CD-ROM
REVISTA FULLGAMES
ANO 5 - Nº 51 - R$ 15,90

DRACULA 2

O ÚLTIMO SANTUÁRIO



JOGO COMPLETO

E MAIS:
GUIA ROLLERCOASTER TYCOON 3
REVIEWS DE ACT OF WAR
E DAWN OF WAR



DRIV3R



Intenso! Tanner está de volta...
o crime organizado vai odiar essa notícia.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
INADEQUADO PARA MENORES DE 18

PC CD-ROM SOFTWARE

MOVING
www.movingeditora.com.br

REFLECTIONS INTERACTIVE

ATARI

DRIV3R © 2004-2005 Atari, Inc. Todos os direitos reservados. Criado e desenvolvido por REFLECTIONS Interactive Limited, um estúdio da Atari. Windows e DirectX são marcas registradas de Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou em outros países. Pentium é marca registrada de Intel Corporation ou suas subsidiárias nos E.U.A. e/ou em outros países. Software platform logo (™ e ©) IEMA 2005. Todas as outras marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos.

FULLGAMES

DIRETOR GERAL
Plinio Figueiredo

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

GERENTE DE PRODUTO
Alexandre R. Silva

PRODUÇÃO
Alberto Picon

COLABORAÇÃO
Marcos E. Said
Fabrício Lobo
Caue Figueiredo

PUBLICIDADE
publicidade@movingeditora.com.br

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Ivone Tabarin
Mtb 12.157

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia
Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Van Moorsel Andrade & Cia Ltda.

FULLGAMES
é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.
Todos os direitos reservados.

R. Tabapuã, 821 - cj. 14
São Paulo / SP
CEP 04533-013

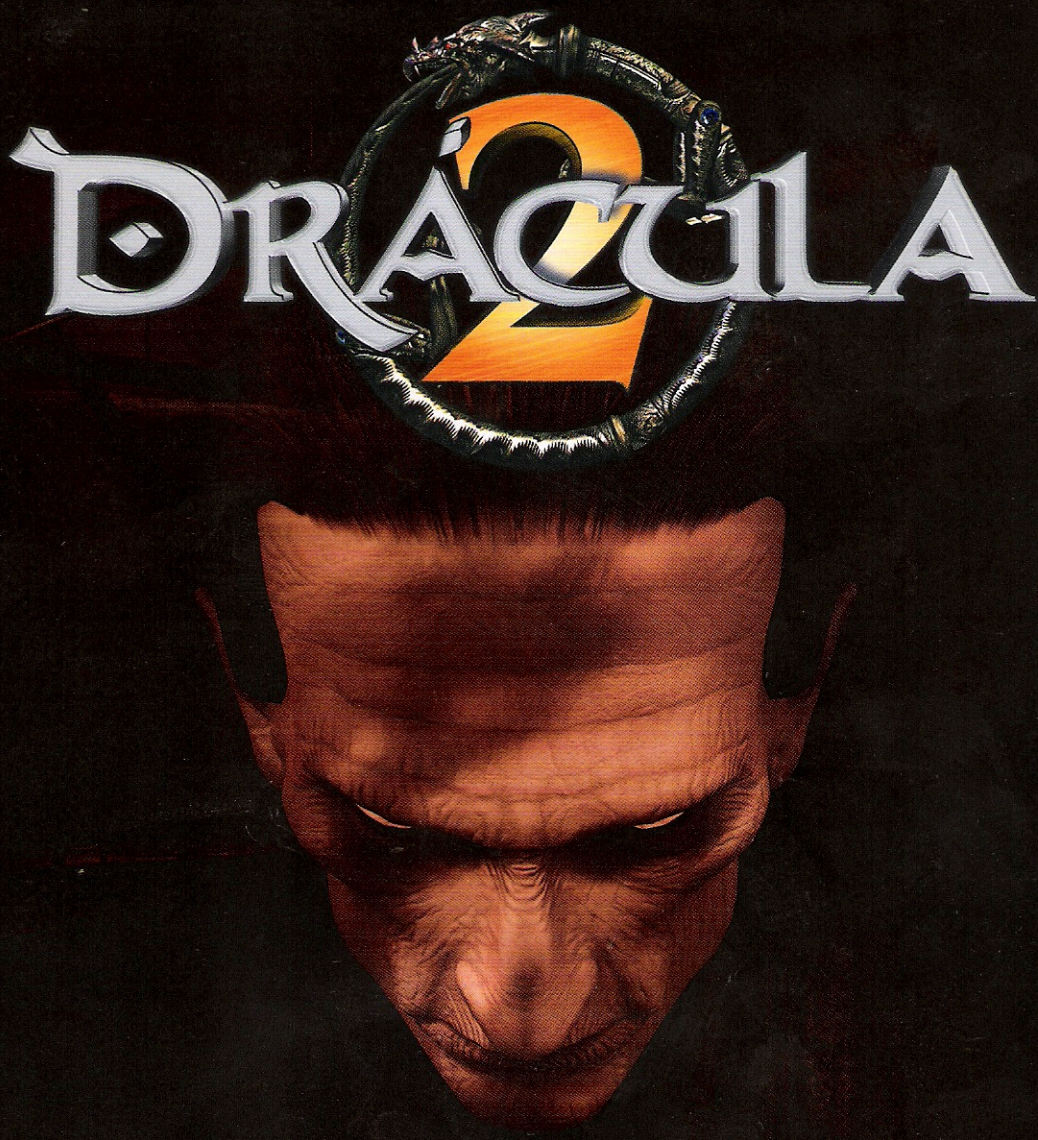
Tel.: (11) 3079-9396
Suporte Técnico: (11) 3071-1390

www.fullgames.com.br
www.movingeditora.com.br

Empresa Filiada à
ABES
Copiar Software é Crime
Tele-pirata 0800 - 110039

MOVING
www.movingeditora.com.br

ESTE MÊS COM...



EDITORIAL

Saudações caros leitores da FullGames! A revista este mês está imperdível, depois do grande sucesso do jogo Drácula lançado na edição 42, trouxemos *Drácula 2: O Último Santuário*. Assim como seu antecessor, está totalmente dublado em português, além disso, dispõe de melhorias gráficas e no sistema da interface.

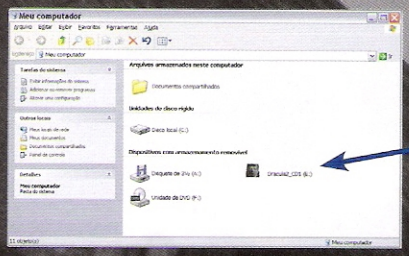
Depois que Jonathan Harker salvou sua esposa Mina das garras de Drácula em plena Transilvânia, eles voltam para Londres. Entretanto, Drácula acompanha o casal para tentar capturar Mina e o Anel do Dragão, sua fonte de poder. Jonathan terá de combater seu eterno rival em Londres e persegui-lo até o "último santuário" de volta à Transilvânia.

As ambientações continuam sendo um dos melhores atrativos do jogo, a escuridão, músicas e efeitos sonoros ressaltam o clima de medo que toma conta de Jonathan durante sua jornada. O foco da ação consiste na resolução de puzzles. A dica é ficar de olho nas animações, pois algumas delas mostrarão como Drácula criou as armadilhas, facilitando sua solução.

Então, o que está esperando? Pegue seu crucifixo, água benta e estaca e comece agora mesmo a caçada por Drácula. E se ainda sobreviver ao nosso jogo de capa, confira um review do jogo *Warhammer 40,000: Dawn of War* e a pré-estréia de *Act of War: Direct Action*. Um guia do *RollerCoaster Tycoon 3* também marcou presença, pegue algumas dicas para se tornar um magnata dos parques de diversão.

INSTALAÇÃO

1

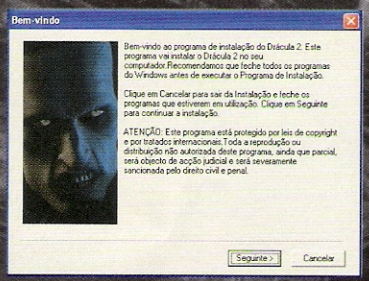


Feche todos os aplicativos em execução no seu computador e insira o CD do jogo na sua unidade de CD-ROM.

Se o Windows® estiver configurado para usar o recurso de Auto-Reprodução do CD, o jogo irá exibir a tela de instalação automaticamente, logo após você ter colocado o CD no leitor de CD-ROM.

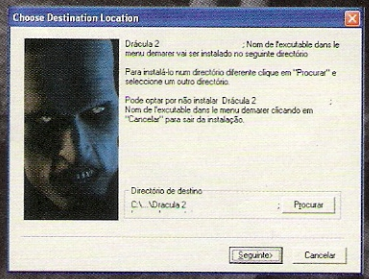
Se a Auto-Reprodução estiver desativada, será necessário iniciar a instalação manualmente: clique duas vezes no ícone "Meu Computador". A seguir, clique duas vezes no ícone do seu CD-ROM.

2

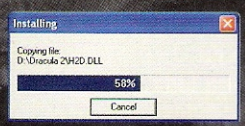


A primeira tela que aparece é a de boas vindas. Para instalar o jogo, clique no botão "Seguinte", como mostra a figura. Para não instalar, clique no botão "Cancelar".

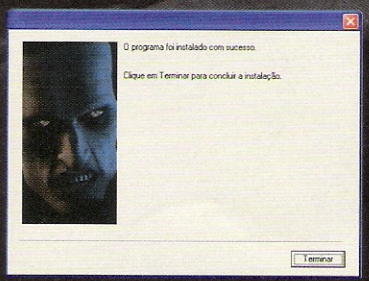
3



A seguir você tem a opção de mudar o local de instalação. Para manter o local padrão e continuar, aperte o botão "Seguinte".



4



Instalação bem-sucedida. Clique no botão "Terminar" para voltar ao Windows®.

Londres, 20 de Outubro de 1904

Mina acabou de adormecer, finalmente! A nossa longa viagem de volta à Inglaterra me deu a oportunidade de pensar em tudo que aconteceu conosco nesta infeliz aventura. O plano de Drácula era realmente diabólico.

Ele inicialmente assegurou-se de que Mina o seguisse até a Transilvânia, sabendo muito bem que eu iria partir imediatamente em sua busca. Se este plano tivesse funcionado, Drácula venceria definitivamente: ele teria reconquistado a posse de Mina e ela teria se tornado sua rainha. Ele me torturou psicologicamente quando atrasou a minha chegada ao castelo... Eu... Aquele que ousou ficar em seu caminho sete anos atrás. Pior do que isso foi quando, assim que eu cheguei em seu covil, ele mandou as suas vampiras para me eliminar e recuperar o símbolo de seu poder demoníaco, o Anel do Dragão.

Este anel estava sob a proteção de São Jorge, e Drácula me usou para removê-lo de seu esconderijo sagrado - ele sabia que não poderia fazê-lo pessoalmente! Ele atravessou longas distâncias para assegurar-se de que eu encontraria este anel em meu caminho e, ingenuamente, o recolhesse e trouxesse comigo para o seu castelo.

Tudo fora cuidadosamente planejado desde o início - exceto, é claro, a nossa fuga, que foi tão espetacular quanto miraculosa.

Entretanto, desde o momento de minha chegada na Transilvânia, eu estive com a desagradável sensação de que fomos meros peões em algum jogo misterioso, cujo objetivo sequer poderíamos tentar compreender.

Eu sei que Drácula está agora em Londres, e eu tenho de admitir que a expectativa do que eu possa encontrar aqui me deixa bastante perturbado. Afinal, o que meros mortais como nós podem realmente fazer para combater uma força tão maléfica e poderosa? Infelizmente, temo que eu ainda tenha um longo caminho pela frente até achar uma resposta para esta questão.

Jonathan Harker

Controles para exploração e ação



Ícone desativado (cinza):
Nenhuma ação possível.

Ícone de seta:
Indica uma direção aonde você pode ir.

Ícone de "Acesso temporariamente proibido":
Indica que ainda há tarefas a serem cumpridas antes de ser possível tomar este caminho.

Ícone "Voltar":
Para retornar à tela anterior.

Ícone da mão:
Indica que você pode pegar um objeto e colocá-lo em seu inventário.

Ícone do cadeado:
Indica que você precisa usar um objeto do seu inventário para prosseguir.

Ícone de um objeto:
Indica que você selecionou um objeto corretamente. Clique novamente para soltá-lo.

Ícone de "Uso temporariamente proibido":
Indica que você ainda n‹o pode usar este objeto.

Ícone de ação:
Realiza uma ação pré-determinada.

Ícone da lupa:
Permite que você se aproxime para enxergar mais detalhes.

Ícone "Ouvir diálogo":
Indica o assunto sobre o qual a pessoa que está na tela pode conversar com você.

Ícone "Ouvir diálogo novamente":
Indica o assunto sobre o qual a pessoa na tela já falou anteriormente.

Ícones de rotação para a esquerda e para a direita:
Permite que você gire maçanetas e objetos.

Ícones de mais e menos:
Permite que você aumente ou diminua valores.

Teclas

Clique botão esquerdo do mouse: Ação do jogador (mover, pegar um objeto, etc.)...

Clique botão direito do mouse: Acessa o inventário

Tecla "Esc": Acessa o Menu Principal

Barra de Espaço: Interrompe a execução de um vídeo

Tela do Menu Principal

Acessando o Menu Principal.

Quando executar o jogo, você irá diretamente para esta tela.

Para acessar o Menu Principal durante a partida, aperte o botão "Esc".

Novo jogo

Clique nesta opção para iniciar um novo jogo.

Salvando

Para salvar o jogo, clique em algum dos espaços disponíveis. Você pode substituir um jogo já salvo por outro clicando na imagem do jogo anterior. Se você quiser sair desta tela sem salvar o jogo, clique em "Voltar".

Carregando

Para continuar o jogo a partir do ponto onde você salvou pela última vez, clique no nome do jogo. Se você quiser deixar esta tela sem carregar o jogo, clique em "Voltar".

Saindo

Clique em "Sair" para deixar o jogo.

ATENÇÃO: É importante salvar o seu jogo em intervalos regulares, porque certas fases possuem um tempo máximo para serem completadas, sendo que se você ultrapassar o tempo máximo o jogo terminará. Se não for bem-sucedido, você poderá começar a sua próxima tentativa a partir de onde você salvou seu jogo pela última vez: então é preferível que esta seja uma ocasião bem recente.

O Inventário Dinâmico

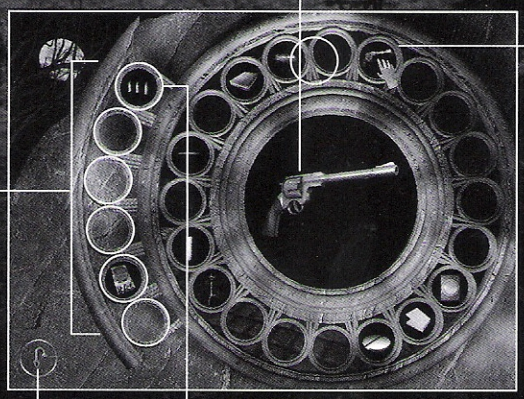
Pegando um objeto e colocando-o no inventário
Quando o cursor virar uma mão, isso significa que você pode pegar um objeto para colocá-lo em seu inventário.
Clique no objeto e ele será guardado no seu inventário automaticamente.

Acessando o inventário
Para ter acesso ao seu inventário, clique com o botão direito do mouse.
Quando você abre a tela do inventário, todos os objetos que você pegou no jogo estarão lá.

Usando o inventário

Posicione o cursor sobre um objeto: o cursor mudará para a forma de uma mão, e o objeto aumentará de tamanho no centro da janela.

Clique no objeto para selecioná-lo: isso automaticamente o levará para a tela do jogo.
Se o cursor mudar para o formato de uma lupa, isso significa que você pode olhar ou examinar este objeto mais de perto.

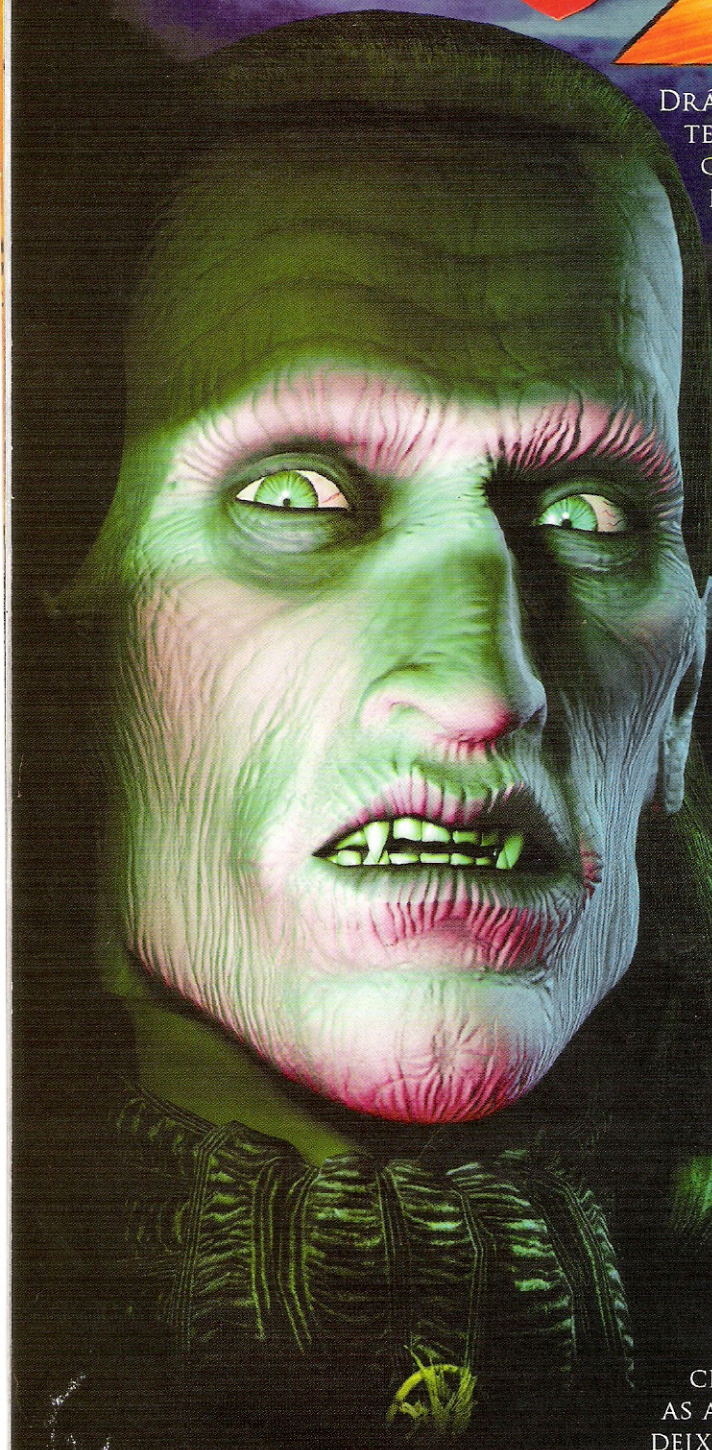


Objeto combinável

Clique no objeto que você deseja combinar com outro para selecioná-lo: Arraste-o sobre o objeto com o qual deseja combinar.
Se você escolheu corretamente, os dois objetos será combinados. Clique para selecioná-lo e usar o objeto recém-criado.
Se ele não combinar com nenhum outro objeto ele irá desaparecer do lado esquerdo da janela.

Voltar ao jogo

DRACULA 2



Drácula 2 é continuação do jogo lançado há pouco tempo pela Fullgames. Jonathan resgata Mina das garras de Drácula e a traz para Londres depois de uma semana. Porém Drácula os persegue. Mina ainda sofre influência do anel. Não vou contar o que está por vir, você terá de jogar para descobrir.

Os dois CDs do jogo possibilitam que todos os diálogos sejam dublados (em português) e animados com um bom nível de sincronismo labial. O padrão gráfico é mantido nesta continuação. As ambientações de Londres são bem peculiares retratando uma cidade atormentada e cheia de mitos. Além de Londres, sua caça por Drácula o levará de volta ao cemitério e castelo na Transilvânia.

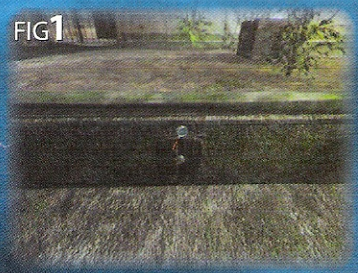
Este segundo jogo está bem mais extenso e com uma grande quantidade de quebra-cabeças difíceis, que exigem muita atenção aos detalhes – você precisa ser um verdadeiro detetive. Alguns puzzles exigem horas para apenas analisar todos os itens relevantes em seu inventário. Isto se você não deixou algum para trás. Algumas vezes você terá muitos itens em seu inventário, diferente do anterior que a quantidade era mais reduzida facilitando a solução.

Alguns personagens estão de volta como a velha no castelo de Drácula. A trama sempre o leva a investigar todo o ambiente e consegue prender sua atenção durante toda essa aventura. Tudo com muita racionalidade, mas com pitadas de ficção – é claro.

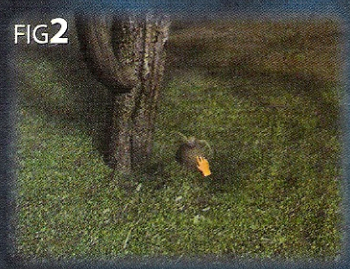
O jogo está agora mais dinâmico, certos momentos um cronômetro surge no topo da tela exigindo que você solucione o problema rapidamente ou terá uma morte certa. Mas se você tiver dificuldade em percorrer as armadilhas e quebra-cabeças deste belo jogo, não deixem de consultar o detonado a seguir que ficou show de bola!

Marcos Encarnação Said (GameVicio)

CD 1 - CARFAX


FIG1

(fig01) Não entre ainda na casa, vá para a esquerda, depois para a direita, gire 180° e você verá um item azulado. Pegue a primeira pedra. Vá para o lado direito da casa, pegue um recipiente com óleo embaixo da árvore. Continuando para a direita, afaste os arbustos e pegue a segunda pedra.

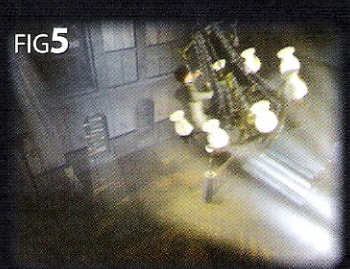

FIG2

(fig02) Entre na casa usando a chave em seu inventário na porta. Suba a escada e adentre pela porta logo à frente. Examine a gaveta e recolha uma bússola, uma vela, um livro e uma chave estranha. Abra o baú e pegue um castiçal e uma luneta. Abra uma das caixas para guardar vídeos de projetores antigos e pegue uma moeda, uma partitura e uma caixa de fósforos. Examine o retrato da casa, pegue um pedaço de papel no compartimento secreto atrás dele.


FIG3

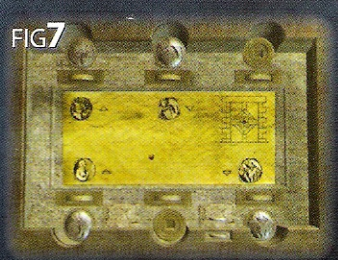
(fig03) No canto bastante escuro, coloque o castiçal, combine o fósforo com a vela e depois coloque a vela acesa no castiçal. Pegue uma chave pendurada, use-a na porta trancada e avance para o próximo cômodo. Aproxime-se do homem morto, examine a sua identificação e pegue uma chave. Isto é um lobisomem? Uma barra no alto da tela demonstra um tipo de cronômetro. Em seu inventário, coloque munição no revolver e atire na tranca da porta atrás de você. Abra a porta, avance uma vez, empurre a mesinha próxima da porta de forma que a bloqueie.


FIG4


FIG5

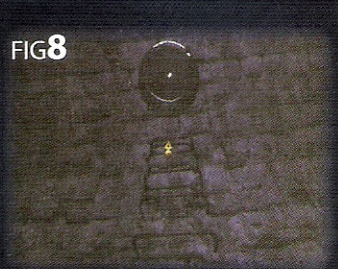
(fig04) e (fig05) Aproxime-se da lareira, mova a cadeira para próximo da parede embaixo da janela. Examine a lareira, pegue a terceira pedra e a barra de ferro. Suba na cadeira que você moveu, empregue a barra de ferro nas tábuas da janela de modo a remover a barreira da luz. Mova o espelho do outro canto para o centro da sala, em seguida, remova a mesinha que bloqueia. O lobisomem será destruído pela luz refletida do espelho. Pegue o outro espelho remanescente, volte duas salas, coloque o espelho no centro e destrua o segundo monstro. Saia do quarto, vá para a esquerda, pendure-se no lustre que se encarregará de aniquilar os monstros restantes.


FIG6


FIG7

(fig06) e (fig07) Use a barra de ferro para desbloquear a porta ao lado da escada e entrar no porão. Empurre a caixa uma vez e pegue o alicate, empurre novamente e pegue a quarta pedra. Saia da casa, vá para perto de onde você pegou a primeira pedra, use o alicate para cortar a corrente desta espécie de painel. Coloque óleo (em seu inventário) nas dobradiças e levante a grade. Lembra-se do pedaço de papel que você pegou atrás do quadro? Ponha sobre o painel, jogue óleo e agora coloque as pedras e ajuste os triângulos de acordo com o papel. Gire a manivela embaixo do painel. Volte para o porão e avance pela nova passagem.

MANICÔMIO


FIG8

(fig08) Avance pelo esgoto, suba a escada de mão e saia pelo bueiro. Bata na porta, seja recepcionado por um sujeito bem estranho. Vá para a outra sala e converse com Mina e o Dr., indague sobre o anel e a inscrição Styx encontrada na caixa de fósforo. Volte à recepção, destranque a porta atrás do balcão com a chave que o Dr. lhe deu.

ESGOTOS

(fig09) e (fig10) Vá pelo segundo túnel à direita,

FIG9



pegue a corda pendurada na parede direita e a válvula menor na tela seguinte. Combine a corda com a válvula e lance na escada no final. Caminhe sobre a escada que se transformou numa ponte, recolha a chave de fenda dentro da caixa de ferramentas. No local onde você pegou a válvula, existia uma segunda válvula bem maior, use a chave de fenda nela e adicione-a ao seu inventário.

FIG10



Fique sobre a "ponte", posicione a válvula maior no cano à sua direita, empregue a chave de fenda para poder fixá-la e gire-a em seguida. Fique do lado da ponte com a caixa de ferramenta, pegue a escada e coloque-a na posição vertical de modo que você possa ir para o nível inferior. Pegue a escada, posicione-a do outro lado e suba. Empunhe sua arma e atire na tranca da abertura acima de sua cabeça e dê o fora.

CEMITÉRIO

FIG11



(fig11) Você pode se perder facilmente aqui no cemitério. O bueiro ao qual você saiu está mais ou menos no centro do cemitério. Deste ponto é possível avistar também o portão de saída. Estando sobre o bueiro e de frente para o portão, vá para a direita e depois para a esquerda. Pegue a escada usando a chave em seu inventário para destrancá-la. Estando novamente sobre o bueiro e de frente ao portão, vá para a esquerda coloque a escada de mão para alcançar o teto do jazigo. Examine a mochila, pegue uma cruz e uma estaca (um bom caçador de vampiros não sobrevive sem seus equipamentos básicos!).

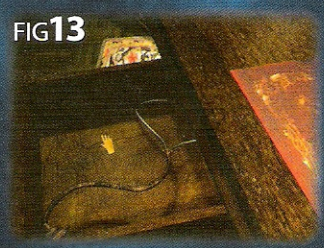
FIG12



(fig12) Ao descer da escada, um vampiro surgirá. Mostre a cruz para ele fazendo-o cair numa das tumbas. Verifique a tumba, crave a estaca no coração, pegue um relógio e um bloco de anotações junto aos vestígios do corpo. Vá para o teto do jazigo novamente (onde está a mochila). Use a bússola, volte-se para a direção noroeste (NW), examine. Cheque o relógio no seu inventário e depois use a luneta – veja Drácula entrando no jazigo. Partindo do bueiro e de frente ao portão de saída do cemitério, o jazigo está na sua diagonal inferior direita. Pressione os olhos da estátua e tente entrar no jazigo.

MANICÔMIO, PARTE 2

FIG13

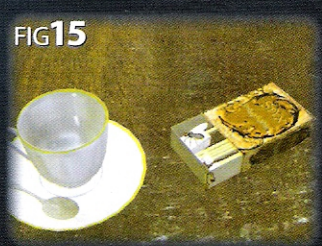


(fig13) e (fig14) Entre no escritório, pegue o estetoscópio na gaveta esquerda da mesa. Examine o quadro sobre a lareira, há um cofre escondido. Ele é protegido por quatro trancas. Examine a primeira delas, coloque o estetoscópio e comece a girar até ouvir um barulho característico. Volte e faça isso com as três trancas restantes. Ao examinar a ficha do paciente Hopkins, pegue uma chave, todos os itens dentro da mochila e o anel do dragão. Pegue o anel de Mina atrás de uma das cadeiras na mesa de chá.

FIG14



FIG15



(fig15) Volte para a recepção, entre no porão, desça a escada e pegue um torrão de açúcar ao lado da xícara sobre a mesa. Combine a caixa de fósforo com o torrão e coloque sobre a mesa. Uma mosca sentará sobre o torrão, pegue a caixa de fósforo novamente. Suba a outra escada, a cela de Hopkins é a segunda, mas por enquanto siga em frente. Mostre a cruz ao vampiro, a cruz mais uma vez irá matá-lo. Pegue uma chave com o corpo.

FIG16



(fig16) Use a chave na gaveta da mesa em que você pegou o torrão de açúcar e recolha uma seringa. Esta última deverá ser usada para extrair sangue do braço do vampiro. Abra o compartimento da mesa de trabalho nesta sala, derrame um pouco do líquido

da garrafa verde (no seu inventário) na garrafa, aplique o sangue contido na seringa e depois torne a usar a garrafa verde. Controle a temperatura para que se estabilize em 35 graus por alguns instantes. Pegue a garrafa verde e combine com sua arma.

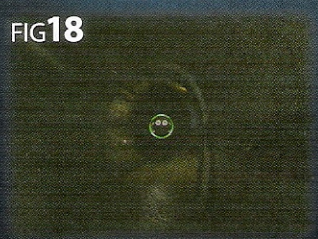
FIG17



(fig17) Destranque a cela de Hopkins, dê a caixa de fósforo com a mosca para ele. Clique no ícone do revólver e Hopkins lhe dará seus óculos após a conversa. Vá para o escritório e atenda ao telefone (o ícone de ação aparece somente se você estiver de frente à mesa e não atrás dela). Volte para a sala em que está o vampiro que você colheu sangue. Ele não estará mais lá, porém será revelado um alçapão que dá acesso aos esgotos.

ESGOTOS, PARTE 2

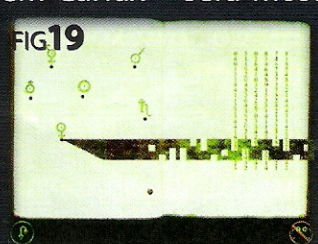
FIG18



(fig18) Um dos túneis foi fechado, avance até a passagem mais distante à direita e use os óculos de Hopkins. Continue em frente, puxe a alavanca do painel e um vampiro aparecerá. Coloque os óculos, empunhe a arma e atire no coração do vampiro.

Avance até encontrar uma porta trancada, examine o painel ao lado dela e puxe a argola. Insira a chave estranha (chave código?) que você pegou ainda em Carfax – será mostrado o número "2 - - 134". Recolha a chave código.

FIG19

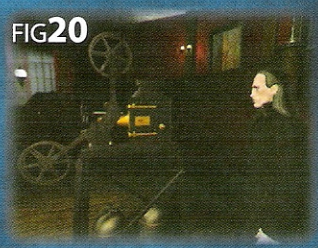


(fig19) Abra seu inventário, pegue a lâmina e combine com o livro vermelho. Ative os óculos de Hopkins, vá para a segunda página e posicione a lâmina no penúltimo símbolo mais baixo. Isto mostrará os números 308152 e mais 1342 na lâmina. Combinados com o primeiro número revelam a senha 3582. Examine a chave código no seu inventário e ponha a senha descoberta. Coloque a lâmina na chave código e insira novamente no painel. Isto deverá abrir a porta ao lado.

ESCONDERIJO DE DRÁCULA

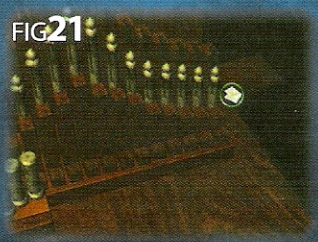
(fig20), (fig21) e (fig22) Passe pela porta, desça a escada, coloque a moeda (em seu inventário) no

FIG20



projetor. Dirija-se ao órgão no canto da sala e insira a partitura. Pegue sua arma embaixo da cama. Deixe o quarto, ponha os óculos e atire no coração do vampiro. Avance e veja o Dr. Sewers no elevador.

FIG21



(fig23) Abra o painel à esquerda e acione a alavanca, pegue a espada na estátua e acerte o robô Drácula. Ainda com a espada, corte a corda.

FIG22



Pegue uma corda com o gancho e uma manivela à esquerda. Suba a escada de mão, insira e gire a manivela no painel atrás e abaixo de você. Vá para o lado, corte a corda, suba e entre no duto de ar.

FIG23



(fig24) Use a espada para impedir que o exaustor continue funcionando, vá para a esquerda e pegue uma chave. Vá para a direita e empregue-a. Lance a corda com gancho.

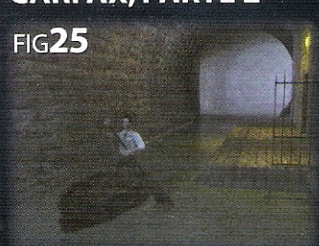
FIG24



Examine e pegue um pedaço do robô. Gire o punho do robô e pegue uma chave que você deve inserir no elevador. Fale com Sewers, examine o órgão novamente, coloque os óculos e pressione o botão. Saia pela porta.

CARFAX, PARTE 2

FIG25



(fig25) Entre no barco e avance pelo esgoto. A porta usa o mesmo esquema, caso tenha dificuldade a senha correta é 8462. Pegue as caixas cobertas por um pano branco. Proceda para outra sala, coloque as caixas embaixo da escada, examine e recolha as três ferramentas.

(fig26) Suba a escada e entre no quarto. Recupere a vela no mesmo lugar que você a deixou antes. Quebre a primeira mesa com a marreta e pegue


FIG26

os pedaços de madeira. Vá para a sala seguinte, corte a cortina com o podador e pegue-a. Volte para o porão, use o machado no caixão e pegue a madeira. Coloque os dois tipos de madeira e a cortina nas caixas embaixo da escada, combine o fósforo com a vela e ateie fogo. Pegue a chave na abertura na parede e destranque a porta.
Desça a escada, gire a válvula. Mergulhe na água, remova as caixas e gire a válvula. Volte para a superfície para tomar ar, mergulhe novamente e avance pelo túnel mais próximo da superfície. Suba a escada de mão.

MANICÔMIO, PARTE 3


FIG27

(fig27) Vá para o porão do manicômio, na sala onde você extraiu sangue do vampiro. Destranque a porta dupla, aproxime-se do dispositivo. Leia o papel, coloque o item em forma de U, examine e clique duas vezes no sinal de menos. Reduza a aproximação, agora coloque o fusível e ajuste para 4. Coloque as duas peças restantes, ajuste o amperímetro para 7. Arranque a estrela no topo e coloque a peça em forma U (você retirou do robô). Feche o equipamento e guarde-o em seu inventário juntamente com a manivela.
Vá para o esgoto através da passagem pelo alçapão. Dê corda no rádio, examine-o no seu inventário, deslize o botão para a esquerda, aponte para os ratos e clique para obter a freqüência. Examine o rádio novamente, ajuste o mostrador direito com o mesmo número do esquerdo, deslize o botão para a direita e volte a apontar para os ratos que irão embora (o número da freqüência é 7). Siga até o fim, examine o painel, insira uma chave na abertura inferior e acione a alavanca direita. Continue pelo túnel, pegue um pedaço de madeira para formar uma ponte e saia pelo bueiro.

CEMITÉRIO, PARTE 2

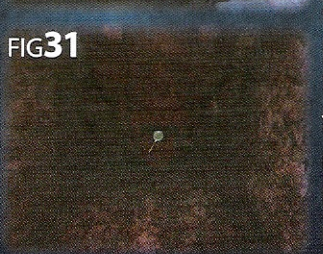

FIG28

(fig28) e (fig29) Tente entrar novamente na tumba e veja que três estátuas emitem ondas que impossibilitam sua entrada. Você precisa localizá-las e empregar o mesmo esquema feito com os ratos para destruí-las. Localização das estátuas: atrás do jazigo usado por Drácula, em um dos pilares do muro e no jazigo esquerdo da fileira mais próxima do portão de saída. Entre no jazigo, examine e coloque os números 9278 (da esquerda para a direita de cima para baixo). Pressione o botão e entre na passagem secreta.


FIG29

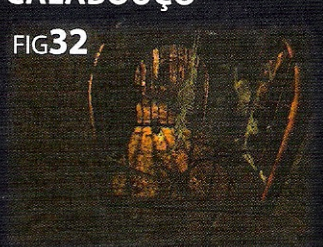
CD 2 - MINA


FIG30

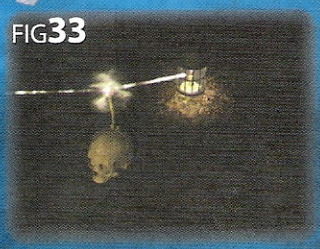

FIG31

(fig30) e (fig31) Use a senha 9462 na tranca. Pegue uma pá e uma barra de ferro dentro de uma caixa. Volte para a escada, siga na direção de várias pedras, escale e pegue mais ferramentas. Empregue estas últimas ferramentas na gaveta da mesa para pegar um fio, use novamente as ferramentas na parte de trás da gaveta, empurre-a mais e pegue uma chave. Tal chave abrirá uma caixa atrás da mesa - pegue a dinamite. Vá para o outro lado da pilha de pedras, examine uma das pedras, empurre-a com a barra de ferro e pegue o detonador. Volte para onde você pegou a barra de ferro, coloque a dinamite dentro da boca da estátua, lance o fio, acople o detonado na ponta do fio e exploda tudo. Pegue o diamante e vá em frente.

CALABOUÇO


FIG32

(fig32) Coloque o diamante no olho direito da estátua à sua direita e a passagem secreta será revelada. Continue até achar um trecho em que as barras de ferro estão distorcidas, entre na cela. Há vários esqueletos no chão, examine e afaste um deles, cave com a pá e pegue um pedaço de osso – o segundo esqueleto conterá uma nota e uma caveira.
(fig33) Volte para o corredor, pegue um arco de flecha e um lampião sobre a mesa e também uma jóia dentro da gaveta. Fique sobre a mesa,


FIG33

pegue flechas na prateleira. Combine com seu arco e também com o frasco com a garrafa verde (não se esqueça). Combine o fósforo com o lampião para acendê-lo e a jóia com o pedaço de osso. Saia da sala, no chão bem próximo da base da porta está o lugar para se colocar os itens. Primeiro coloque a caveira, depois o osso com a jóia e finalmente o lampião aceso atrás de tudo isso.

Entre na passagem, atire com o arco e flecha no monstro que surgirá quando você tentar descer a escada. Examine a máscara do cadáver, a pedra de Radoo será mostrada.


FIG34

CEMITÉRIO

(fig34) Veja que a lápide à direita está faltando uma peça. Continue em frente até encontrar umas velas no chão, use a pá e pegue a peça. Pegue uma mão empunhando uma cruz atrás de outra lápide. Coloque a peça na lápide que está faltando. Fique perto da sepultura que o trouxe ao cemitério, mire o cursor para a árvore e ative os óculos de Hopkins. Aponte a mão com a cruz para a luz. Entre na câmera que foi destrancada.


FIG35

CASTELO

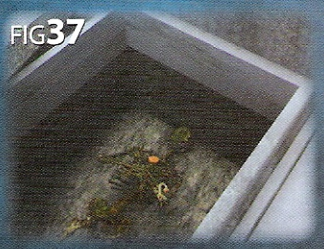
(fig35) Entre pela porta já aberta, desça a escada. Fale com a velha. Examine novamente o papel em seu inventário, veja as costas dele (seta quando o mouse fica no canto inferior direito) e interrogue-a sobre ele. Mostre a pedra de Radoo pra ela. A velha morre, mas lhe dá um anel antes.

Volte para a área externa, suba a escada, examine a tranca da porta. Coloque os óculos e use o anel da velha. Vá para o final do corredor e pegue uma corda com gancho. Saia pela mesma porta, aponte o cursor do para a parede do outro lado do castelo, combine a corda com gancho com o arco e atire. Pendure-se na corda e vá para o outro lado.

(fig36) Entre na biblioteca, examine a parede entre as estantes. Você tem de pressionar as imagens

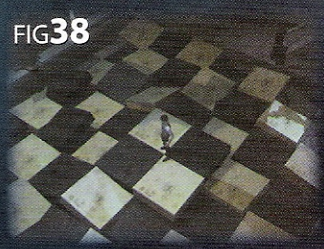

FIG36

numa determinada ordem, considerando que a posição das imagens represente as horas do relógio, siga a ordem: 3h, 12h, 6h, 4h. Pegue a cruz dourada.


FIG37

(fig37) Saia pela mesma porta, fique pendurado na corda e caia dentro do círculo vermelho. Use a barra de ferro na tumba e pegue uma medalha que você deve combinar com a cruz dourada. Aponte os óculos para o chão no centro do círculo e use a cruz dourada combinada com a medalha. Vá para a porta à direita você chegará no mesmo lugar onde o gancho está preso.

Entre na biblioteca, examine a mesa e pegue o papel de xadrez. Há uma porta no meio do caminho entre a porta e a mesa, examine-a, coloque os óculos e depois a cruz dourada.


FIG38

(fig38) Entre, ponha o papel de xadrez embaixo do tabuleiro. Pressione os botões nesta ordem: F, B, H, E, A, C, G, D. Recolha o papel e saia. Desça a escada, consulte o papel em seu inventário e veja que possui casas furadas no tabuleiro, estas representam seus passos de forma correta (erre e você morrerá, então é uma boa idéia salvar neste ponto) – perceba que a única diferença é que as cores estão trocadas, mas em geral o esquema é o mesmo.


FIG39

(fig39) Use a luneta e observe a porta em frente, coloque os óculos e depois use o anel da velha. Aproxime-se da porta, coloque os óculos e use a cruz dourada – a porta será aberta para você prosseguir. Pressione o botão à direita, puxe a alavanca na parede esquerda. Entre no teleférico, feche a porta e siga viagem.

TELHADO

Saia do teleférico, Hopkins infelizmente é morto. Entre no teleférico, pegue a escada de mão e coloque-a à esquerda. Suba e vá para o teto do teleférico, vá mais para cima, caminhe sobre a viga

e saia pelo alçapão.

FIG40



(fig40) Vá rapidamente para o outro lado, empregue a barra de ferro na cabeça da estátua. Desça a escada, pegue as vigas, entre na sala à esquerda e recolha um balde. Volte para o telhado. Caia na abertura do chão, pegue uma bandeira e pedaços de madeira. De volta ao telhado, coloque a viga de madeira sobre esta parte destruída do piso, examine o canhão e pegue uma bola. Pegue um pouco de neve com o balde, o amontoado de neve está na base da estátua e de frente ao alçapão.

FIG41



(fig41) Entre na sala que você pegou o balde, examine o canhão e coloque nos espaços: balde com neve, bola de canhão e bandeira. Combine a caixa de fósforo com os pedaços de madeira e ateie fogo no canhão.
Desça até o final da escada, coloque uma viga, volte para o segundo canhão e pegue a viga que você deixou. Fique sobre a primeira viga no final da escada e ponha a viga que você acabou de pegar. Vá alternando as vigas até atravessar. Pegue um cartão com o cadáver. Destranque a porta. Coloque o cartão no elevador e pressione o botão.

ÚLTIMO SANTUÁRIO

FIG42



(fig42) e (fig43) Use o elevador, pressione o botão para cima. Salte rapidamente do elevador e espere ele subir. Avance uma vez, arme o arco combinando com as flechas, atire no alto da tela para descer a ponte. Desça a escada direita, entre pela porta, vá para a esquerda e pegue uma caveira. Fique de frente para a escada, perceba que você pode escolher qual degrau quer pisar, siga a ordem: 1, 3, 6, 7, 9, 10. Um som confirmará o seu sucesso. Coloque a caveira na mão, use a barra de ferro na caveira e pegue a primeira chave.

FIG43



FIG44



(fig44) Volte para a área principal, suba a escada (central). Você estará numa sala cheia de lava. Puxe a corrente à esquerda, cruze a passarela. Fique de frente para o painel na parte inferior. A corrente sobre ele é a primeira e a ordem segue o sentido horário, faça o seguinte: 1, 3, 6, 4, 2, 5. Pegue a segunda chave.

FIG45



(fig45) Volte para a área principal, entre na última porta. Abra o ovo e tente pegar a chave. Volte um passo, selecione os óculos e aponte para o local de ação. Veja que emite uma luz verde, combine a garrafa verde com o arco e flecha e atire. Coloque os óculos novamente e aponte para a nova posição, você precisará atirar duas flechas (a primeira incapacita o escudo). Examine o local, combine a garrafa verde com a seringa e aplique. Pegue a terceira chave.

FIG46



FIG47



(fig46) e (fig47) Volte para a área principal há um painel de madeira na junção de todas as escadas. Abra-o, coloque todas as três chaves. Abra as três gavetas inferiores e pegue três moldes. Rume para a sala de lava, abra o cilindro (embaixo da esfera) e coloque os moldes. Abra a esfera e coloque as três chaves (você precisa pegá-las novamente do painel de madeira). Feche a esfera e ative o botão lateral. Abra o cilindro e pegue a chave definitiva que deverá ser colocada no painel de madeira. Você deve ter percebido que duas das três salas possuem duas portas (sendo uma para a junção do painel de madeira). Avance além de uma destas portas e tome o elevador.

FIG48



(fig48) e (fig49) Após a animação, coloque o anel de Mina no dedo dela e a pedra Radoo no receptáculo na base do trono para acabar com Drácula. Será que acabou mesmo? Drácula morreu definitivamente?

FIG49



ACT of WAR

™

DIRECT ACTION







ATI

POWERED BY gamespy

PC DVD-ROM SOFTWARE

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA INADEQUADO PARA MENORES DE 18

MOVING

www.movingeditora.com.br

ATARI

Manufaturado e distribuído por Moving Imagem e Editora Ltda. sob licença da Atari do Brasil Ltda. somente para o território brasileiro.









TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

DRÁCULA 2

Londres 1904. O jovem Jonathan após salvar sua noiva das garras de Drácula, terá um novo desafio. O conde da Transilvânia está em Londres e chegou a hora do confronto final.
Será que você conseguirá vencer o Príncipe das Trevas?

- Seqüência de Drácula, um dos maiores sucessos do gênero.
- Mais de 25 horas de jogo com 100 animações e 30 minutos de diálogos.
- Explore o interior do castelo na Transilvânia enquanto desvenda um terrível mistério.
- Persiga impiedosamente sua presa no labirinto subterrâneo.
- Intuitivo, envolvente, excelente jogabilidade.

Das sombras do Cemitério de Highgate até as inexploradas catacumbas do castelo do conde na Transilvânia, perca-se em um universo 3D apavorantemente real.

A qualidade de DRÁCULA que recebeu críticas calorosas em todo o mundo, aqui é igualada à imensa quantidade de reviravoltas na história.





(11) 3071-1390
HOT LINE
Suporte@movingeditora.com.br

CANAL+ MULTIMEDIA

wanadoo
France Telecom Group

INFOGRAMES

MOVING
www.movingeditora.com.br

Deixe o medo de lado e entre de cabeça nessa aterrorizante aventura.

Equipamento Mínimo requerido
Windows 98/ ME • Pentium II 300 • 64 MB de RAM • Placa de Vídeo 8 MB compatível com DirectX 7.0 • Placa de Som 16 bits 100% compatível com DirectX 7.0 • CD-ROM 8X • 50 MB livres no disco rígido

ESTE PRODUTO CONTÉM:
SANGUE ANIMADO, TENSÃO MODERADA, VIOLÊNCIA REALISTA.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
INADEQUADO PARA MENORES DE 12

ISSN 1518-9139

© 2000 Index, France Télécom Multimédia Edition, Canal+ Multimédia. Publicações: Wanadoo Edition, Canal+ Multimédia. Uma produção Wanadoo Edition. Cópias não autorizadas, do todo ou em parte desta gravação, por quaisquer meios é proibida. Nenhuma parte dos dados neste disco de CD-ROM pode, sob quaisquer circunstâncias, ser usada para fins comerciais ou promocionais sem a autorização expressa da Wanadoo Edition. Fotografia da Capa © Image Bank/Harald Sund. © 2001 Infogrames. Todos os direitos reservados. Distribuído por Moving Imagem e Editora Ltda. C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11.