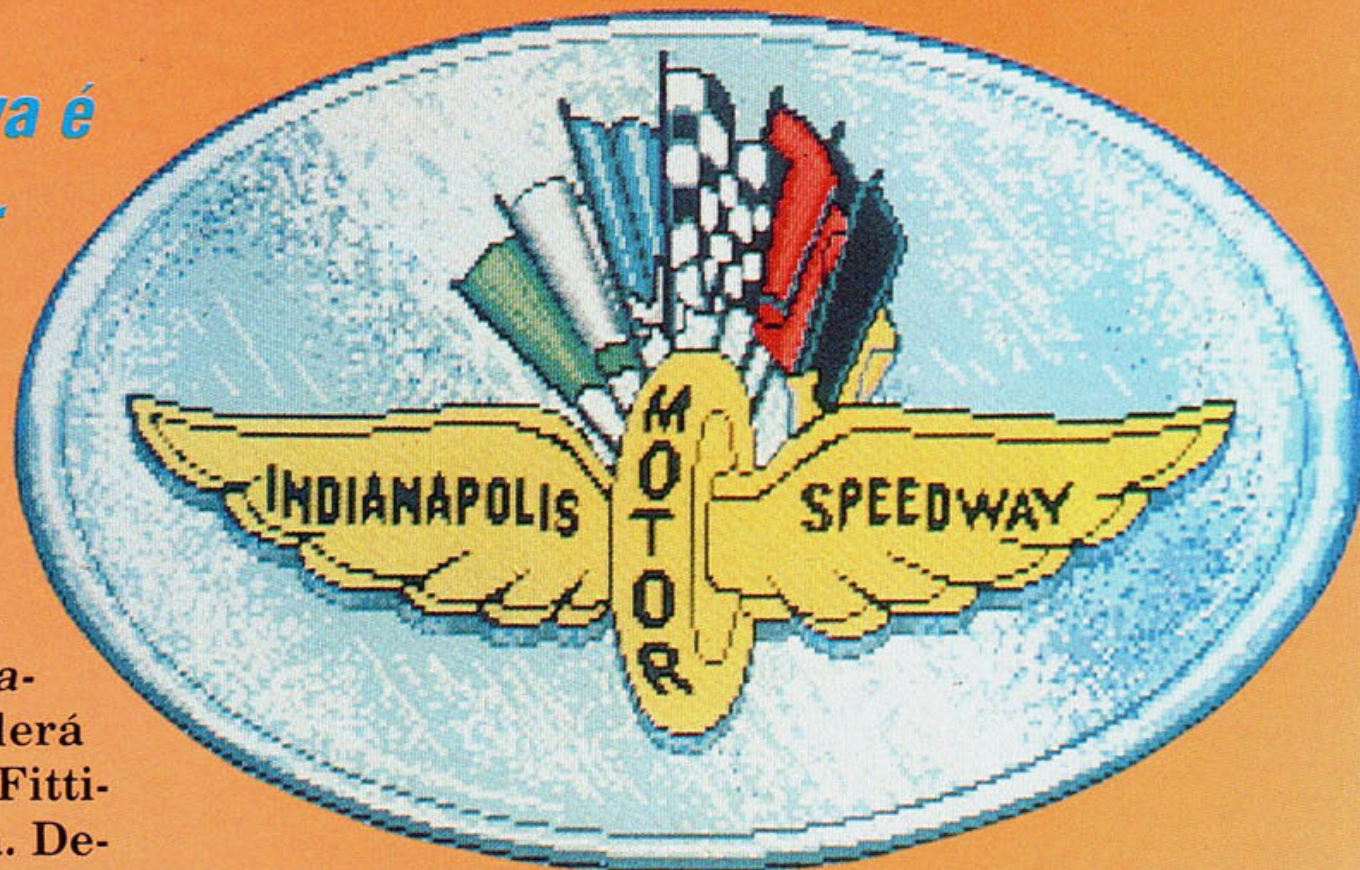
9. O colar do navegador: dentro da cabeça do macaco você vai andar por um labirinto até chegar ao navio-fantasma do LeChuck. Peça o colar (necklace) para a cabeça do navegador, mas com muito carinho e açúcar. Ele tem o poder de torná-lo invisível para os piratas. Use-o antes de entrar no navio.

10. No quarto de LeChuck: tem uma chave pendurada na parede. Para pegá-la sem chamar a atenção do fantasma, chegue mais perto e use o magnetic compass (agulha magnética) para atrair a chave até você sem fazer barulho.

Depois destas superdicas ficou bico chegar ao final do jogo. Agora é com você!

Para vencer esta prova é fundamental configurar bem o seu carro

A prova das 500 milhas de Indianápolis é uma das mais famosas e tradicionais do automobilismo internacional. Se você tem um *Indianápolis 500 — the Simulation*, poderá repetir a proeza do piloto Emerson Fittipaldi e vencer esta incrível corrida. Depois de muitas provas de teste, conseguimos encontrar a configuração ideal para que um carro modelo Penske chegue em 1.º lugar na corrida de dez voltas, mesmo tendo largado em 4.º lugar e encarado 32 dos melhores pilotos do mundo. Prepare sua máquina corretamente antes da corrida, grave essa configuração e pise no acelerador. Nós garantimos que o final vai ser compensador.



INDIANAPOLIS 500

THE SIMULATION

A CONFIGURAÇÃO

- 1- Fuel (combustível):** coloque 15 galões.
- 2- Aerofólios (wings):** são dois, o dianteiro (front) e o traseiro (rear). No dianteiro, coloque o ponteiro do medidor dois pontos acima da marca da metade. Para o aerofólio traseiro, a posição ideal é 2,5 pontos acima da marca da metade.
- 3- Pneus (rubber):** este é um circuito oval, portanto você terá que fazer uma diferença entre os pneus do lado de fora (lado direito) e os do lado de dentro (lado esquerdo). No lado de fora, coloque pneus tipo HARD. No lado de dentro, use pneus tipo SOFT.
- 4- Diâmetro do pneu (stagger):** o lado direito (de fora) terá que ser ajustado para + 0,20.
- 5- Calibragem (pressure):** deve ser feita individualmente para cada um dos quatro pneus. RIGHT FRONT (direito da frente) = 23 PSI; RIGHT REAR (direito de trás) = 23 PSI; LEFT REAR (esquerdo de trás) = 24 PSI; LEFT FRONT (esquerdo da frente) = 26 PSI.
- 6- Suspensão (shocks):** deve ser ajustada para os quatro lados. RIGHT FRONT (direita da frente) = 2,5 pontos acima da marca "Firm"; RIGHT REAR (direita de trás) = 2,5 pontos acima da marca "Firm"; LEFT REAR (esquerda de trás) = na marca "Firm"; LEFT FRONT (esquerda da frente) = 2,5 pontos acima da marca "Firm".
- 7- Cambagem (cambers):** é a inclinação do pneu com relação ao chão. Precisa de ajuste individual para os quatro pneus. RIGHT FRONT = -0.500; RIGHT REAR = +0.250; LEFT REAR = +1.000; LEFT FRONT = +0.250.
- 8- Marchas (gears):** a 4.ª marcha deve ser ajustada para 4.10.



TRÊS SEGREDOS PARA AJUSTAR SEU CARRO

Todo piloto tem que manjar de mecânica. Cada elemento em que você mexe acaba afetando todos os outros, e é esse equilíbrio (ou desequilíbrio) que vai garantir sua vitória ou deixar que você coma poeira dos seus adversários. Sempre que fizer alguma modificação (pneus, aerofólio, suspensão etc.), leve o carro para a pista e teste seu desempenho. Lembre-se: se quiser ser o leão da pista, vai ter que gastar algum tempo para deixar sua máquina tinindo. Veja agora as dicas dos criadores do jogo *Indianápolis 500*. Elas vão ajudar você a resolver alguns problemas e fazer bons ajustes:

- **Problema:** seu carro escorrega para o lado de dentro da pista.

Soluções possíveis: aumente aerofólio traseiro (rear wing); aumente a tensão da barra frontal anti-roll (anti-roll bar); aumente a tensão na suspensão dianteira (front chock); reduza a barra traseira anti-roll; reduza a suspensão traseira.

- **Problema:** o carro está travando, baixando velocidade e aceleração e aumentando o consumo do combustível.

Soluções possíveis: aumente o turboboost, use uma embreagem (4th) mais baixa.

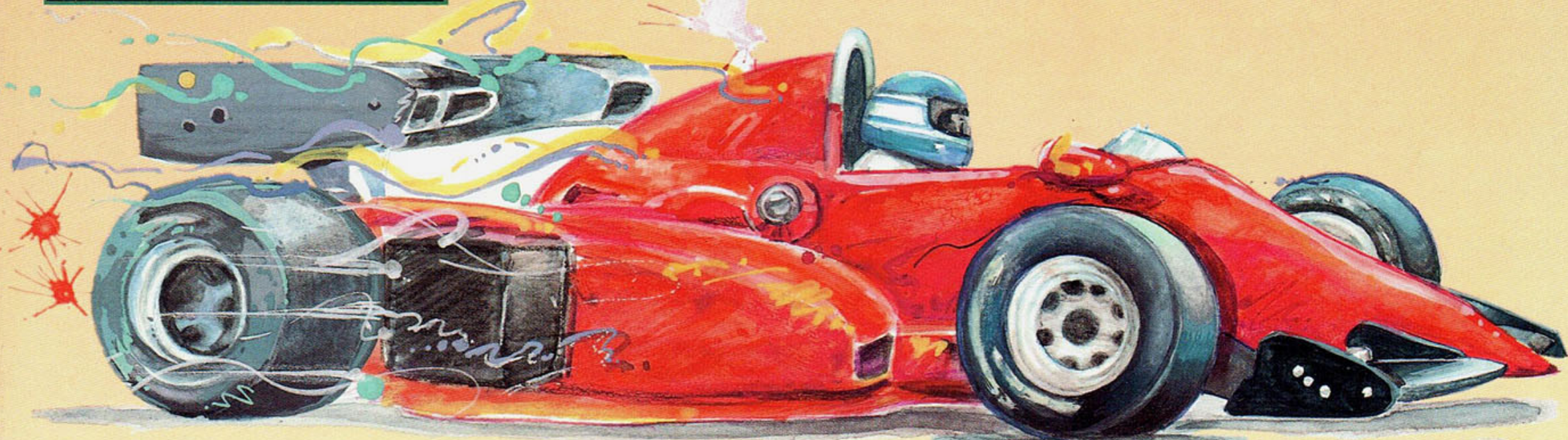
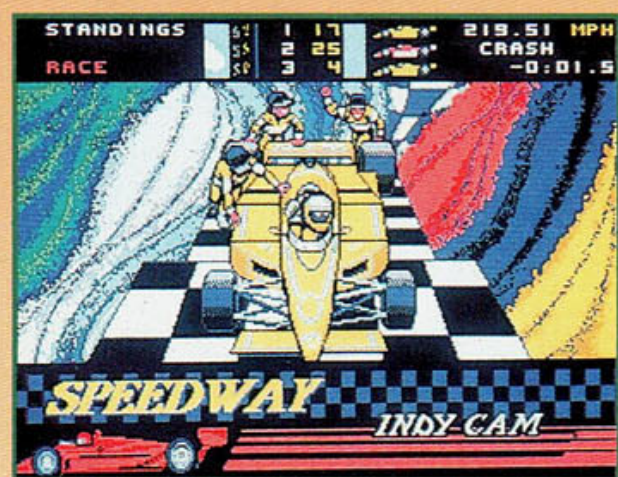
- **Problema:** a pressão do pneu aumenta.

Solução: reduza a pressão inicial do pneu. Senão você corre o risco de ele inchar e causar aquecimento excessivo.



Indianápolis, 82 anos de corridas

Construída em 1909, a pista de Indianápolis (chamada Indianapolis Motor Speedway) foi originalmente pavimentada com cascalho e piche. Mas bastaram algumas corridas para tirar toda a cobertura. Os construtores decidiram então revestir a pista com tijolos vermelhos (red bricks). Os tijolos permaneceram até 1937, quando então Indianápolis foi asfaltada. Em 1962, o circuito e a área dos boxes foram novamente recobertos com asfalto. Só sobrou uma pequena faixa, de uma jarda (cerca de 92 cm), com os tijolos vermelhos originais, na linha de partida/chegada. Ela serve para lembrar aos visitantes como era a construção original da pista.



SIMCITY

Dicas para administrar bem a sua cidade

Já pensou em ser prefeito? Cuidar de uma cidade, decidir sobre a cobrança de impostos, construir pontes, viadutos, abrir ruas, melhorar o trânsito e deixar milhares de cidadãos felizes? Para satisfazer os desejos e os egos de todos os "prefeitos" deste mundo, foi criado *SimCity*, o simulador de cidades da Broderbund. Com esse jogo você tem ferramentas para construir uma cidade, administrá-la e fazê-la crescer.

À medida que ela vai sendo construída, os habitantes aparecem, os carros circulam pe-

las ruas, comércio e fábricas crescem e, então, os problemas aparecem. Criminalidade, impostos, poluição, tráfego, custo de vida, tudo isso tem que ser administrado pelo prefeito, ou seja, você!

SimCity é mais que um jogo, porque utiliza conceitos reais de urbanismo. Seu criador, Will Wright, decidiu, porém, que ele deveria ter todos os aspectos de um game e adicionou ao programa alguns lances "divertidos".

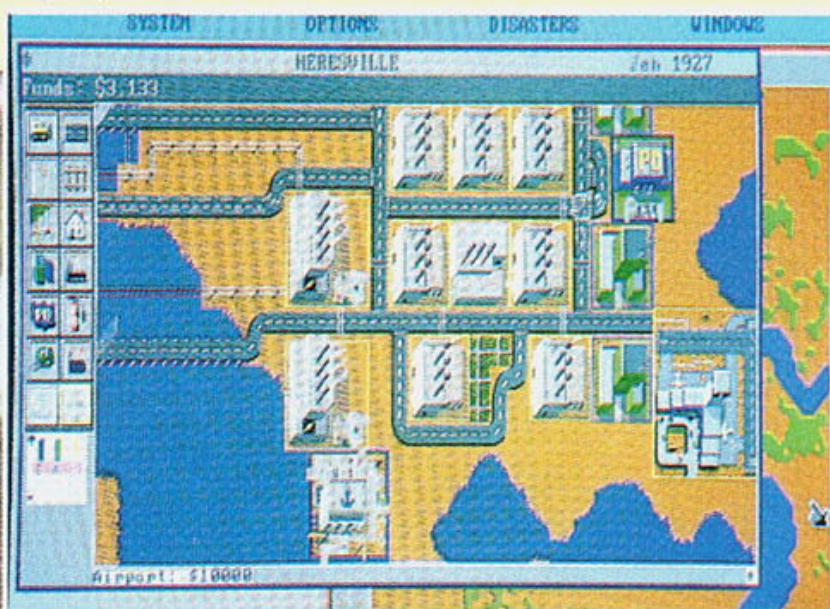
Além das ferramentas para construir pontes, ruas etc., você tem também um menu de

desastres, que podem ser convocados a qualquer hora. Terremotos, maremotos e até o Godzilla estão disponíveis num piscar de telas.

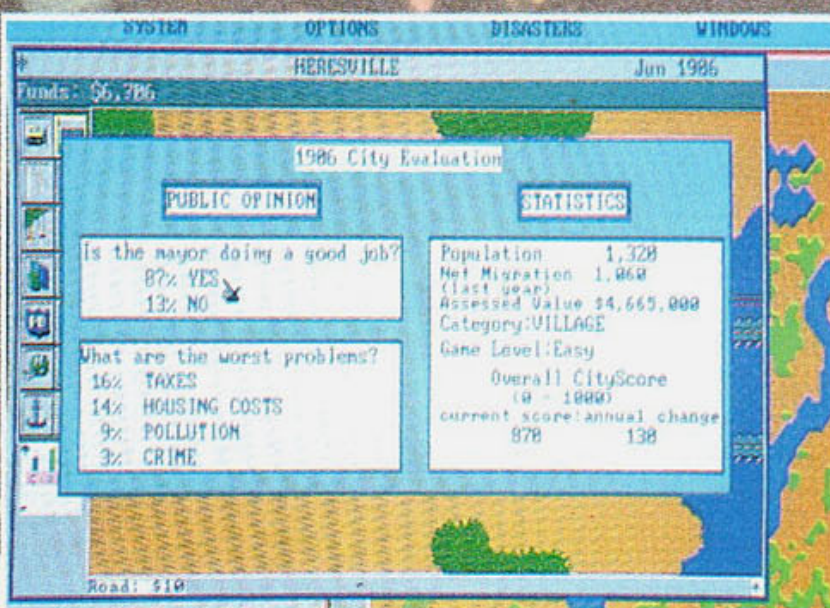
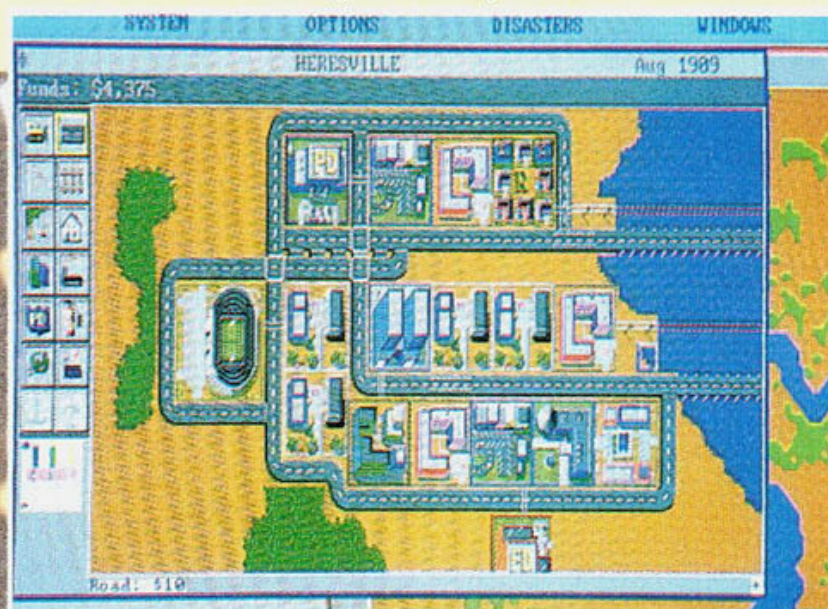
Para desafiar sua capacidade de resolver problemas, Wright acrescentou ao programa algumas cidades já prontas, cada uma com um desastre ou crise e um tempo certo para você conseguir resolver. Não faltou problema para os brasileiros: o Rio de Janeiro, no ano 2047, no meio de uma inundação. Haja balde!

Se você já tem o *SimCity* aproveite estas dicas.

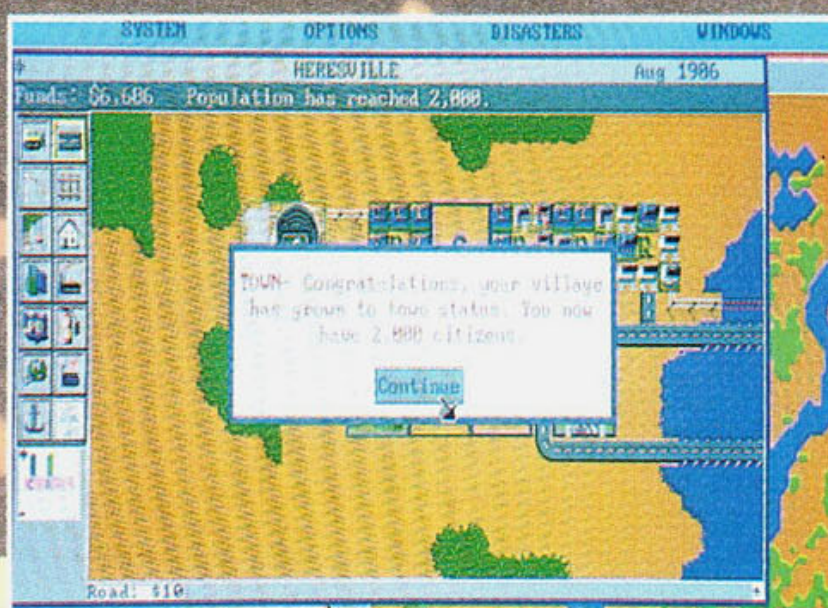
Construa a área industrial longe da residencial, mantendo a poluição longe dos cidadãos. Não se esqueça de montar uma boa infra-estrutura de transportes



Um estádio de futebol perto da área residencial e comercial diverte os moradores da cidade e aumenta a arrecadação de impostos



A tela de avaliação mostra o que os cidadãos estão achando de seu governo. Veja as estatísticas da sua cidade quanto a poluição, custo de vida, crime etc...



Até que sua obra ganhe o status de cidade, há muito trabalho a fazer

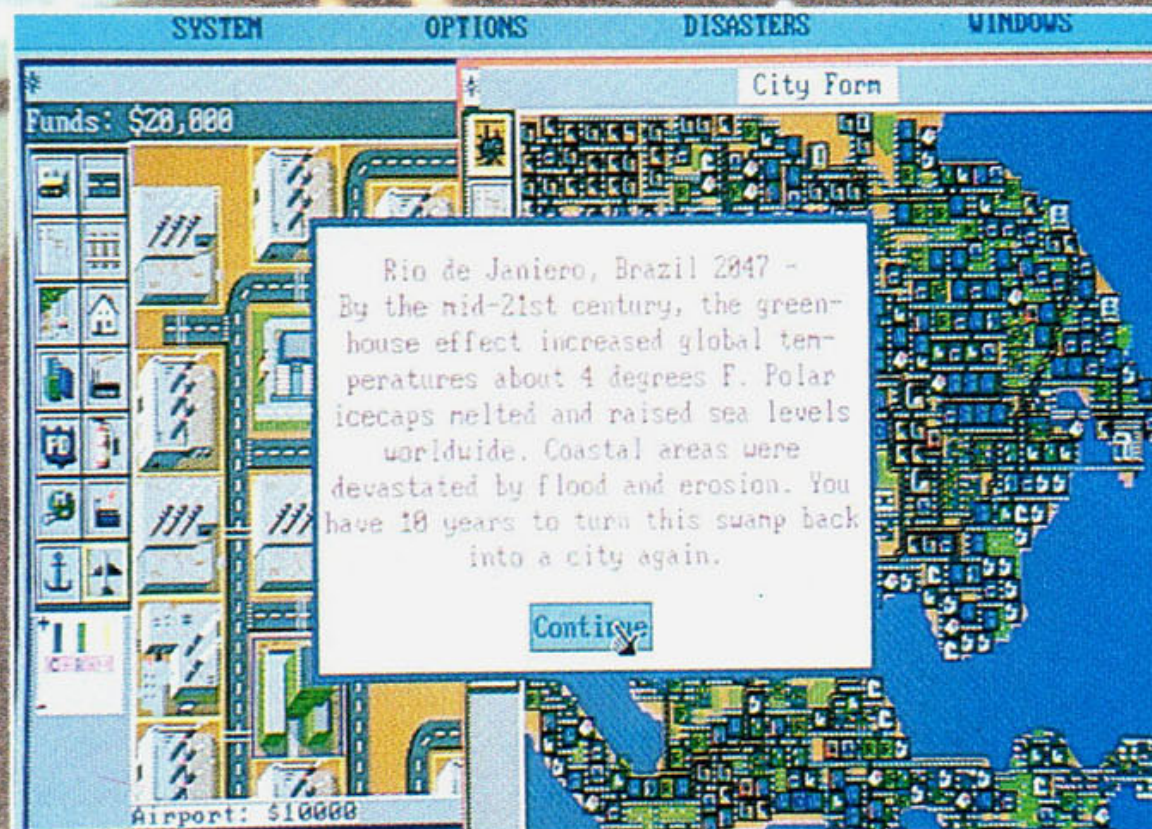
COMO NASCEU SIMCITY

Um livro chamado *The Cyberiad*, do escritor Stanislaw Lem, ajudou a inspirar Will Wright para criar seu *SimCity*. O livro é uma coletânea de histórias de ficção sobre as aventuras dos dois maiores construtores do universo — Trurl e Klapaucius.

Em uma das histórias, Trurl se encontra com um tirano, Excelsius, que tinha sido deposto e exilado de seu reino por ser muito mau e opressor. Excelsius pede a Trurl que invente alguma coisa que o coloque no poder novamente.

Trurl não tem coragem de colocar nenhum cidadão daquele sistema solar sob as ordens de Excelsius e então pensa em outra alternativa. Ele cria para Excelsius um reino dentro de uma caixa, onde ele poderia mandar, fazer guerras, cobrar impostos, ordenar execuções e tudo o mais que quisesse.

Excelsius fica encantado com a invenção e mergulha dentro da caixa por vários anos. Muito tempo mais tarde, os cidadãos que moram no reino da caixa se unem e expulsam Excelsius.



COMO SALVAR O RIO DE JANEIRO

Rio, ano 2047. Um buraco na camada de ozônio que recobre o planeta pode elevar a temperatura da Terra em 4 graus. Isso fará com que a calota polar comece a derreter, elevando o nível dos oceanos e, conseqüentemente, inundando regiões litorâneas. A cidade do Rio de Janeiro certamente está na lista de riscos, e você deve encontrar formas para evitar um desastre maior em 10 anos.

A primeira coisa a fazer, assim que entrar no cenário, é resolver o problema do fornecimento de força construindo uma nova usina.

Em seguida, faça uma avaliação das regiões que podem ser inundadas e comece a construir zonas equivalentes na parte aberta da cidade, ao sudoeste, longe da água. Dessa forma, as novas zonas vão servir para repor as regiões inundadas sem perder muito dinheiro e tempo.

Depois da inundação, quando a água baixar, você poderá aterrar as regiões alagadas e transformá-las em parques ou acessos à praia.

1. Não destrua jamais uma igreja. Se fizer isso, como castigo divino o jogo vai mandar um tornado (vento muito forte) arrasar sua cidade. E lembre-se, sem comércio nem indústria, as zonas residenciais não duram muito tempo.

2. Aeroportos são caros (US\$ 10 000) e atraem problemas de acidentes aéreos. Por isso, adie o quanto puder a construção de um. Quando tiver que construir um, tente colocá-lo próximo à água, de forma que os aviões decolem passando por cima dela. Com isso você reduz as chances de que um deles caia sobre as casas de sua cidade.

3. Portos ajudam sensivelmente o crescimento da indústria da cidade, por causa da exportação. Não deixe de garantir vias de acesso e fornecimento de energia para que ele funcione bem. Mesmo assim, espere a hora certa para construir um.

4. Os estádios são muito úteis, porque aumentam a renda dos impostos. Antes de construí-los, veja se existe população suficiente para mantê-los, se há fornecimento de energia adequado e se existem ruas e estradas suficientes para o trânsito.

5. Parques ajudam a aumentar o valor da zona que está ao seu lado e reduzem a taxa de criminalidade. Além disso, eles previnem o excesso de construções em uma zona residencial e atuam como uma barreira corta-fogo no caso de incêndios.

6. Se você não tiver dinheiro suficiente para grandes obras, recorra ao FMI. Para aumentar seu caixa em 10 mil a qualquer momento do jogo, digite as teclas SHIFT, F, U, N, D nesta ordem. Mas atenção:

salve o jogo imediatamente depois, porque o computador se vingará da sua espreiteza mandando uma catástrofe para sua cidade. Você pode repetir este macete até oito vezes seguidas, mas terá que gravar o jogo para cada uma delas.

OS OITO MANDAMENTOS DO BOM PREFEITO

1. Sem energia não há vida. Comece a sua cidade sempre pela usina de força. Ela pode ser elétrica ou nuclear, a escolha é sua. Para ajudar na sua decisão, lembre-se desses prós e contras: em SimCity, usinas nucleares costumam durar 150 anos até que tenham algum problema de radiação. Elas geram 3 vezes mais energia que uma usina elétrica, mas custam US\$ 2 000 a mais.

2. Zonas industriais são importantes para trazer empregos aos cidadãos e impostos para a prefeitura. Mas cuidado onde vai colocá-las, porque muito próximas de zonas residenciais elas aumentam os problemas de poluição e crime e acabam desvalorizando a região. Construa suas indústrias afastadas das casas e garanta boas vias de transporte para elas.

3. Depois que suas casas começarem a crescer, vão surgir espontaneamente hospitais, escolas e igrejas no meio de-



Um simulador para prós



Neste jogo você pilotará o F-16, caça supersônico americano que é um dos mais famosos aviões de combate de todos os tempos. Mas a tarefa não é nada fácil, pois o game reproduz com incrível realismo o funcionamento, os comandos e o comportamento do avião. E, se voar com ele já é uma aventura, participar das missões de guerra é um desafio e tanto — você viverá diversas situações, como o treinamento, escolha das missões, planejamento tático e seleção de armas, sem falar nas batalhas aéreas radicais. Fique ligado nestas dicas para interpretar corretamente as informações do painel e pilotar melhor o seu avião

Decifre o painel do seu avião

Seu F-16 vem equipado com três MFDs (visores de Multifunção), que são as três telinhas maiores que você vê no painel. Esses visores são de fundamental importância para o piloto, porque reúnem todas as informações vitais para a realização da missão e o controle de vôo.

Os MFDs possuem oito funções diferentes. Você pode ter todas elas em qualquer um dos três visores usando as teclas F1 (visor esquerdo), F2 (visor central) e F3 (visor direito). A escolha e a combinação das funções é sua e vai depender do tipo de missão que você está pilotando no momento. Veja abaixo dicas sobre elas:

1. Radar ar-ar: usado para buscas aéreas de naves inimigas. O radar mostra todos os aviões em seu campo de visão e é capaz de identificar até dez alvos simultaneamente. Você pode selecionar cada um dos alvos e receber informações imediatas sobre sua altitude, alcance e rumo. Ideal para operações de combate aéreo é vôos de re-

conhecimento em terreno inimigo.

2. Radar ar-terra: mapeia tudo o que está embaixo de seu avião, de alvos móveis a instalações terrestres. Cada alvo pode ser selecionado e receber informações sobre seu alcance e rumo. Fantástico para missões que envolvam forças de terra ou reconhecimento.

3. Mapa de movimento: mostra sua exata posição, no centro da tela, em relação aos elementos da zona de combate (instalações, torres, montanhas e campos de pouso), que aparecem iluminados no visor. É um bom instrumento de orientação em combate.

4. Relação de armamentos: mostra na tela os símbolos e a localização dos armamentos que seu avião carrega no momento e quanto resta de cada um. Tela estratégica para acessar se você receber algum aviso de falha no armamento.

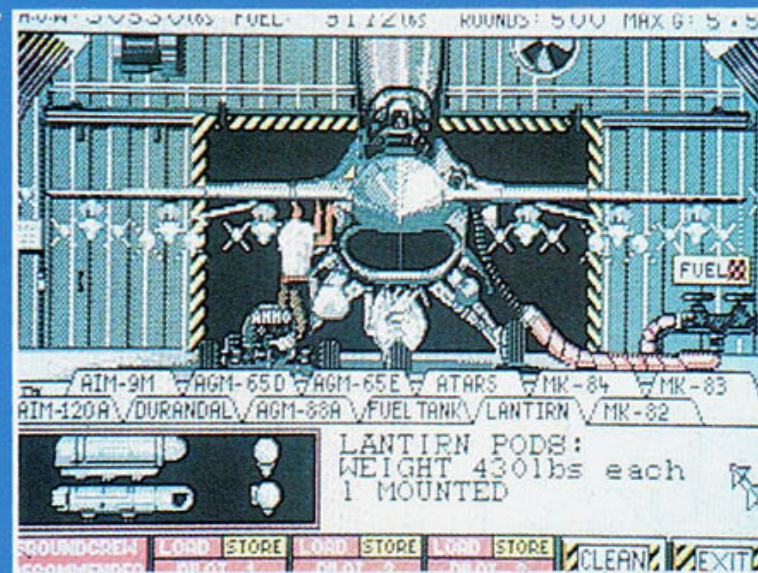
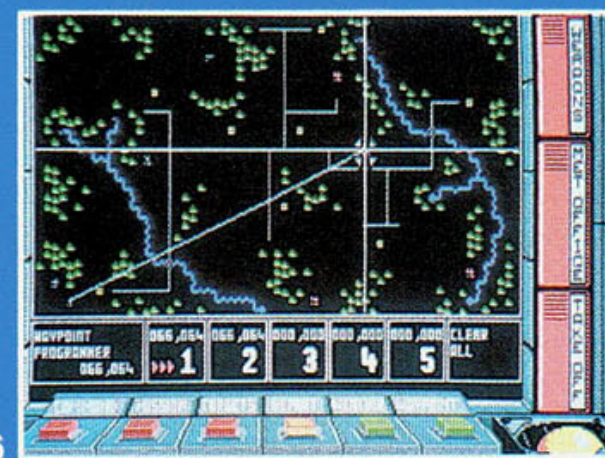
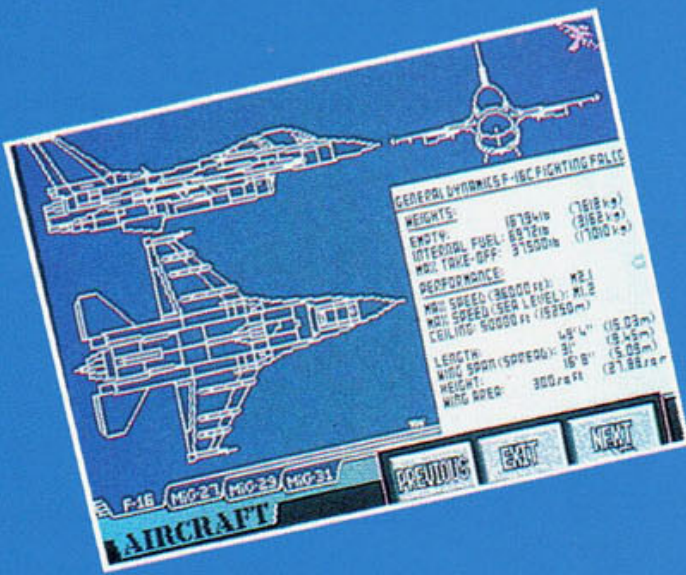
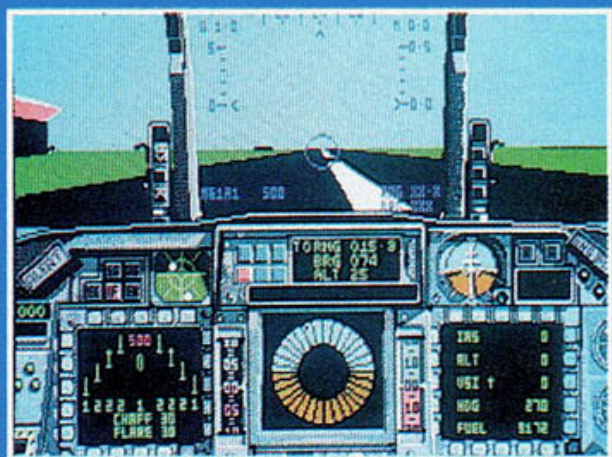
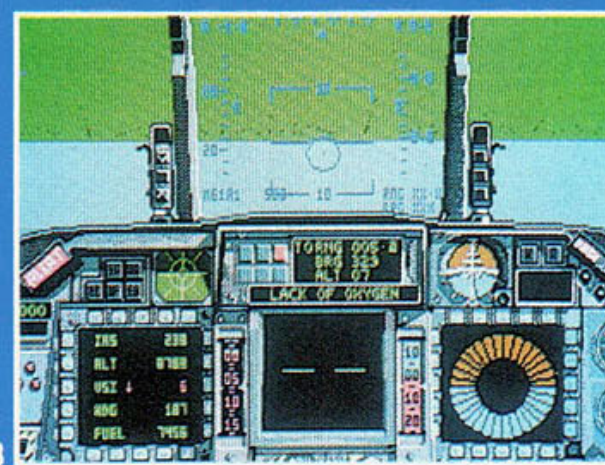
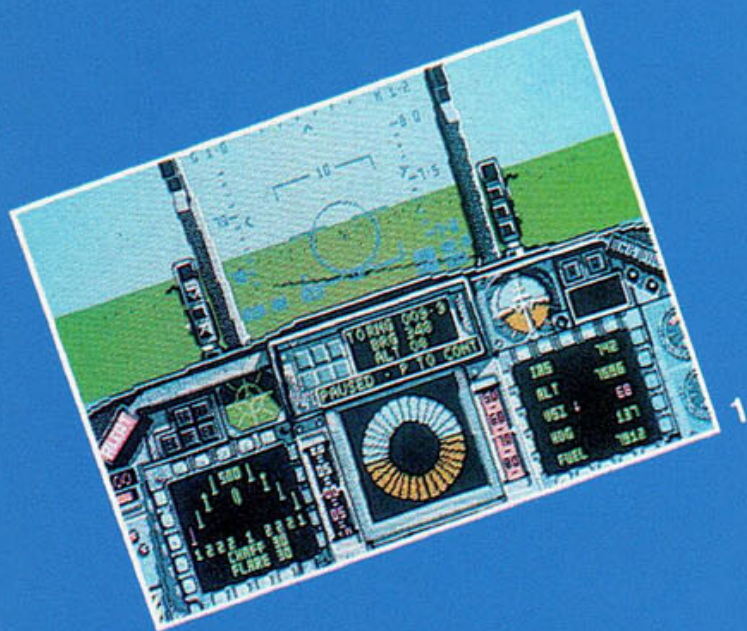
5. Dados básicos de vôo: mostra, diretamente do computador de bordo, todas as informações sobre a condição de seu vôo — altitude, combustível, velocidade, taxa de subida e in-

clinação do avião. Muito útil no caso de falha em seu Visor Direto (transparente, que coloca informações sobre as imagens externas).

6. Zoom de imagem térmica: funciona com os mísseis Maverick AGM-65D (infravermelho) e/ou com Lantrin (mira infravermelha noturna). Ele mostra na tela uma imagem térmica do alvo em miniatura. Melhora a capacidade de identificação e seleção de alvos com o Lantrin.

7. Horizonte artificial digital: é um novo conceito de horizonte artificial, diferente do tradicional aviãozinho (que também existe em seu painel). A vantagem sobre o modo tradicional é a facilidade da visualização, que mantém o piloto sempre atento à posição de sua aeronave.

8. Sistema de pouso por instrumento: é seu auxílio básico no pouso. Consiste de duas linhas (horizontal e vertical) que se cruzam na tela para ajudar a alinhar seu avião com a pista e a controlar seu ângulo de descida.



Aprenda a fazer manobras perfeitas

DECOLAGEM

1. Com o avião já na pista, aperte a tecla B (freio de roda)
2. Acelere o motor (tecla +) até que o indicador mostre 80
3. Solte o freio de roda apertando novamente a tecla B
4. Acelere até 100% e então acione o afterburner
5. Quando a velocidade atingir 125 nós, levante o nariz do avião (usando o joystick ou apertando a tecla com a seta para baixo)
6. Recolha o trem de pouso (tecla U) antes que a velocidade chegue a 300 nós
7. Suba até a altura desejada, desligue o afterburner e nivele o avião

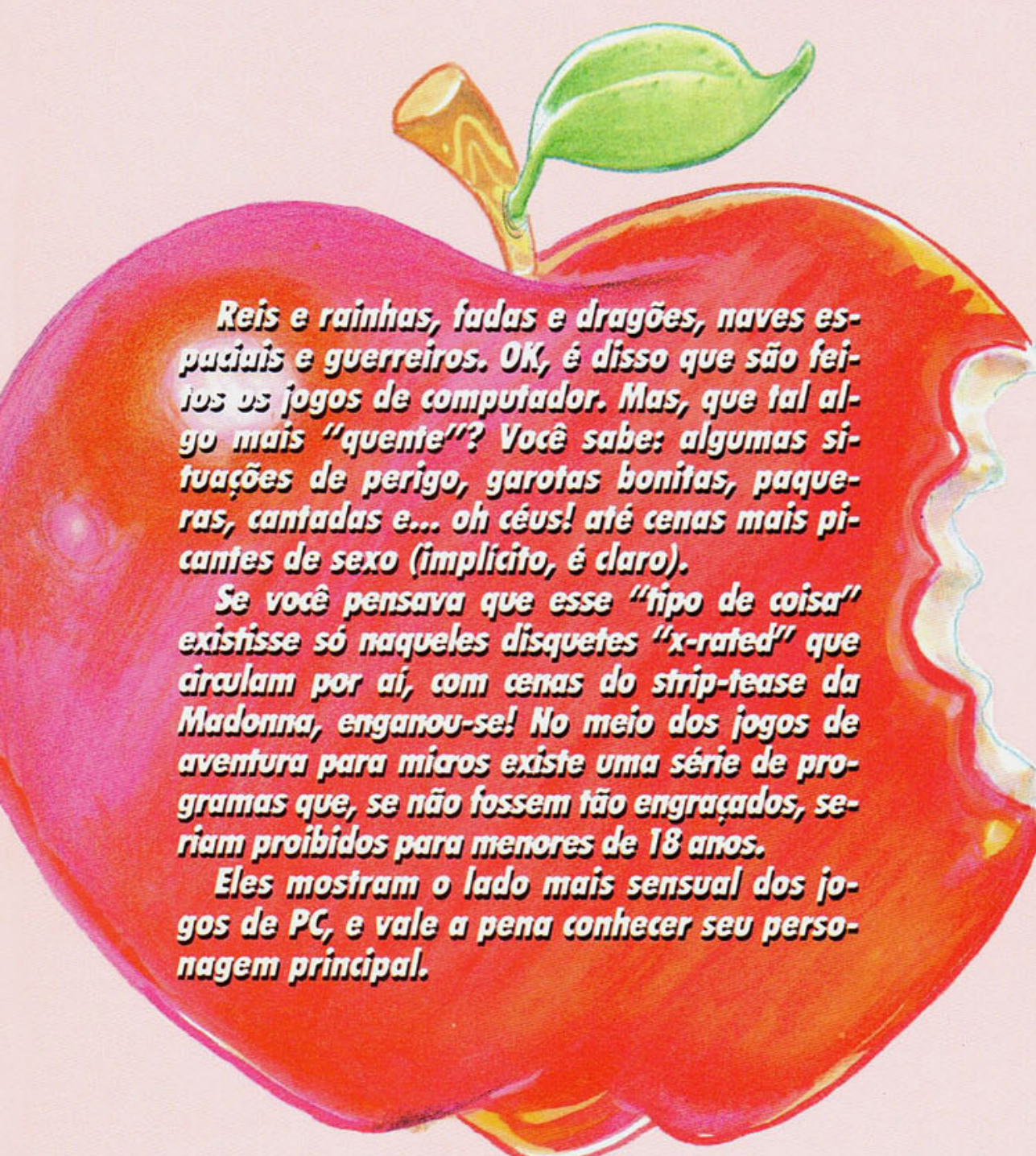
POUSO

1. Situação ideal para aproximação: a 15 milhas da pista, mantenha a altitude em 4 mil pés com velocidade de 125 nós
2. Faça manobras SUAVES
3. Seu ILS (sistema de pouso por instrumento) mostra na tela duas linhas que se cruzam. Elas indicam sua posição relativa ao eixo (vertical) e à rampa de descida para a pista (horizontal). Siga sempre as barras para manter o avião estabilizado. Se, por exemplo, a barra horizontal descer, acompanhe-a abaixando o nariz do avião ou reduzindo o motor. Se a barra vertical for para a direita ou esquerda, movimente o avião para o respectivo lado até ela alinhar
4. Anote o seu checklist básico para a aproximação manual (que pode variar de acordo com o peso do avião)
 - trem de pouso: abaixado
 - acelerador: 81%
 - velocidade: 125 nós
 - altitude: 2 500 pés
 - ângulo de ataque (AoA): 13 graus
 - velocidade vertical: 11 pés/segundo
 - ângulo do nariz: + 8 graus
 - distância para o toque: 10 milhas
5. Existe uma opção de pouso chamada Landing Practice, em que é possível treinar pousos seguros e suaves. Nela as coisas vêm mastigadinhas: você já começa em pleno vôo, com o avião alinhado a 10 milhas e a pista a 2,5 mil pés de altitude, com velocidade a 125 nós. Nesse estado, você tem 4 minutos para cruzar a cabeceira da pista
6. Treine a aterrissagem com instrumentos, no modo automático (autoland), no modo manual e também sem motor. O manual do game é bem completo nos procedimentos

1. Neste painel, o piloto está usando no visor da esquerda a relação de armamentos; no visor do meio, o horizonte artificial digital (que mostra no momento o avião nivelado); e no direito os dados básicos de vôo. Com essa configuração, ele sabe tudo sobre seu avião no momento.
2. O visor da esquerda está ativado com a função de radar ar-terra (usado para detectar alvos em terra), o visor central tem os dados básicos do vôo e o visor da direita mostra os armamentos disponíveis para o ataque. É uma boa combinação para missões de ataque ao inimigo em terra.
3. Para um combate aéreo, o piloto ativou, no visor esquerdo, as informações sobre seu vôo; no visor central, ele colocou o radar ar-ar (faz o rastreamento de aviões no espaço aéreo) e no visor direito o horizonte artificial digital (que mostra o avião em pleno looping, de ponta cabeça).
4. Na cabeceira da pista, o avião se prepara para decolar.
5. A ficha técnica do F-16 mostra o avião visto de cima, de lado e de frente. Além desse "raio-X", a ficha tem informações básicas sobre o avião, como peso, tamanho e performance.
6. No Painel Eletrônico Estratégico, o piloto tem o mapa da região em que deve fazer sua missão; identificação dos alvos, instalações amigas e inimigas e campos de pouso amigos e inimigos. Ele traça sua rota e escolhe os pontos de destino (way points). Desse painel, ele ainda pode escolher os armamentos com que vai equipar seu avião.
7. Mecânico carrega o avião com os armamentos e instrumentos necessários para a missão. Nesta tela, você pode ver o tipo de armamento em fichas técnicas individuais.

PROIBIDO PARA MENORES

Os games adultos para PC mostram gatas, paqueras e transas no melhor estilo James Bond



Reis e rainhas, fadas e dragões, naves espaciais e guerreiros. OK, é disso que são feitos os jogos de computador. Mas, que tal algo mais "quente"? Você sabe: algumas situações de perigo, garotas bonitas, paqueras, cantadas e... oh céus! até cenas mais picantes de sexo (ímplicito, é claro).

Se você pensava que esse "tipo de coisa" existisse só naqueles disquetes "x-rated" que circulam por aí, com cenas do strip-tease da Madonna, enganou-se! No meio dos jogos de aventura para micros existe uma série de programas que, se não fossem tão engraçados, seriam proibidos para menores de 18 anos.

Eles mostram o lado mais sensual dos jogos de PC, e vale a pena conhecer seu personagem principal.



Na série de jogos do Larry, as gatas vestem roupas curtas e decotes generosos

O JAMES BOND TRAPALHÃO

Laffer. Larry Laffer. Esse é o nome. Se você encontrar um cara com terno de poliéster, jeito de John Travolta em *Embalos de Sábado à Noite* e ar de quem quer agarrar todas as garotas da rua, atenção, você está diante do mais famoso galã dos jogos de aventura em PC.

Larry nasceu em 1987, num jogo chamado *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, criado pela Sierra On Line (aquela mesma do *King's Quest*). Sua estréia foi um sucesso! Larry, o cara atrapalhado que passava o programa inteiro tentando levar uma garota para "conhecer seu apartamento" tornou-se um "cult".

De lá para cá, mais três histó-

rias do herói foram lançadas (a última irá para as lojas dos EUA no final deste ano). Engraçado e meio idiota, Larry encarna uma espécie de James Bond, sempre cercado de mulheres bonitas e de vários perigos.

A primeira aventura de Larry começa num bar, o Lefty's, e termina em uma banheira de hidromassagem, com o nosso herói e uma linda garota chamada Eve. Até chegar aí, são dezenas de charadas e muitas horas em frente ao monitor.

O jogo, como a maioria dos software feitos pela Sierra, é um "adventure game", ou seja, você, usuário, deve ajudar nosso amigo Larry a cumprir uma missão digi-

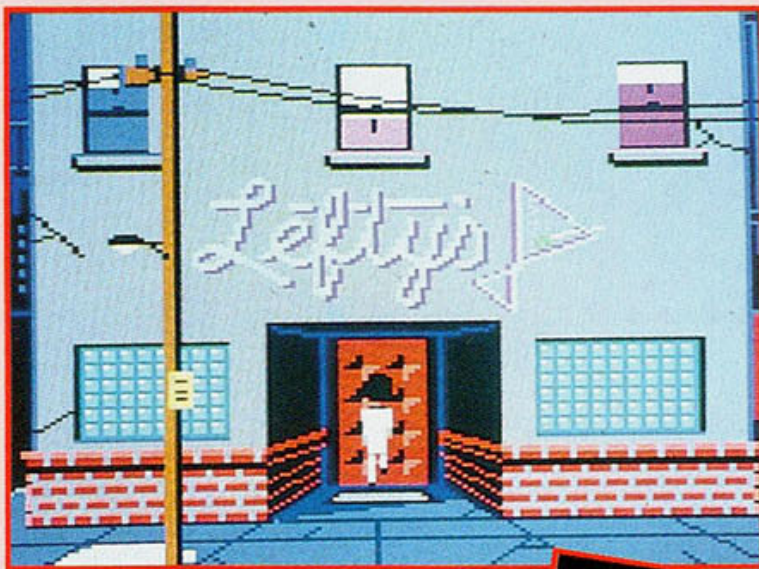
tando mensagens para ele executar. Por isso, trate de comprar um dicionário: os programas são todos em inglês.

A segunda história, *Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in several wrong places)*, começa na casa de Eve (aquela da banheira, lembra?). Larry acaba de ser chutado por ela e vai partir para uma nova vida.

Isso inclui agentes da KGB, muitos perigos, garotas e um cientista diabólico — Dr. Nonookie — que vive na Ilha de Nontoonyt. Nosso herói participa do programa de TV "The Dating Connection", no qual consegue um cruzeiro de navio, e do programa "The Lucky Bucky Lottery Show", no qual ganha um milhão de dólares.

Larry procura e acha amor nessa aventura. Acreditem ou não, isso acaba em casamento. A felizarda é a bela Kalalau, filha do chefe da Ilha de Nontoonyt. É claro que antes ele vai ter que escalar um vulcão e matar o terrível cientista.

Anos depois, casado, barrigudo e molenga, Larry renasce para sua terceira aventura — *Passionate Patty in Pursuit of the Pulsating Pectorals*. Novamente abandonado — dessa vez Kalalau o tro-



Cavernas? Casas mal-assombradas? Nada disso: Larry só frequenta bares e lugares agradáveis

...e não é que ele se dá bem?



O personagem passa o tempo todo de olho nas garotas...



ca por uma garota canibal — e demitido, Larry resolve voltar à velha forma.

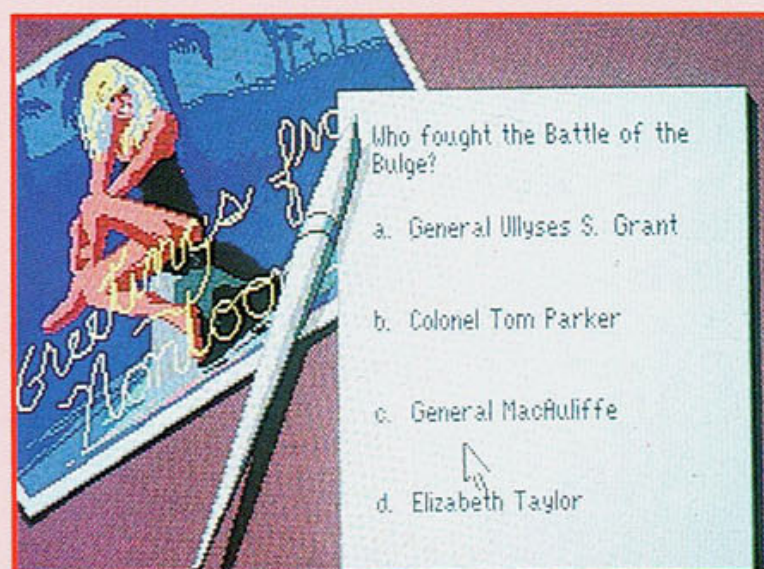
Faz ginástica, joga em um cassino, namora montes de garotas e, então, conhece a bela Passionate Patty. Eles se apaixonam, transam e, por um tremendo azar, se separam. Nessa segunda parte (que pode ser considerada uma quarta aventura), o jogo assume seu lado inédito. O jogador troca de personagem e passa a controlar Patty, ajudando-a a encontrar Larry, perdido na selva dos canibais.

Da terceira aventura, saltamos, em 91, para um novo episódio, chamado *Leisure Suit Larry 5: Passionate Patty Does a Little Undercover Work*. Dessa vez a empresa promete: o pacote terá, bem grande, uma tarja dizendo "Não recomendável para menores de 18 anos!". Uau!

Além dos detalhes picantes, a novidade do programa é sua interface. Os comandos continuam da mesma forma, mas agora o uso do mouse (já adotado no programa anterior) ajuda a trocar de personagem simultaneamente. Isso quer dizer que, na mesma cena, o usuário muda de Larry para Patty e vice-versa.

Larry ainda não chegou oficialmente ao Brasil, embora se saiba que existem milhares de cópias piratas de algumas de suas aventuras. A promessa é que ele vai chegar no próximo ano, talvez desembarcando direto em seu último episódio. Aguarde, seu micro não perde por esperar!

Mas Larry não fica o tempo todo só pensando "naquilo": ele também passa por perigos, aventuras e mistérios



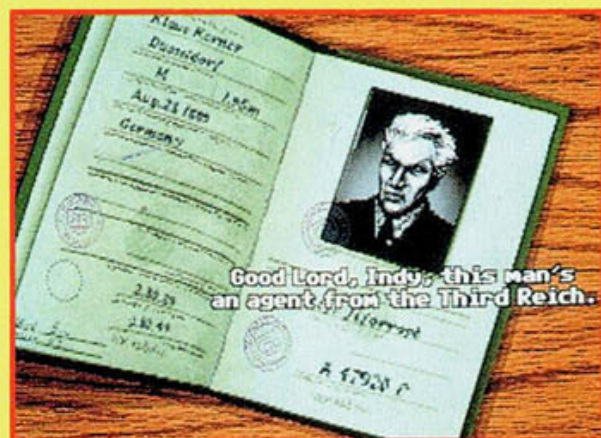
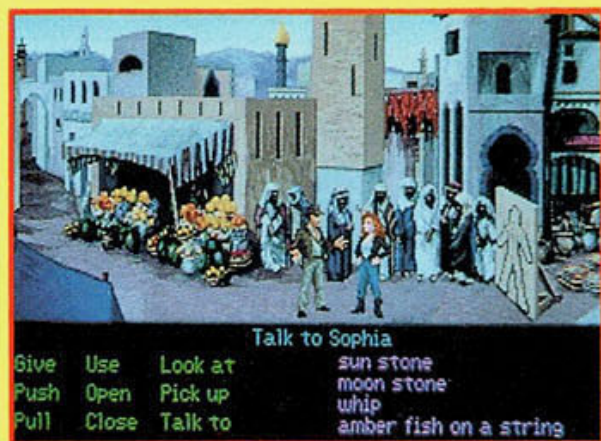
A nova aventura de Larry, que sai neste fim de ano nos States, promete derreter os monitores. As embalagens virão com uma tarja "Proibido para Menores"



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Sim, o chapéu e o chicote estão de volta em uma aventura inédita no cinema e no micro. Dessa vez, Indiana corre atrás da cidade de Atlântida, que, diz a lenda, está submersa em algum lugar do oceano. É claro que os nazistas estão de volta também e Indy tem de encontrar a cidade antes deles.

Há muitas novidades no jogo: Sophia Hapgood é uma delas. Antiga namorada do nosso herói, ela aparece para ajudá-lo e, quem sabe, alguma coisa mais. Esse é o programa mais complexo já feito pela Lucasfilm Games. Abrange mais de 200 lugares diferentes e tem uma técnica nova, chamada "rotoscoping", que dá movimentos reais aos personagens.



A quarta aventura de Indy é em busca cidade de Atlântida. Efeitos rotoscoping fazem os movimentos dos personagens serem quase reais

TRAILER

Você está vendo, em primeira mão, cenas dos games que vão pintar no Brasil em 1992

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Fanáticos por batalhas históricas podem tirar seus capacetes do armário, porque aí vem bomba! Aviões alemães nunca vistos antes travam nos céus da Europa batalhas fantásticas contra as aeronaves da 8.ª Força Aérea dos EUA.

São as armas secretas inventadas pelos alemães que a Lucasfilm Games torna reais em seu novo simulador. Essas aeronaves, que incluem um modelo a jato e uma espécie de "Stealth", apareceram no final da guerra (1943 a 1945) e deram muito trabalho aos aliados.



Está pintando mais um best-seller dos simuladores de aviões de guerra. Alemães e americanos digladiam-se nos céus da Europa em batalhas incríveis

SERVIÇO

Onde comprar jogos e acessórios

SÃO PAULO — Grande São Paulo
 Brasoftware — (011) 251-1588
 Computer Express — (011) 533-2326
 Flaumar — (011) 913-1088
 Fotoptica — (011) 421-5211. Lojas dos shoppings Iguatemi, Ibirapuera e Morumbi; rua São Bento.
 Mesbla — lojas 24 de Maio e shoppings Ibirapuera e West Plaza
 Microplus — (011) 283-1466
 MicroSpend — (011) 448-6288
 Mr. Byte — (011) 531-8246
 Só Software — (011) 853-7006
 Ótica Nova Visão — (011) 469-3310
 R2-V2 — (011) 852-8393
 Sidapis — (011) 575-2655
 Zero Soft — (011) 276-9033

SÃO PAULO — Interior
 Compex (Campinas) — (0192) 54-1295
 Fotoptica (Campinas) — Shopping Campinas
 Hobbies (Ribeirão Preto) — (016) 624-8015
 KMC (Ribeirão Preto) — (016) 625-5542
 Mesbla (Santos)

RIO DE JANEIRO — RJ
 Mesbla — lojas da Lapa, Niterói, Tijuca, shoppings Rio Sul e Barra
 Só Software — (021) 552-9442

BRASÍLIA (DF)
 CTIS — (061) 225-4653
 Cygni — (061) 223-5438
 Mesbla
 Só Software — (061) 226-9161

ESPÍRITO SANTO — Vitória
 Mesbla

GOIÁS — Goiânia
 Mesbla

MATO GROSSO — Cuiabá
 SOS Informática — (065) 323-2986

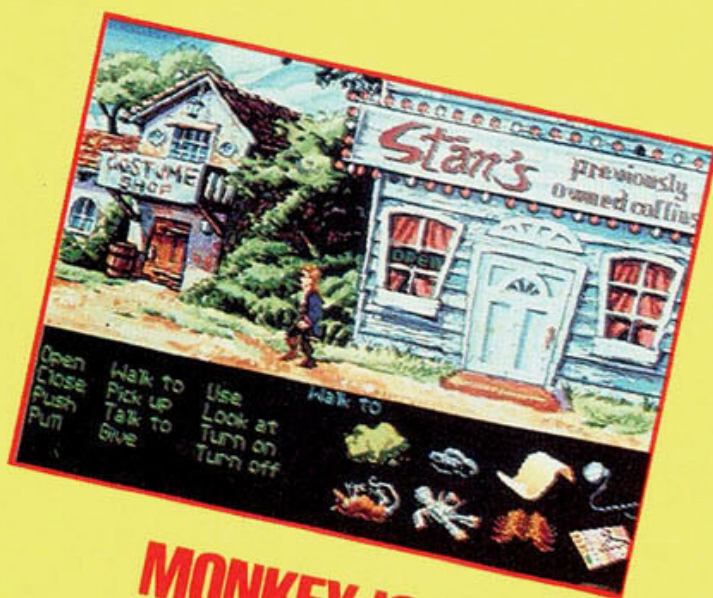
SANTA CATARINA — Blumenau
 Big Byte — (0473) 22-0144

RIO GRANDE DO SUL — Porto Alegre
 Digimer — (0512) 26-4395

MINAS GERAIS — Belo Horizonte
 Mesbla — lojas na Afonso Pena e Shopping Belo Horizonte
 R2-V2 — (031) 224-3774

PERNAMBUCO — Recife
 Moura Informática — (081) 227-1474

PIAUI — Teresina
 Jet — (086) 229-2656



MONKEY ISLAND II: LeCHUCK'S REVENGE

Lembra-se daquele fantasma terrível do pirata LeChuck, destruído pelo jovem GuyBrush Threepwood no jogo *The Secret of Monkey Island*? Pois bem, ele conseguiu escapar e volta para infernizar a vida de GuyBrush, gritando por vingança. Se você achou que já tinha visto tudo em matéria de qualidade gráfica, prepare-se: esse jogo vai estontear você! Sequências animadas, fundos digitalizados e uma combinação de músicas com efeitos sonoros tornaram o programa o máximo em matéria de animação gráfica.



Na nova aventura de GuyBrush, o fantasma do pirata LeChuck aparece para infernizar. Os gráficos e sons estão mais chocantes do que nunca.

Em sua próxima viagem, dicas do que você pode trazer

Seja esperto. Na próxima viagem ao exterior (sua ou de alguém da família), aproveite para incrementar seu PC ou aumentar sua coleção de jogos. Com o limite de compras isentas de impostos aumentado para US\$ 500, acessórios e jogos podem ser trazidos como bagagem pelos turistas.

Placas de som (que custam, em média, US\$ 200 lá fora), joysticks e até monitores de vídeo padrão VGA colorido conseguem entrar nessa cota e saem muito mais barato, já que no mercado nacional eles têm o preço aumentado por impostos.

Um monitor VGA, por exemplo, com placa, pode ser comprado por US\$ 450 lá fora e entrar numa boa como bagagem, sem ser barrado pela Alfândega (lembra-se de trazer a nota fiscal). No Brasil, esse tipo de monitor, nacional ou importado, não vai sair por menos de US\$ 1 mil. Viu a economia?

Se você não tem PC e quer investir em um, existe também a chance de trazer o micro na bagagem. Pela nova legislação, qualquer equipamento de informática com valor até US\$ 1 500 pode entrar no país, legalmente, sem ser barrado pela reserva de mercado.

Nesse caso, você vai pagar imposto de 100% sobre o valor que exceder a cota de US\$ 500 isentos. Por exemplo, se você comprar um PC, com monitor, por US\$ 1 mil, vai pagar mais US\$ 500 de impostos (exatamente a diferença entre o preço do equipamento e a cota isenta).

Dá para reduzir esse valor se você viajar acompanhado. Como o PC pode ser dividido em vários pedaços — CPU (unidade central de processamento, a parte principal do micro) e monitor, por exemplo — cada um dos viajantes pode declarar uma parte, desde que se tenha notas fiscais diferentes para cada uma delas.

Assim, numa viagem à Disney, por exemplo, seu pai pode comprar o monitor colorido (US\$ 450) e você pode trazer a CPU (variando entre US\$ 500 e US\$ 1 mil, depende do modelo). Seu pai não vai pagar imposto e você vai pagar menos.

Faça a conta: se o preço total do micro for US\$ 1 450, você vai pagar só US\$ 500 de imposto (a sua parte da CPU). Se fosse trazer sozinho, o imposto que você pagaria seria de US\$ 950.

Portanto, na próxima viagem, deixe os tênis e camisetas de lado e invista em informática, cara. A diversão é garantida.



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Sílvia Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES ESPECIAL

PC GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Diagramadores: Celso Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Produção de Arte - Maria Amélia de Azevedo Arte - Ely Ana Manso Bastos, Izaú Norbertino, João Ailton O. de Andrade Revisão - Thaís Helena de Souza Juarez Fotografia - Plínio Borges Ilustrações - Speto! Consultores - Christian Zaharic, V. Schultz

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosângela Cassilio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araujo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

ESPECIAL SUPER MAPAS é uma publicação da revista Ação Games da Editora Azul S.A. São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abrilpress. Rio de Janeiro: r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: novembro/91 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

Fotolito: Repto S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

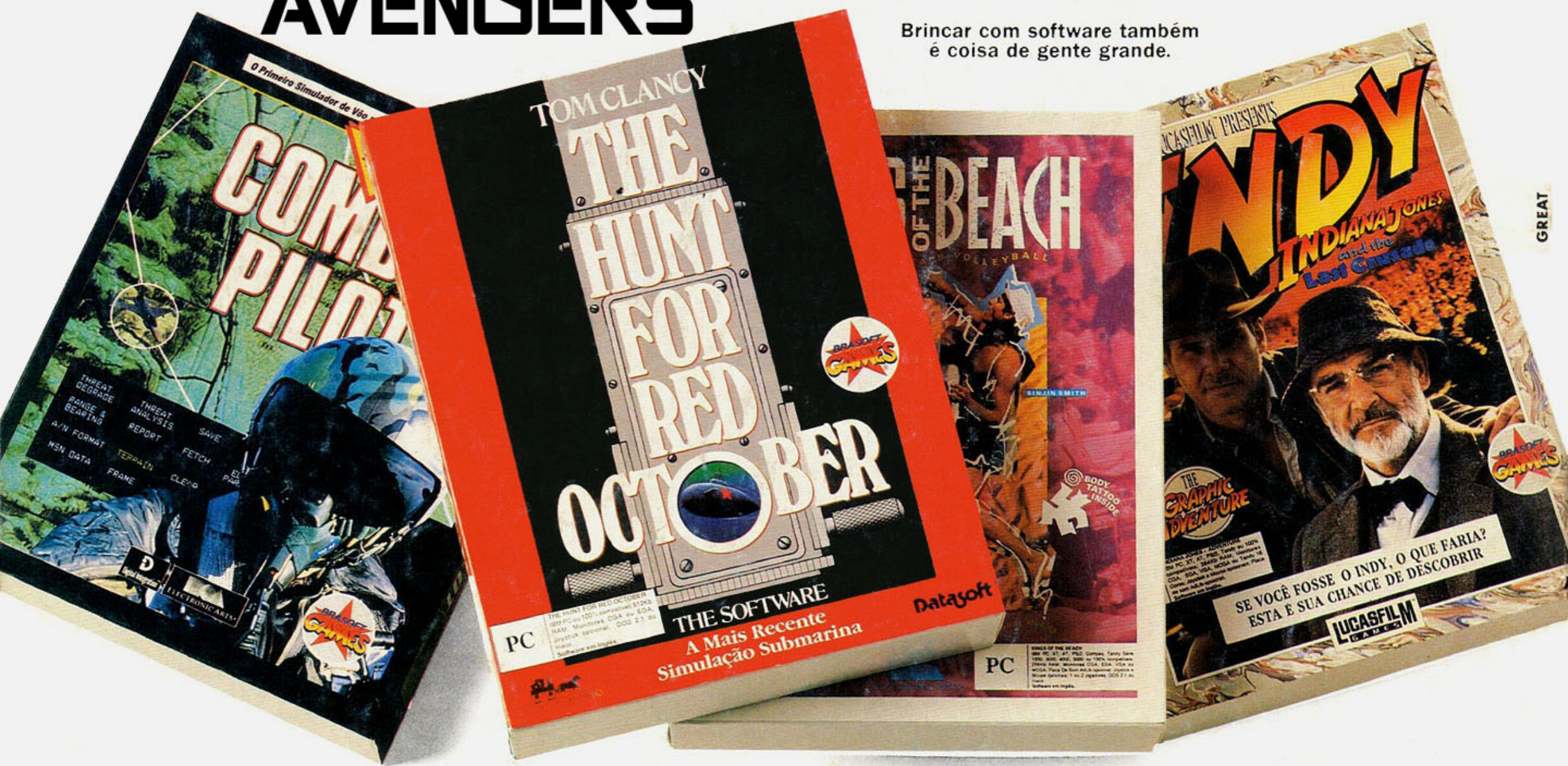
Vende-se Adrenalina.

São mais de 30 títulos de jogos em softwares compatíveis com IBM PC. Toda sua emoção ainda é pouco.

RETRO AVENGERS



Brincar com software também é coisa de gente grande.



São Paulo • **Brasoft** Shoppings Morumbi e Ibirapuera • **Lojas Fotóptica** • **Lojas Mesbla** • **Microplus** Av. Paulista, 2073 - Conjunto Nacional • **Computer Express** R. Tapés, 248 • **Mr. Byte** Al. dos Nhambiquaras, 1020 • **Só Software** R. Pe. João Manuel, 730 • **Zero Informática** Av. Itacira, 742 • São Bernardo do Campo • **Microtraining** Shopping São Bernardo • **Ribeirão Preto** • **KMC** R. Eliseu Guilherme, 114 • **Rio de Janeiro** • **Lojas Mesbla** • **Só Software** Praia de Botafogo, 228 • **Brasília** • **Cygni SCLS**, 303 Bloco A Loja 27 • **Lojas Mesbla** • **Só Software** SRTS, Qd. 701 Bloco 2A4 conj. E, 70 • **Belo Horizonte** • **R2V2** Av. Bernardo Monteiro, 1450 • **Lojas Mesbla** • **Porto Alegre** • **Digimer** R. Cel. Vicente, 459 • **Var** R. Pe. Chagas, 66 • **Recife** • **Moura** Av. Visconde de Albuquerque, 297 • **Piauí** • **Jet** R. Porto, 890 •

INDIANA JONES

E A ÚLTIMA CRUZADA

Um roteiro para desvendar o mistério do Santo Graal

Apanhe o chapéu, a surrada jaqueta de couro e o chicote. Você vai mergulhar numa alucinante aventura em busca do Santo Graal, o cálice usado por Jesus na Última Ceia. Em *Indiana Jones e a Última Cruzada*, um best-seller da Lucas-Film Games, o jogador age, pensa e se sente como o próprio personagem.

Não foi à toa que este game se transformou num dos prediletos dos micro-maniacos. Ele segue com incrível fidelidade o enredo do filme. Na tela do seu PC, você verá imagens muito semelhan-

tes às da obra para o cinema, como a fachada do castelo nazista, a praça em Veneza, a biblioteca, o interior das catacumbas e outras passagens inesquecíveis. Por isso é muito importante assistir ao filme e compreender bem sua história antes de pilotar o game.

Seu objetivo é encontrar o Santo Graal antes dos nazistas. Será preciso decifrar enigmas, bolar loucas escapadas e aplicar sua melhor lábia para safar-se de encrencas. Neste roteiro, você encontra dicas para sair dos momentos mais críticos do jogo e o mapa do castelo — para ajudá-lo a ir direto ao que interessa. Estas informações serão uma ajuda preciosa para você terminar o jogo, mas assim mesmo será preciso usar de muita esperteza para chegar lá.





1



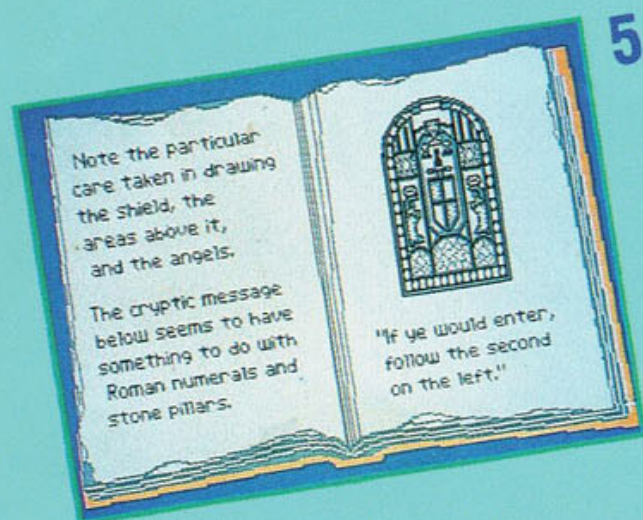
2



3



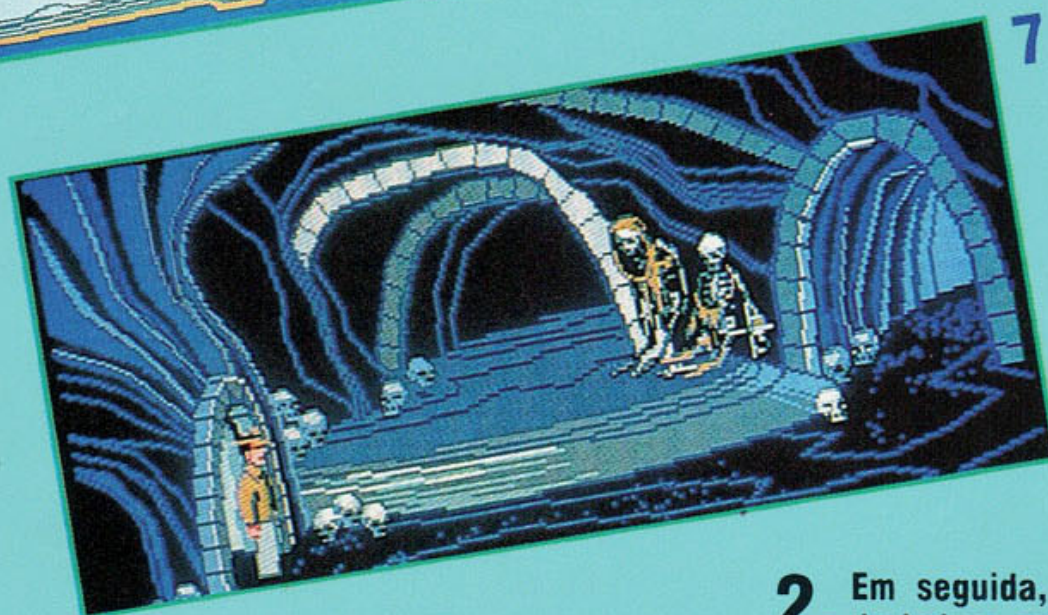
4



5



6



7

1 Para começar a aventura é preciso pegar o Diário do Santo Graal, que está na casa do pai de Indy. Entrando lá, derrube a estante (bookcase) e você verá que, atrás dela, tem um pontinho vermelho. O micro informa que este pontinho é um embrulho de durex (stick tape): pegue-o. Antes de sair da casa, tire a planta e a toalha que estão sobre a mesa perto da porta. Aliás, isto não é uma mesa — é uma escrivaninha (chest), e está trancada.

2 Em seguida, volte ao escritório de Indy e coloque o embrulho de durex dentro do pote (jar). O recipiente tem um líquido que dissolve a fita e revela o que há em seu interior: uma chave. Esta chave abre a escrivaninha do pai, e lá você pegará o Diário.

3 Sua aventura o levará a Veneza, onde estão novas pistas do mistério do Santo Graal. Chegando lá, vá ao restaurante e peça gentilmente que o casal de fregueses lhe dê a garrafa de vinho (wine bottle). Para pegar a garrafa, é preciso primeiro dar um look e só depois o pick-up. Encha com a água da fonte e guarde-a. Ela será muito útil adiante.

4 Na biblioteca você precisa encontrar três livros: o manual de pilotagem de biplano, o *Mein Kampf* e o mapa das catacumbas. Reviste cada uma das prateleiras, minuciosamente, com o cursor. Quando você achar o livro certo, o micro usará a palavra book na linha de comando. Pegue também o poste de metal e a corda vermelha que você encontra nesta sua visita à biblioteca. Pra quê? Você já vai saber.

5 É também na biblioteca que está a entrada para as catacumbas, onde Indy procura uma valiosa informação sobre o paradeiro do Santo Graal. Abra o Diário e ele mostrará o desenho de um vitral como referência para encontrar a entrada. Ai é só procurar, nas diversas alas da biblioteca, o vitral igual.

6 No Diário também aparece, em linguagem cifrada, a indicação de qual é a pedra do chão que esconde a entrada das catacumbas. Pense como Indy: as palavras direito ou esquerdo referem-se às colunas nos lados do vitral. Primeiro, segundo ou terceiro indicam que número você deve escolher entre os três que estão inscritos na coluna. Sacou? Agora que você já sabe qual a pedra, quebre-a com o poste de metal que apanhou lá atrás.

7 Você vai se sentir como uma batarata em salão de festas dentro das catacumbas. Quando encontrar esta sala, apanhe o gancho no braço da caveira.



8



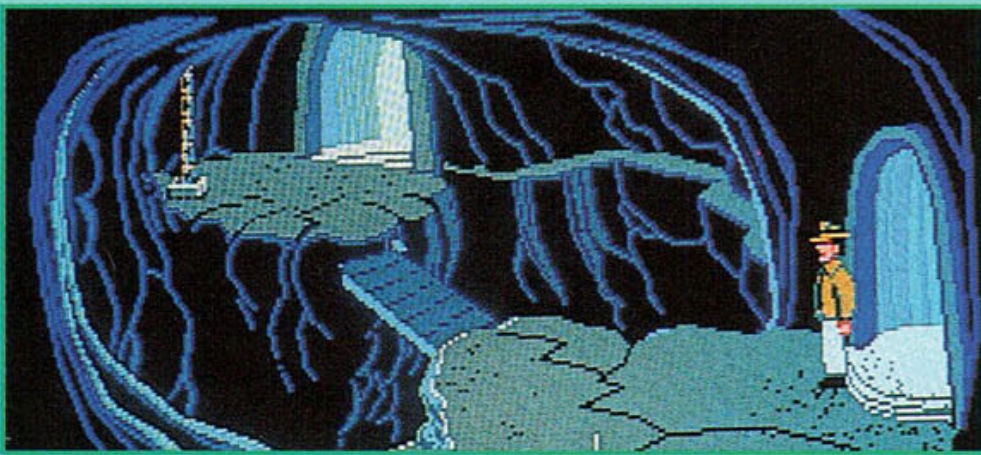
9



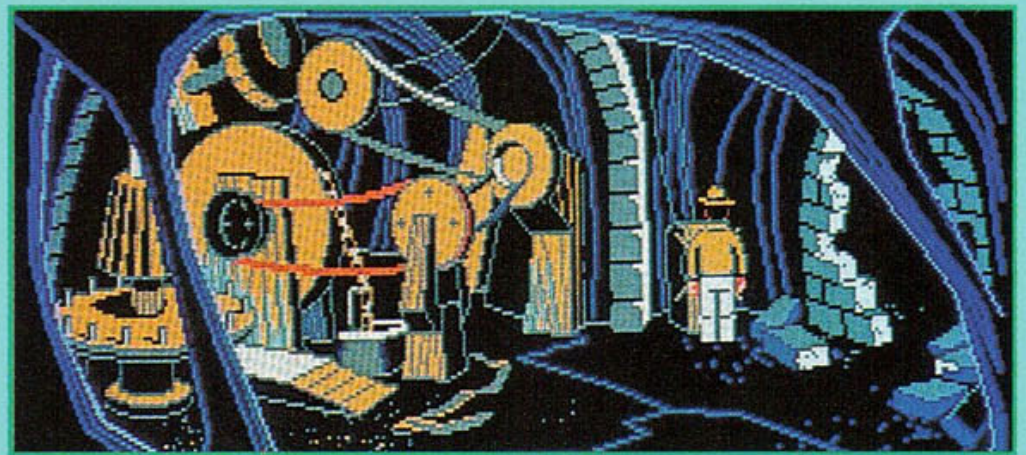
10



11



12



13

8. Nesta outra sala das catacumbas há uma tentadora alavanca. O que acontecerá se você abri-la? Bom, ela está meio emperrada e aquela garrafa cheia d'água que você carrega há um tempão finalmente terá utilidade. Use-a para molhar a alavanca e ela destravará, abrindo um misterioso alçapão. Não pense duas vezes: entre!

9. Nas catacumbas você encontrará esta sala com uma espécie de rolha no teto. Espete na rolha aquele gancho que você apanhou lá atrás e puxe tudo com o chicote. Pela abertura, vai escorrer um montão d'água...

10. ...que estava inundando esta outra sala. Ela revelará uma importante passagem.

11. Mais um desafio nas catacumbas: decifrar como se abre a porta nesta sala. Olhe o Diário: ele lhe mostra uma combinação com os desenhos do painel ao lado. Mexa nos desenhos até formar a combinação e... abre-te, Sésamo!

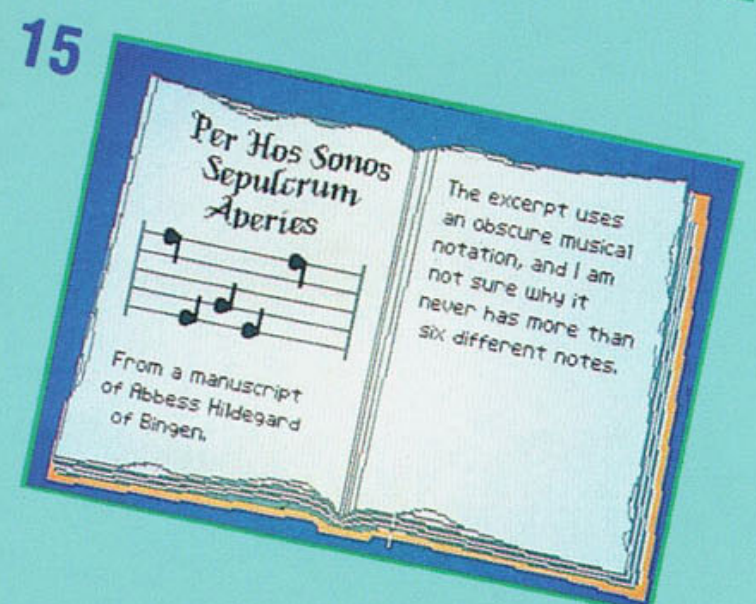
12. Estas catacumbas não acabam nunca! Em mais uma sala misteriosa, o desafio é baixar a ponte elevadiça que, tentadoramente, impede sua passagem para o outro lado. Está vendo aquela corrente? É ali que mora o segredo.

13. Claro que você ficou procurando a sala de onde saía aquela corrente. É essa mesmo. Agora, basta botar a engrenagem pra funcionar e a ponte se abaixa. Falta só um detalhezinho: uma correia entre estas duas engrenagens maiores. Lembra aquela corda vermelha que você tem no bolso?

14/15. A ponte baixou, você passou e agora encontra esta outra sala. O que fazer? A resposta está no Diário. Ele lhe mostrará uma partitura com notas musicais. Bom, e daí? Pense: cada nota pode ser uma cabeça de caveira. Então ponha sua cabeça pra funcionar e tente seguir a partitura, batendo nos crânios e fazendo uma música.



14

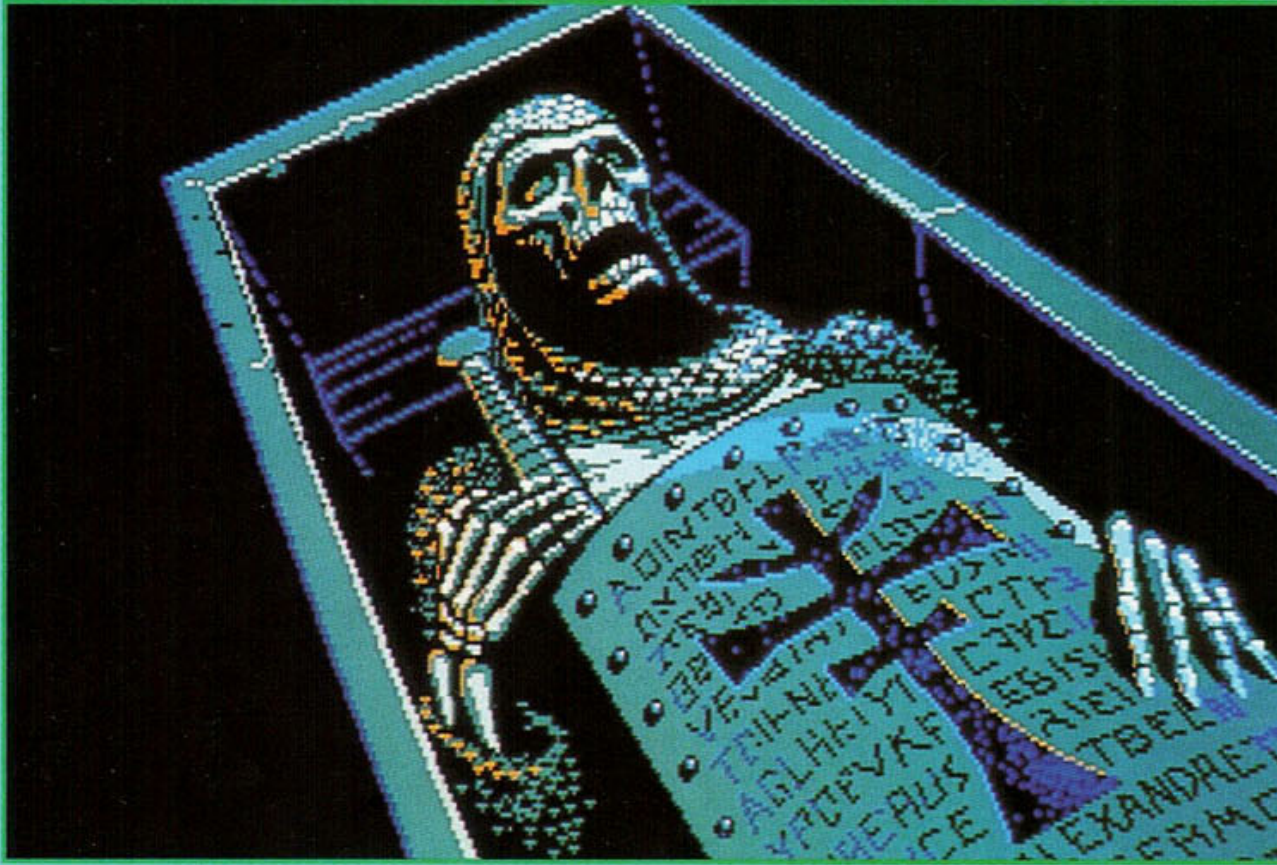


15

16



17



18



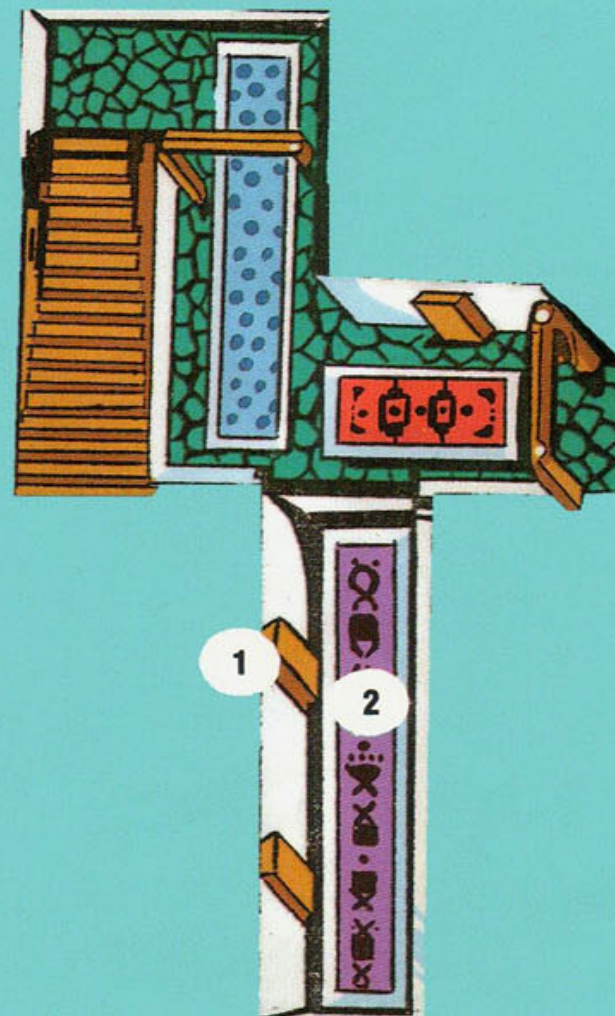
MAPA DO CASTELO

Veja a localização dos itens mais importantes para você salvar o Dr. Henry Jones do cativo nazista

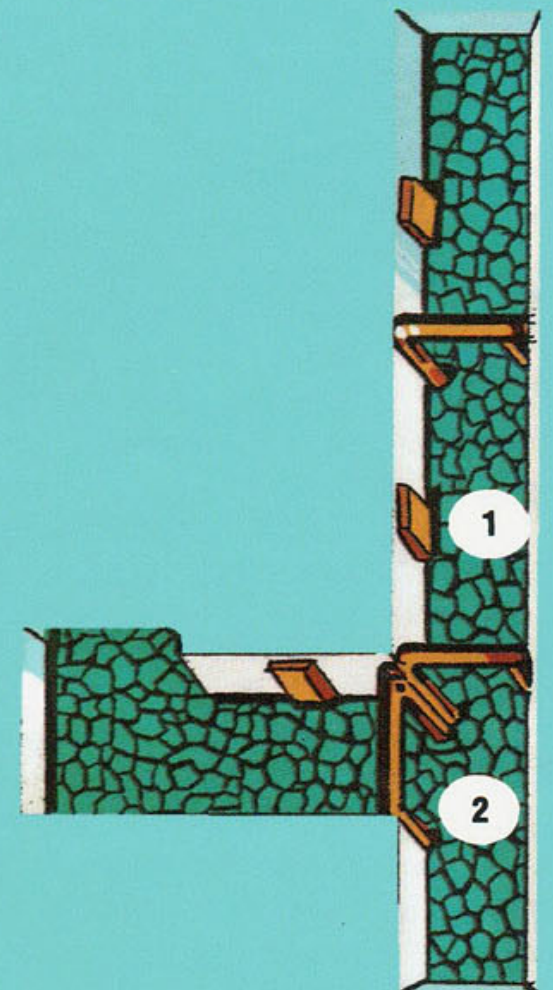
16/17. Descobriu o enigma das caveiras? Você é realmente um crânio. Saindo de lá você andar por mais um corredor e, tchan tchan! Chegou à tumba do cavaleiro. Abra o caixão (brrr) e leia em seu escudo a cidade onde está o Santo Graal. Isso mesmo, Alexandretta.

18. Agora Indy já sabe onde está o Graal. Mas antes é preciso fazer um pequeno desvio no roteiro para salvar seu pai, que está em poder dos nazistas. Um amigo lhe dirá que ele está neste assustador castelo na Áustria, e aí vamos nós. Veja no mapa a localização de objetos úteis em suas andanças pelo castelo. Você encontrará muitos guardas nos corredores, e será preciso usar sua melhor lábia para enrolá-los. Se quiser usar um disfarce para enrolar alguém, tudo bem. Só não esqueça que, ao passar pela mesma pessoa novamente, você precisa estar vestindo a mesma roupa com que o enganou. Nos passos seguintes desta superestratégia, daremos outras dicas para você se virar no castelo.

Andar Térreo

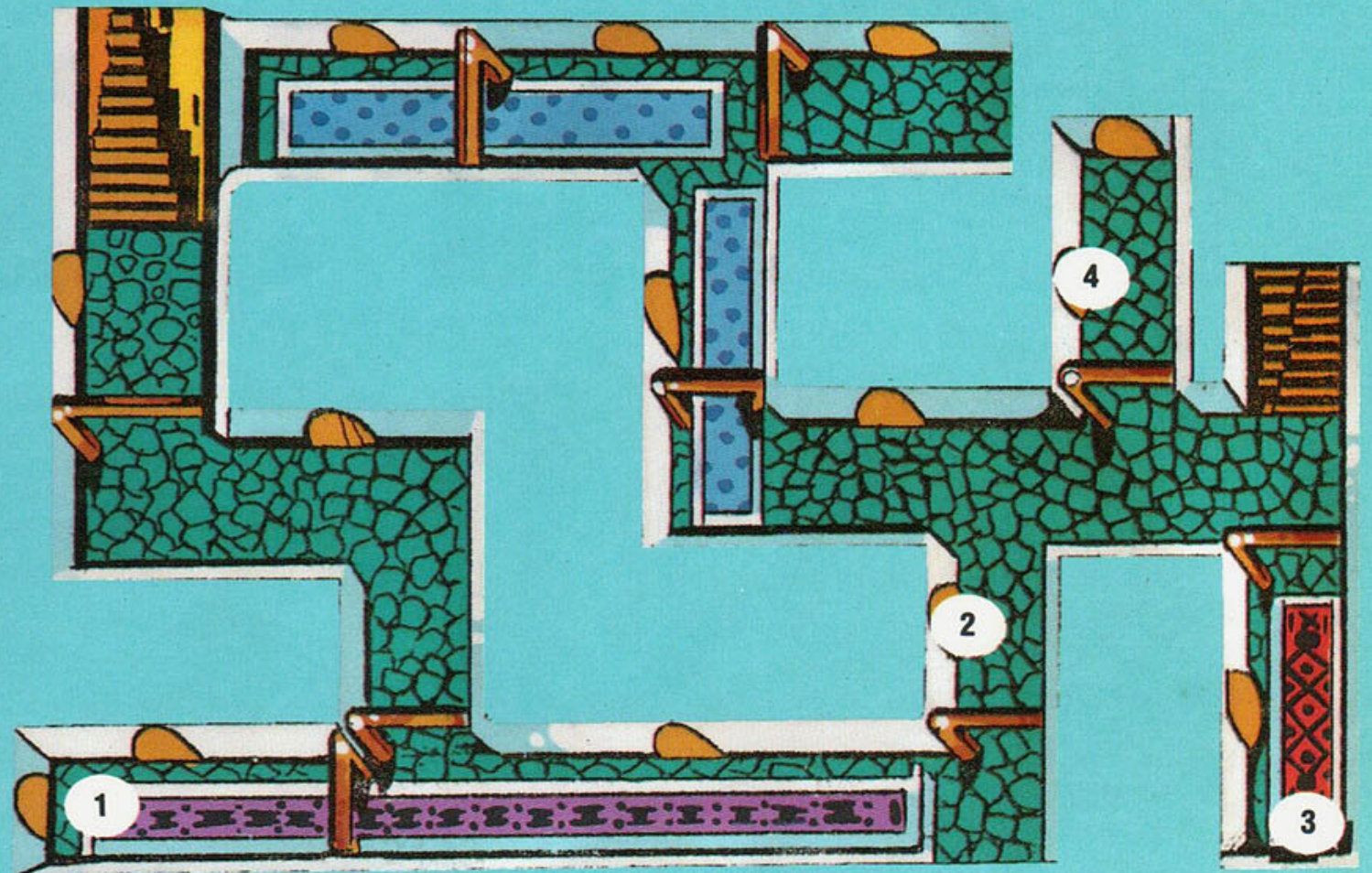


Mezanino

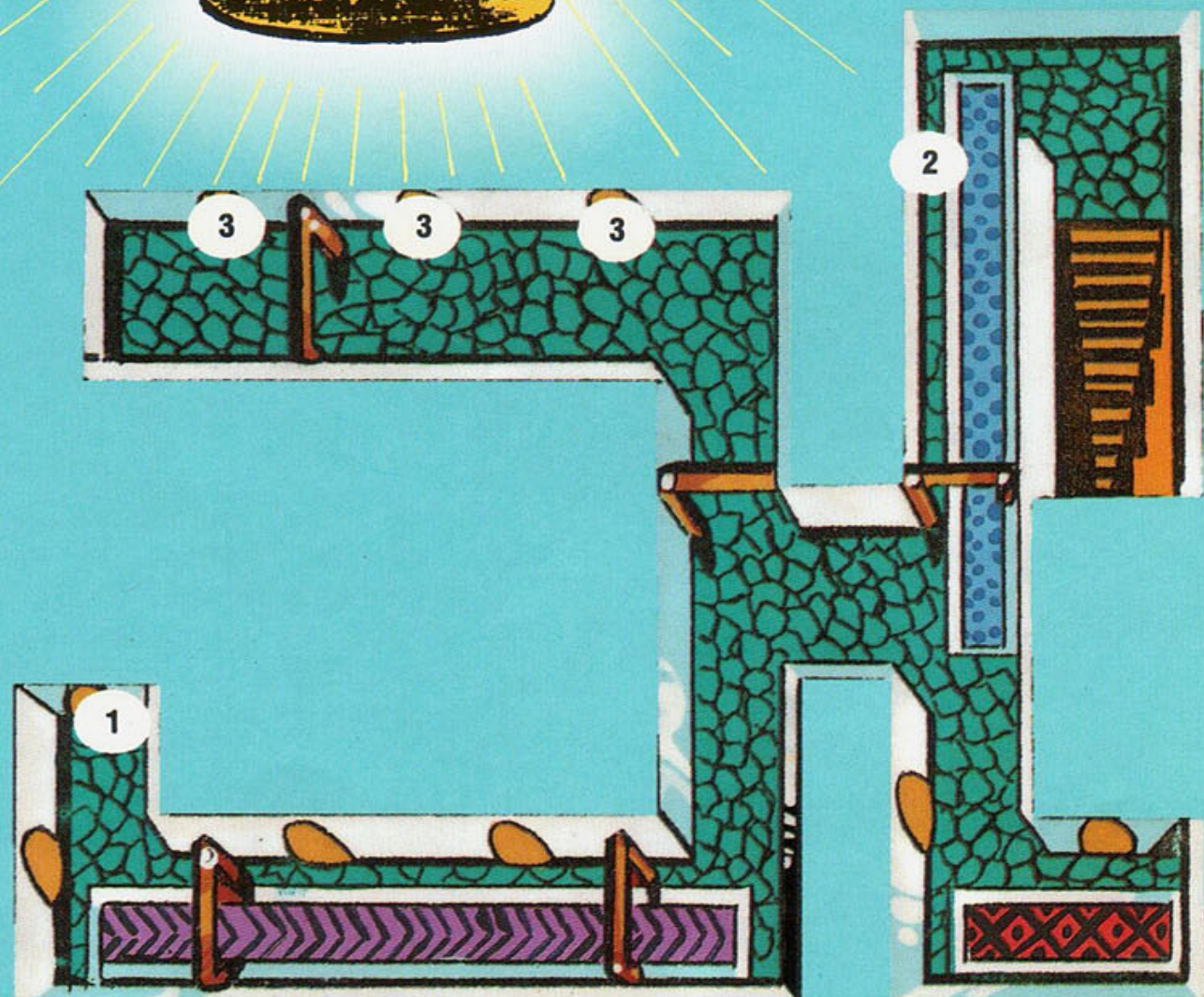




Primeiro Andar



Segundo Andar



Andar Térreo

1. Sala da armadura
2. Vestiário. Aqui você encontra uma roupa de coronel e uma de garçom

Mezanino

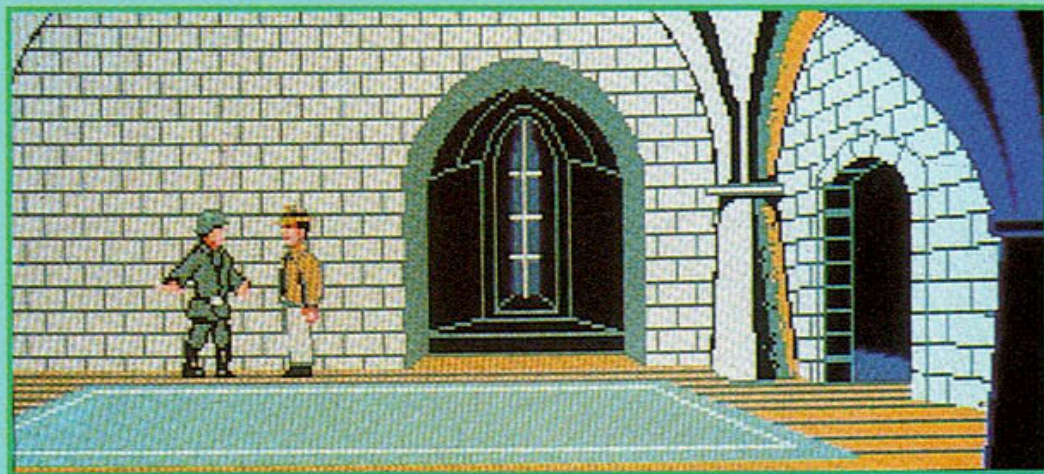
1. Cozinha
2. Guarda bêbado

Primeiro Andar

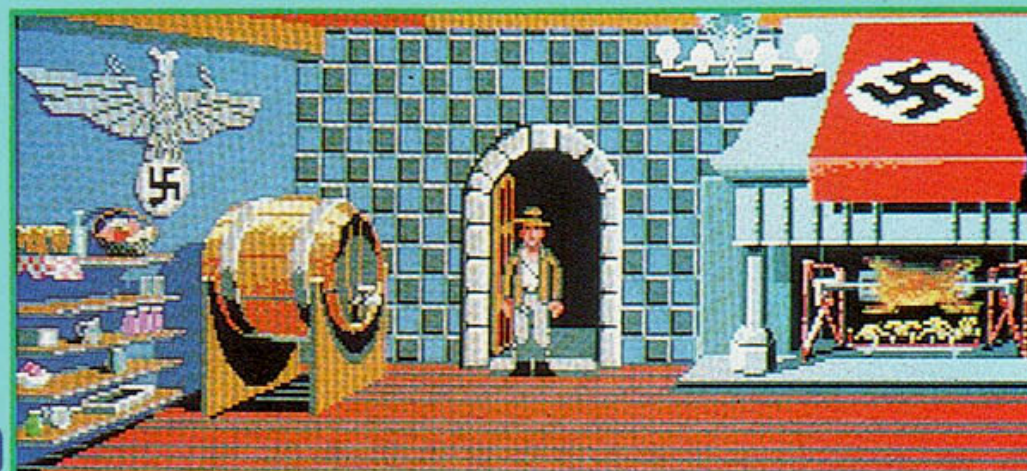
1. Nesta sala, atrás do quadro da Monalisa, tem um cofre com um passe dentro. Vestido de coronel e com este passe, você circula livremente pelo castelo
2. Aqui tem um baú com um uniforme. No bolso da roupa você encontra uma chave
3. Caixa de primeiros socorros. Use-a para recarregar suas energias
4. Caixa com dinheiro

Segundo Andar

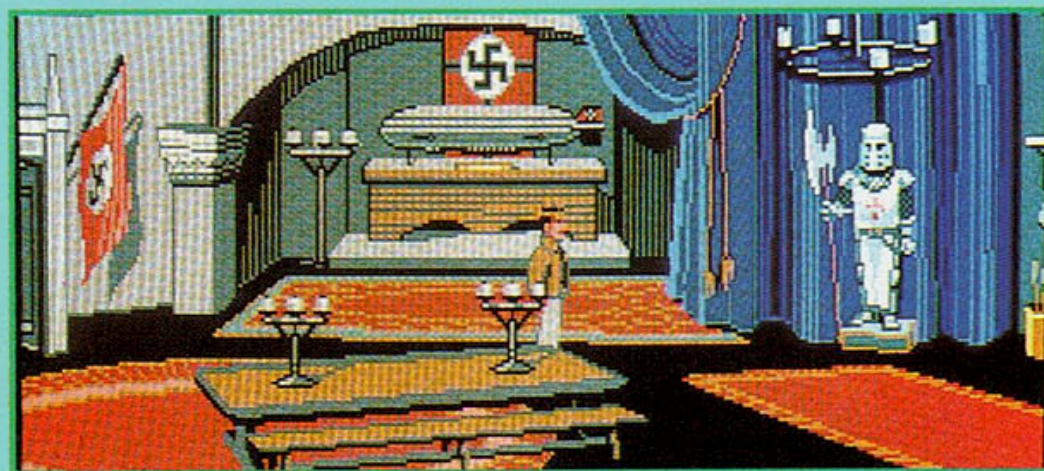
1. Sala onde está a chave que abre a cela do Dr. Jones
2. Sala do troféu
3. Numa dessas três salas é que o pai de Indy está preso



19



20

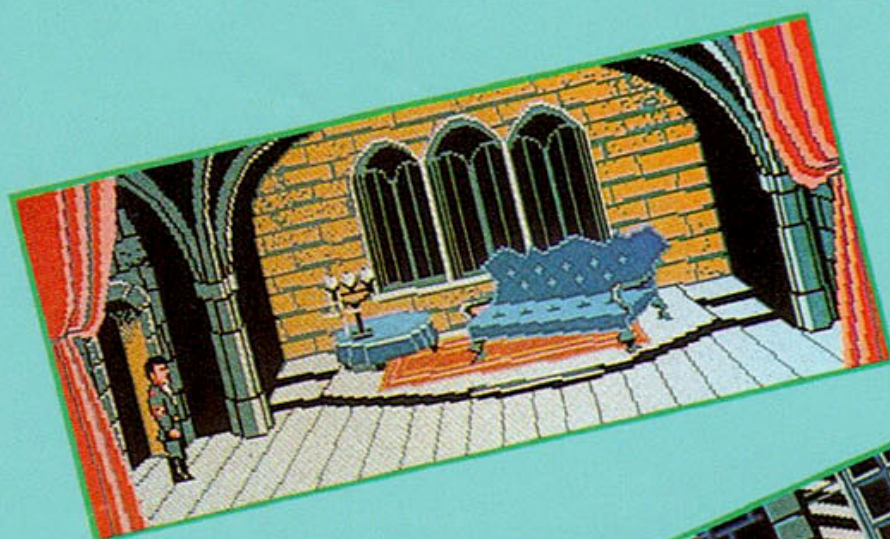


21

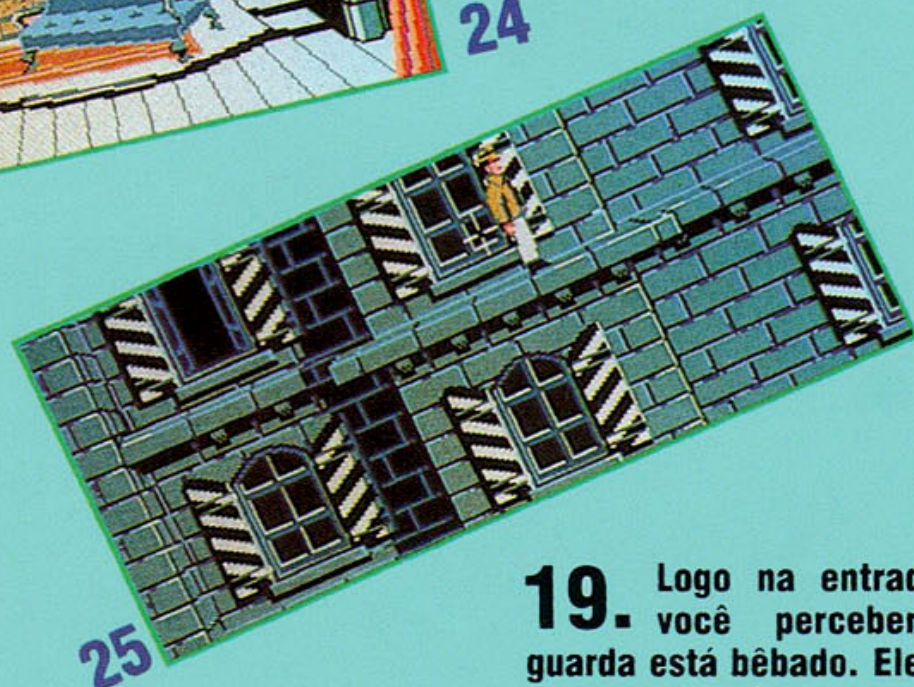


22

23



24



25

19. Logo na entrada do castelo você perceberá que este guarda está bêbado. Ele tem uma coisa que lhe interessa: uma caneca (stein). Jogue uma conversa nele e peça emprestada a caneca.

20. Na cozinha há um apetitoso frango assado que poderá ser útil para ganhar tempo mais adiante. Com a caneca do alemão, pegue o líquido do barril e apague o fogo. Apanhe o frango.

21. Esta sala do castelo, aparentemente, não tem nada de interessante. Mas o Indiana Jones do game tem uma capacidade que o do filme não tem: a de prever o futuro. Ele sabe que ficará preso com o pai aqui nesta sala e começa a fuçar tudo o que há nela e que possa ajudá-lo a escapar futuramente. O braço da armadura é o que ele procura: derrube-o e a arma do cavaleiro fará uma marca no chão. Coloque o braço no lugar e saia. Isso será de grande importância futuramente.

22. Na busca do pai, Indiana terá que passar por esta sala com um cachorro muito invocado. Ai você saca aquele franguinho assado e dá pro bicho: pronto, ele vai ficar um carneirinho de manso. Enquanto durar a degustação, pegue o troféu que você vê na sala e saia rapidinho. Em seguida, volte à cozinha, encha o troféu de cerveja...

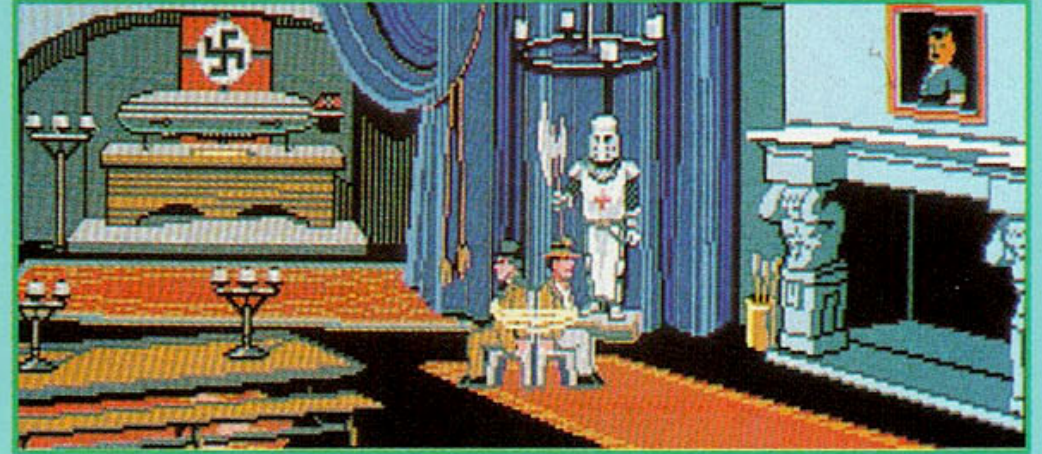
23. ...e dê o delicioso líquido para o alemão bebum. Você vai ver só como ele ficará agradecido.

24. Ufa! Todo este vaivém no castelo foi só pra pegar a chave que abre a cela do pai de Indy, que está nesta sala aqui. Onde? Um pouco acima do candelabro.

25. Na ala do castelo onde o pai de Indy está, há três portas. Qual delas será a correta? Fácil: é a que tem os fios de alarme. Entre por qualquer uma das outras portas e vá até a janela, aplicando o velho golpe de esgueirar-se sobre a laje. A porta tem alarme, mas a janela do quarto do papai Indiana, por um descuido dos nazistas, está escancarada.



26



27

26. Agora, pai e filho estão juntos e não sabem como escapar. Fazer o velhinho andar sobre a laje, passar pelos guardas, enganar cachorros etc. e tal? Nem pensar. O único jeito de sair é disparar o alarme, chamar a atenção dos guardas e ser capturado.

27. Não é que Indy adivinhou mesmo que iria ficar preso na sala da armadura? Bom, então você já deve ter sacado qual é o truque: arrastar a cadeira até a marca no tapete, mexer na estátua e zap! As cordas são cortadas num piscar de olhos. A saída é pela lareira, mas esta você vai ter que descobrir (está fácil, viu?).

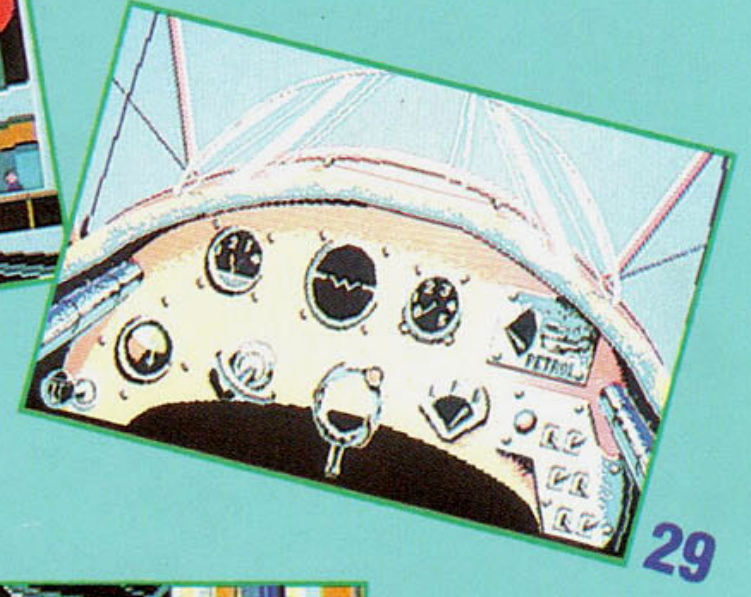
28. Pai e filho estão livres, e agora é preciso ir para Alexandretta buscar o Santo Graal. No aeroporto, são duas as opções para a viagem. Uma delas é ir de zepellin, mas os dois estão mais duros do que assalariado no final do mês, e será preciso abafar as passagens de alguém. Malandramente, Indy passa uma conversa no senhor de casaco azul. Quando o homem vira-se para ele, os dedos leves entram em ação.

29. Se quiser ir de biplano, lembre-se de que você tem um manual de pilotagem que pegou na biblioteca de Veneza. Esta opção é a melhor, pois livrará você de muita confusão na viagem de zepellin. Veja aqui a configuração correta do painel do avião para a decolagem. Puxe a alavanca da esquerda três vezes até que o ponteiro vá para o verde. Espere o relógio de pressão do ar passar de 300. Consulte também o manual do jogo, que é bom. Após a decolagem, você vai ter uma batalhazinha aérea pela frente — nada muito comprometedor. O avião cai, e assim a família Jones chega a Alexandretta.

30. Os dois aventureiros encontram o Canyon da Lua Crescente, onde está o templo do Santo Graal. A alegria dos dois não dura muito, e o pai é baleado. Assim, Indy Filho resolve aceitar a coação dos nazistas e vai catar o Graal.



28



29



30





UFP

31. Antes de chegar lá, porém, nosso herói terá que passar por três provas. A primeira é sobreviver à passagem pelas lâminas (o Sopro de Deus): abaixe-se. A segunda é só pisar nas lajotas com as letras do nome de Jeová. A terceira é atravessar o abismo sobre uma ponte imaginária. Como no filme, você precisa ter fé: passe correndo. Se vacilar no meio do caminho, adeeeeeeeeeus...



31

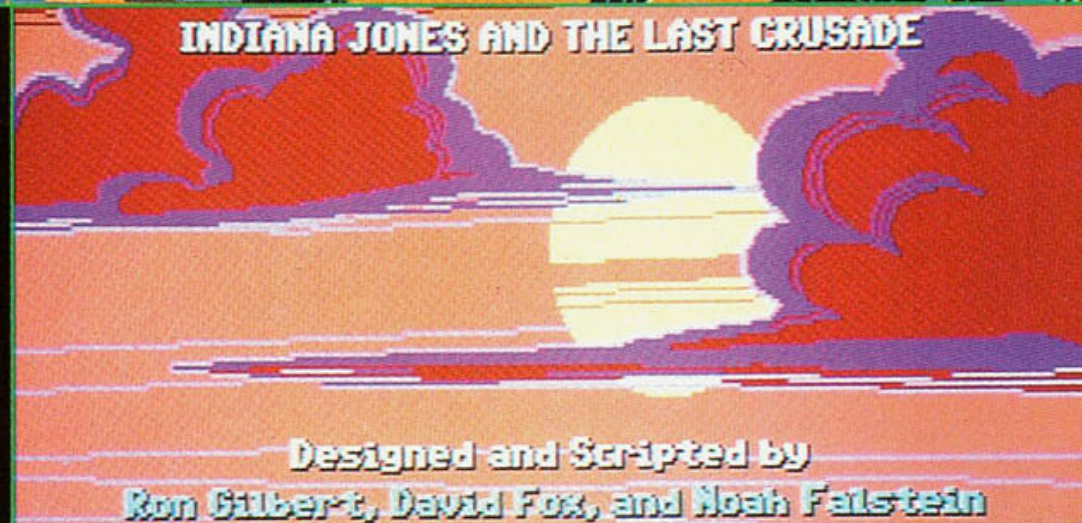
32. Na sala do Santo Graal, Indy leva aquele papo com o guarda e escolhe a taça que tem mais pinta de ter pertencido a um humilde carpinteiro da Galiléia. Como no filme, o verdadeiro cálice de Jesus é o mais simples. Tome água nele para testar se é o verdadeiro. Se não for, você vai descobrir logo.



32

33. Uma vez que você tenha pego o Graal, pode tomar três atitudes: não salvar o pai e fugir com o cálice; salvar o pai, mas não salvar Elza (que tenta fugir com o Graal e se dá mal); ou salvar os dois. Vamos terminando nossa superestratégia com o final original do filme. Os outros dois finais vamos deixar pra você mesmo descobrir.

33



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Designed and Scripted by
Ron Gilbert, David Fox, and Noah Falstein

RETRO
AVENGERS

THE END



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

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

Digitalizado por: *evil_arthas*


Editado por: *evil_arthas*

Revista: *Anônimo*

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

