NOW SERVICE STATES

ANO 3 - Nº 26 - R\$ 13,90



MANUAL EM PORTUGUÉS

JOGO COMPLETO

NESTA EDIÇÃO:



PASSO A PASSO: COMO CHEGAR AO FIM DESSE SUPER GAME!

NÃO PEROA NA FULCAMES 25



Um dos mais impressionantes jogos no estilo GT!

8 pistas bem detalhadas com texturas realistas e 6 carros turbinados.

Efeitos visuais impressionantes como Luzes e Sombras Dinâmicas, Cube Environment Map e Lens Flare vão aproveitar ao máximo os recursos da sua placa 3D.

Engine gráfico totalmente escalável para melhor performance ou qualidade visual.

Várias visões de câmera para jogar.

Salve suas corridas e veja tudo novamente no Replay Theather.







Rage

MOVING
IMAGEM & EDITORA

DIRETOR EXECUTIVO
Plinio Figueiredo

DIRETORA COMERCIAL lamara Sarkovas

PRODUÇÃO
Alexandre R. Silva

COLABORAÇÃO Marcos Said

REVISÃO Helena de Lima

JORNALISTA RESPONSÁVEL Arthur Gebara Jr. Mtb 13.309

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia
Distribuidora S.A.

R. Teodoro da Silva, 907 Rio de Janeiro - RJ Todos os direitos reservados

FULLGAMES

é uma publicação da Moving Imagem e Editora Ltda. R. Tabapuã, 821 - cj. 14 São Paulo / SP CEP 04533-013 Tel.: (0**11) 3079-9396 Suporte: 0800-7724700

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Van Moorsel Andrade & Cia Ltda.

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



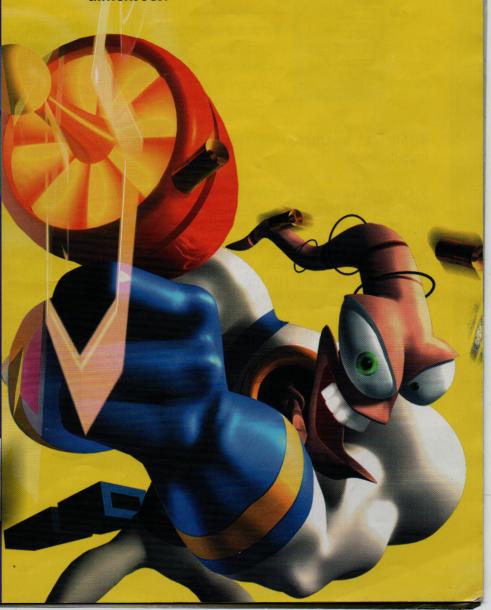




Novidades na FULLGAMES!

A FULLGAMES estará trazendo os jogos mais difíceis TOTALMENTE DETONADOS. Um guia passo a passo pra não deixar ninguém na mão! Neste número: MDK 2. Zizzy Balooba que se cuide!

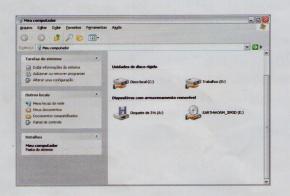
E não é só: este mês trouxemos o hilariante verme Earthworm Jim em sua primeira aparição em três dimensões.





Instalação

- 1. Inicie o Windows.
- 2. Coloque o CD do "Earthworm Jim 3D" no drive de CD-ROM.
- 3. Se você tiver autoplay a tela de instalação aparecerá. Se não tiver, clique em "Meu Computador", em seguida no drive de CD-ROM e em "Setup.exe" para instalar o jogo.



- 4. Siga as instruções na tela para terminar a instalação.
- 5. Quando a instalação estiver concluída, rode o jogo no menu "Iniciar", "Programas\Interplay\Earthworm Jim 3D"

O programa de instalação vai instalar os arquivos necessários no seu HD no diretório que você especificar.

Quando a instalação terminar, os ícones "Read Me" e "Uninstall" serão criados em um diretório no menu "Iniciar".

Instalando o DirectX 7

O "Earthworm Jim 3D" precisa do DirectX 7 para rodar. O processo de instalação checará se você já possui alguma versão anterior do DirectX. Caso nenhuma versão seja encontrada, o DirectX 7 será instalado no seu computador. Você poderá reinicializar o computador quando a instalação terminar.

Caso você já possua um DirectX mais novo, como o DirectX 7.1, DirectX 8.0, DirectX 8.0a, DirectX 8.1 ou algum outro mais recente, não é necessário instalar o DirectX 7.

Desinstalação

Para desinstalar o jogo, clique no ícone "Uninstall" na pasta do "Earthworm Jim 3D". Clique em "Iniciar\Programas\Interplay\Earthworm Jim 3D\Uninstall Earthworm Jim 3D" e todos os arquivos e ícones do jogo serão removidos.







Como Jim perdeu suas pedras cristalizadas!!!!!

Cow! Splat! PAIN!

Quando Jim foi atingido por uma vaca voadora, a última coisa que sua mente registrou foi uma enorme massa de úbere. Seu cérebro foi totalmente pasteurizado! Agora o Superego de Jim representa a única linha divisória entre o megaherói e sua loucura.

O Superego de Jim deve procurar os Úberes de Ouro para Lucidez que estão dentro do crânio fechado de sua vaca. Será que Jim vai conseguir achar as tetas mágicas a tempo, ou cruzará definitivamente a linha da insanidade???

Para tornar as coisas ainda piores, o inconsciente de Jim liberou um vilão demoníaco que vai fazer de tudo para impedir que ele consiga se recuperar mentalmente.

Psycrow, Fatty Roswell, Professor Monkey e Bob the Goldfish dominaram partes do cérebro de Jim e

vão fazer de tudo para impedir que ele recupere o controle e descubra quem foi o responsável. Alguém colocou Jim num nivel de alucinação total - o único jeito de descobrir quem foi é surfar na sua alucinação mental.

Outras Dicas

Você poderá configurar qualquer computador que estiver usando para obter a melhor qualidade possível.

Selecione Configure Display na tela principal. Quanto mais alto o número que você escolher, melhor será a qualidade. Não se esqueça porém de que aumentar a resolução do jogo faz com que o computador rode mais devagar.

Aquecendo Seu Caminho Para o Jogo

Parabéns, você passou pela primeira parte do seu treinamento: agora é hora de jogar.

A tela de abertura mostrará como você está se saindo e cada jogo salvo. Quando estiver no jogo, clique em Pause e verá um menu com as seguintes informações:

"Ooops! Let me go back!" Volta para o jogo.

"Save and go to brain."

Você pode salvar o jogo a qualquer momento, mas conseguirá apenas manter os Úberes que descobriu. As pedras serão reiniciadas.

"I want to end it all"

Sair. Mas uma vez que você começar, nunca poderá parar. Nunca....nunca...

"How am I doing, doc?"

Aqui você confere o seu progresso: quantos Úberes coletou e as melhores pedras que adquiriu em cada estágio.



Other random stuff

Aqui você pode mexer com sons e coisas do gênero.

Apertando os Botões Certos

Bom, agora teste os seus controles: enlouqueça, ande, corra na direção que você quiser! Se você tem um joystick analógico, mexê-lo um pouco vai provocar um ataque de loucura; se você mexer muito, ele correrá.

Caso você não tenha um joystick, aperte e segure a tecla Creep e uma tecla de direção para enlouquecer. Segure uma tecla de direção para correr.

- · Abaixe para escapar dos mísseis
- · Se quiser pular mais longe, corra e pule



Escalando

Jim pode escalar. Quando você pular em alguma direção, aperte a tecla na direção do obstáculo que deseja escalar.



Ataque Com a Cabeça

Aperte a tecla Head Whip Press para Jim mexer a cabeça, usando-a para ativar objetos.



Superpulo

Pule e, quando estiver no ar, pule novamente. Isso fará aumentar a força no pulo de Jim.



Balançando na Corda

Pule em direção à corda e Jim irá segurar-se. Aperte Crounch para levantar suas pernas e aperte Jump quando quiser descer.

Algumas Coisas Mais

Você tem mucosa no seu cérebro, mas não entre em pânico: isso não vai piorar sua insanidade. Ele e a sua mucosa favorita - Snott.



lim Falando

Earthworm Jim fala!!! Quando encontra alguém, Jim pode falar com essa pessoa usando as bolhas para conversa localizadas no lado superior esquerdo da tela.

Vidas e Saúde Mental

Sua saúde pode variar de um máximo de 100% até um mínimo onde você vai estar morto. É possível encontrar mais vidas e saúde durante o jogo.

Sempre quis dirigir um filme? Bom, chegou a sua vez: Jim tem câmeras. Aperte a tecla Point of View e você será transportado para dentro da cabeça de Jim.

O que é isso?? Como assim?? Apenas aperte e verá. Você não pode se mover quando estiver nessa situação. Mas os rifles vão permitir que você acerte alguns inimigos.

Aperte a tecla de Pulo para sair. Aperte o modo de Câmera para rodar a câmera. Continue apertando até encontrar o que você estava procurando.





Coisas de Briga

Equipamento de combate do EWJ: assim que você pegar uma arma, terá essa arma até não ter mais municão. Você achará as armas em máquinas de



Laser

Com essa arma você Ilumina a sua vida e destrói seus inimigos.



Peashooter

Todos os super-heróis deveriam ter uma.



Apollo 13

Houston, temos um problema. Grandes tiros, pequenos pedaços. Ótimo alcance.



Gnome Gun

O seu missel-gnomo. Tente fazer com que ele rebata nas paredes para dar um fim aos seus inimigos.



venda especiais.

Standa-da-da-da-dard Blaster

Esta arma é de graca. Não tem um longo alcance, mas atira rápido e não pára de atirar. Quando você atingir o nível 0, a arma automaticamente recarrega uma bala por vez até 100.



Bananamite

Tick, tock, tick, tock, salada de frutas.



Egg Chucker

Espere até ver o branco nos olhos dele, então libere a carga explosiva para destruir os Rotten Egg.



Funky Gun

A arma mais louca de todas, perfeita para explodir os movimentos de qualquer um.



Cleaver Gun

Essa arma vai fazer você cortar em pedaços seus inimigos.



Magnum

Vamos ver se você é realmente rápido.



Recursos Extra-especiais



Marbles

Essenciais para a saúde mental de Jim. As Marbles abrem novas áreas de exploração, mas você precisa achar as envergonhadas que ficam escondidas.



Atomic Health

Ao bater em um inimigo você libera uma carga de saúde. Você também pode achar algumas cargas extras durante o jogo.



Helium Head

Você pode transformar Jim em um herói de Hélio. Engula o balão e a cabeça de Jim vai inchar: assim ele poderá flutuar em lugares que você nem imagina.



Pump-Pak

Feijão, Feijão, eu tenho a força! Quanto mais você come, mais alto você grita.



Extra life

Roube um coração e ganhe uma chance a mais.



Blaster Orb

Similar a um cachorro, mas esse atira em pessoas.

DESCRIÇÕES DOS NÍVEIS

PSYCHE CENTRAL

Centro nervoso da personalidade do Jim, essa parte dá acesso a quatro diferentes zonas cerebrais do nosso herói. Cada entrada vai dizer quantos Úberes você terá que coletar para poder passar.

Cada Úbere descoberto permanecerá naquele nível como um Úbere-fantasma.

As pedras (Marbles) que você coletar durante o jogo representam o seu QI: quanto mais Marbles, mais inteligente você fica. E quanto mais inteligente, mais partes do jogo poderão ser exploradas.

As portas informam quanta inteligência você precisa ter para poder entrar. Assim que passar pela porta, você terá que lutar em todos os níveis antes de encarar o Pesadelo-Chefe no centro do cérebro.

Se quiser aumentar a quantidade de Marbles, vá para os níveis onde ainda não conseguiu pegar nenhuma. Você vai precisar coletar todas as Marbles do jogo para poder chegar ao último nível, mas não se preocupe: é possível revisitar mapas onde ainda existem pedras. Quando coletar todos os Úberes e Marbles, você chegará no nível final.

MEMÓRIAS

Todas as memórias ruins de Jim estão no Cérebro Número 1. É lá que Psycrow e seu exército montaram seu campo de batalha.

Coop D'etat

Coronel Pluckit's tem uma missão para você - e aí, vai encarar??



Barn to be Wild!

Lute através do rebanho de bovinos, destruindo qualquer coisa que se mova.

Psycrow

Psycrow em pessoa, na forma de uma vaca. Essas bombas não são de verdade, são?? Elas são apenas criação da mente de Jim - ou não??

FELICIDADE

O Cérebro Número 2 guarda uma obsessão relacionada à felicidade de Jim: comida. Transforma o estômago em freezer em 60 segundos. É também a casa do Fatty Roswell, empresário de fastfood extra-terrestre com um exército de funcionários procurando pelos ingredientes do melhor x-burguer no cérebro do Jim.

Lord of the Fries

O Rei Gherkin foi seqüestrado e você é a única pessoa que pode salvá-lo.

Are You Hungry Tonite?

Fatty Roswell sequestrou o Rei dos Hambúrgueres. Coloque seus sapatos azuis, mexa os quadris e liberte seu cérebro.

Fatty Roswell

Cara a cara com Fatty no seu Palácio da Pizza.

MEDO

Dominado pelo professor Monkey, o Terceiro Cérebro de Jim foi totalmente consumido pelo terror. Prepare-se para entrar no mais terrível pesadelo do nosso herói.

Poultrygeist

Entre na mansão do cientista - mas cuidado com as galinhas-fantasmas!

Poultrygeist Too

Mergulhe profundamente no interior dessa mansão mística.

Death Wormed Up

Morte - mas não como a gente conhece. Preparese para tremer diante dos coelhos mais fofinhos e mortais que você já viu.

Booggie Nights of the Living Dead

Inimigos tão indestrutíveis que você atira neles quantas vezes quiser e eles não morrem. Apenas porque já estão mortos.

Professor Monkey for a Head

Cara a cara com o professor Monkey.

FANTASIA

O Quarto Cérebro de Jim guarda fantasias com os filmes de cowboy que ele assistia quando criança. Mas Bob, o Goldfish chegou na frente e esse cérebro não é grande o suficiente para os dois.

Violent Death Valley

Destrua os inimigos para conseguir uma mão cheia de Marbles.

The Good, the Bad and the Elderly

O xerife foi trancafiado dentro da sua própria cadeia. Está na hora de você arrumar essa cidade.

Bob the Goldfish and No.4

Destrua Bob, o Goldfish e conquiste o seu cérebro de volta.

GUÍA DE CONTROLES

COMO DEVO JOGAR???

Bom, depende do que você escolher. Você pode jogar com o teclado ou com o joystick.

| Movimento | Teclado | Joystick |
|------------------|---------------------|----------------|
| Frente | Seta para cima | D-Pad cima |
| Trás | Seta para baixo | D-Pad baixo |
| Esquerda | Seta para a esq. | D-Pad esquerda |
| Direita | Seta para a direita | D-Pad direita |
| Pular | Barra de Espaço | Botão 1 |
| Atirar | Ctrl da esquerda | Botão 2 |
| Balançar | A | Botão 3 |
| Abaixar | S | Botão 4 |
| Enlouquecer | Shift da esquerda | |
| Modo de Visão | W | |
| Câmera p/ a esq. | Z | |
| Câmera p/ a dir. | X | |
| Zoom | Q | Botão 5 |
| Travar Câmera | Tab | Botão 6 |
| Mudar Câmera | E | |
| Pausar | Esc | |
| Selecionar | Enter | |



Se quiser mudar as teclas: ao iniciar o jogo vá no menu Opções e em seguida em "Configure Controls".

Para alterar uma determinada tecla use as setas para cima ou para baixo, aperte a tecla "Enter" (também chamada Return) e em seguida aperte a tecla desejada.





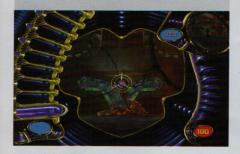
Se você tiver um joystick analógico e ele começar a andar de um jeito engraçado ou cair enquanto você estiver jogando, provavelmente o seu joystick não está calibrado. Consulte o Manual do seu joystick para saber como calibrá-lo ou vá para o "Painel de Controle" do Windows e clique no ícone "Controladores de Jogos", onde é possível configurá-lo também.

FASE 1 - Kurt

Assim como no início do jogo anterior, Kurt despenca em queda livre, tendo que desviar dos mísseis e lasers para conseguir chegar à base inimiga.

Em modo Sniper, atire na Sniper Ball em frente à porta; isso a destrancará.

Na sala seguinte, novamente em modo Sniper, mire no buraco do vidro e atire no alvo que o inimigo movimenta. Enfurecido, ele quebrará o vidro; agora é só matá-lo.



Atravesse todo o corredor, salte para o nível inferior, elimine os Poopsies e o gerador de Poopsy, acerte a Sniper Ball, fique sobre o ventilador gigante, acione o pára-quedas e alcance a plataforma mais acima.

Elimine os BottRocks, apanhe alguns ítens no local e detone as metralhadoras no teto.

Mate os dois Bifs que o aguardam, siga até o final da plataforma à esquerda e acerte a Sniper Ball dentro de uma pequena fenda.

Ative o ventilador gigante acertando seis Sniper Ball e voe para o nível superior.



Apanhe o Sniper Mortar e acerte no orifício localizado na parte superior da cúpula de vidro. Com o auxílio do páraquedas, chegue até a plataforma onde estava a cúpula e repita o processo com outras duas cúpulas à frente. Percorra um túnel e voe pelo ventilador.



Chefe: Acerte quatro Sniper Ball no centro da máquina, isso revelará mais uma Sniper Ball.

A máquina abrirá deixando à mostra seu piloto, Hanz. Desfira alguns disparos e ele virá ao seu encontro. Mantenha-se à distância e dispare continuamente.



FASE 2 - Max

Dr. Hawkins perdeu contato com Kurt e envia Max para ajudá-lo. Mini-game: Controle o foguete e desvie dos meteoros.

Recolha três magnuns, destrua a parede ao lado esquerdo do foguete para prosseguir a fase. Dica: Há várias armas por trás das outras paredes.

Ao chegar na sala seguinte, o alarme soará e a área será lacrada. Quebre ambas as paredes de vidro, atire nos domos verdes fixados no teto e entre na porta liberada. Dica: Se você destruir as luzes do alarme, não surgirão mais inimigos.

Após cruzar o corredor repleto de inimigos, revele a porta de saída destruindo três geradores de Poopsy.



Pegue o Jet Pack e aproxime-se do reabastecedor 1. Voe até a porta circular no teto e aterrisse na borda da plataforma. Somente após a destruição das metralhadoras é que as portas superiores se abrirão.

Elimine os geradores de Poopsy, fique sobre a plataforma do reabastecedor 2, pegue uma shotgun escondida no buraco do teto, voe e mate os Bifs na plataforma mais acima.

Prossiga atirando na porta verde; não perca tempo nem munição matando os inimigos do corredor.

Vá saltando sobre as plataformas flutuantes azuis, o reabastecedor 3 está levitando no ar. Basta permanecer voando próximo a ele por algum tempo e depois voar até a porta circular. Dica: Salve o jogo antes de tentar reabastecer.



Chefe: Equipe Max com o máximo de armas que você tiver (até 4), destrua alguns pentágonos da esfera e depois concentre os tiros na esfera em si. Dica: Desvie de alguns feixes de lasers utilizando o Jet Pack.



FASE 3 - Dr. Hawkins

Recolha a torradeira e o pão-de-fôrma, combine-os, coma a torrada e pegue refrigerantes na geladeira, molhos e uma toalha no barzinho.

Deixe a área, entre na porta azul e apanhe uma fita de cano. Entre na porta branca, use o sanitário e recolha canos, um secador de mãos e algumas toalhas. Não se esqueça de lavar as mãos antes de sair do banheiro.

Dirija-se para a porta verde, combine os canos com o secador de mãos (a fita de cano se autocombinará, resultando em um soprador de folhas), utilize-o para soprar todos os BottRocks para próximo da planta gigante que irá devorá-los.

Concluído o trabalho, o soprador de folhas explodirá, os canos voltarão ao seu inventário e a planta transformará a torradeira normal em atômica.



Tape a fissura na base do tubo com a fita de cano, apanhe o fio da tomada, combine com os canos e transforme esse material em uma escada que será empregada na marca "X" no chão. Repita o procedimento com a outra marca, continue pelo duto de ar e caminhe sobre as plataformas de vigas e canos.

Mate os Poopsies com a ajuda da torradeira atômica combinada ao pãode-fôrma, vá saltando sobre as vigas e alcance a sala seguinte.



Suba na plataforma móvel; quando ela começar a baixar, salte sobre um cano à esquerda.

Entre no elevador, siga pela esquerda, apanhe um aquário e um isqueiro. No centro da plataforma da sala principal há uma grade de proteção do cano danificada: jogue lá o peixe dentro do aquário.

Neste momento você controla o peixe dentro do labirinto de canos; simplesmente nade por todas as entradas direitas e pressione um grande botão.



De volta ao Dr. Hawkins, elimine os Poopsies e seu gerador, entre no elevador, acione o interruptor gigante; você ganhará um ímã que deverá ser combinado com a fita de cano. Em seguida coloque o aquário vazio na cabeça, desvie dos disparos feitos por uma nave alienígena e entre no próximo elevador.

Chefe: Atire nele com a torradeira atômica até que ele forme um escudo azul. Acione os dois interruptores e, quando o chefe estiver próximo à corrente elétrica, pressione o botão vermelho do piso para provocar uma grande descarga energética. Repita o procedimento até destruir o escudo, termine o serviço atirando com a torradeira atômica ou descarregando energia.



FASE 4 - Kurt

Apanhe o Sniper Shield à esquerda, mate dois Bifs, pegue a ChainGun, quebre o vidro e percorra o túnel.

Entre na porta à esquerda e agarre a Sniper Grenade, pegue o Cloak na segunda plataforma, destrua os Ultra BottRocks e o gerador de Samsmite, destranque a porta atirando na Sniper Ball embaixo do gerador.



Em modo Sniper, elimine todos os SODs à distância, acerte a Sniper Ball embaixo da primeira plataforma laranja, dirija-se ao centro da plataforma e voe para o nível superior. Acerte as quatro Sniper Balls mais próximas, observe que sobre cada uma delas surgirá uma plataforma azul (por alguns instantes). Quando estiver na quarta plataforma você ativará a Sniper Ball embaixo da segunda plataforma laranja; acerte-a e salte sobre a plataforma. Você deverá ver três Sniper Balls no alto, atire em algumas delas para chegar até a terceira plataforma laranja. Atire na última Sniper Ball, salte sobre a plataforma azul, acerte a Sniper Ball (agora ativa) embaixo da plataforma laranja e voe mais uma vez.



Acerte três Sniper Balls no redemoinho de modo que elas formem uma "escada": o local onde estiverem torna o turbilhão mais forte. Use a força do vento para impulsionar você até a plataforma acima, atire novamente nas Sniper Balls e elas continuarão seu movimento vertical; repita o procedimento até chegar na outra sala.

Mate dois Bifs, salte para a plataforma à direita, voe, aterrisse na plataforma onde estava o Bif, apanhe alguns ítens, retorne e siga pela porta à esquerda.



O Grunt só poderá ser eliminado com um tiro, em modo Sniper, na sua cabeça. No palco, movimente Kurt de forma que ele pareça estar dançando e permaneça iluminado pelos holofotes: se você fez tudo certo, uma porta às suas costas se abrirá. Destrua os geradores de Poopsies para destrancar a porta seguinte.



Detone os três Bifs, voe através do vapor que emerge da lava, entre na sala secreta e recolha mais alguns ítens.

Elimine todos os inimigos da sala, atire na Sniper Ball embaixo da plataforma, voe e entre no cano da esquerda.



Há um abismo nesta sala e o páraquedas não pode atravessar tamanha distância: você deverá acertar duas Sniper Balls para baixar a ponte. Apanhe a Bullet Bouncing no final da corrente de ar, fique sobre a pequena plataforma na entrada do túnel direito, atire com a munição Bouncing no lugar indicado pela primeira foto. Posicione na entrada do túnel esquerdo e atire conforme a segunda foto.

Chefe: Salte para evitar o impacto do tapa no chão e acerte os olhos dele três vezes. Atire na mão que segura Max até que ele o solte. Quando o chefe se aproximar de um dos interruptores, faça com que ele receba uma tremenda carga elétrica acertando o interruptor mencionado; faça isso mais uma vez e você o vencerá.

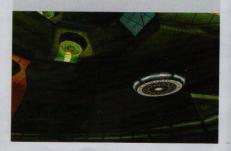
FASE 5 - Max

Após o mini-game, pegue duas Uzis à esquerda e atire na rachadura do piso.

Na sala com os lasers giratórios, destrua quatro terminais de computador, entre pela abertura no chão e destrua as grades à frente.



No laboratório, destrua os painéis de controle atrás dos tubos verdes: os tubos do andar serão quebrados e uma plataforma móvel é ativada para chegar ao andar seguinte, repita esse processo até chegar ao topo.



Entre na porta branca, destrua as várias camadas da parede de coloração diferente no banheiro, salte sem medo para dentro do duto de ar.



Pule sobre as caixas, quebre a grade do duto de ar e chegue à sala seguinte. Quando encontrar a arma Guided Rockets no duto de ar, volte para a sala anterior e atire na parede que apresenta rachadura.



Agarre o Jet Pack: o reabastecedor começará a se mover sobre o lago de plutônio. Acompanhe-o e voe por dentro de um cano no final.

(No momento em que você estiver chegando ao centro da passarela, ela desmoronará. Caia sobre o grande cano, cruze o lago pulando sobre os destroços da passarela.



Chefe: Abasteça seu Jet Pack no reabastecedor perto da parede, recolha as armas, equipe Max com quatro armas, atire no chefe, observe onde ele recupera sua energia: você precisa pegar a energia antes dele. Portanto, não seria má idéia ficar bem próximo da entrada da plataforma onde essa energia se encontra.

FASE 6 - Dr. Hawkins

O cronômetro na parte superior direita da tela indica o tempo para que a bomba seja desarmada: caso ele zere, a nave Jim Dandy explodirá. Para desarmar a bomba, siga o fio preso ao anel vermelho e a um botão azul: encontrando o botão correto, pise nele e localize outro botão. Faça o mesmo com os anéis remanescentes. Desarme as outras bombas repetindo esse procedimento.

Entre na porta verde, vá saltando sobre as plataformas e não permaneça por muito tempo sobre elas ou você cairá no abismo.

Desarme a segunda bomba, fale com a planta gigante, que lhe dará um frasco contendo plutônio líquido, beba-o e torne-se Hyde, um monstro cujos golpes podem eliminar facilmente os Poopsies. Avance em seguida pela passagem revelada.



Abra a porta seguintes desarmando a terceira bomba. Na sala onde se encontra a quarta bomba, ilumine o caminho através do isqueiro, pois é difícil visualizar os fios em meio à escuridão. Dica: O botão preso à parede só pode ser acionado atirando uma torrada.

Chefe: Siga para o nível inferior, pegue o frasco com plutônio, transforme-se em Hyde, escale a maior pilha de caixas e salte sobre o chefe quando



ele se aproximar; repita três vezes esse processo. O escudo será desativado, possibilitando que os ataques de torradas atômicas lhe causem danos mortais.

FASE 7 - Kurt

Corra da nave espacial, vire à direita na junção, salte para outra plataforma e prossiga pela única porta disponível.

Há quatro canos no teto desta sala, sendo que somente um deles não está lacrado: posicione-se embaixo desse cano e de frente para a porta de entrada, entre em modo Sniper, atire na primeira Sniper Ball na boca do cano da direita, aproxime-se do cano da esquerda e atire na segunda Sniper Ball. Observação: Só será possível atingir a primeira Sniper Ball enquanto você permanecer embaixo do cano não lacrado.



Voe para dentro do cano não lacrado por meio da corrente de ar saindo do chão, atire na terceira Sniper Ball lá presente, retorne à sala, atire na quarta e última Sniper Ball no cano central. A corrente de ar próxima à terceira Sniper Ball será ativada.



Atire na Sniper Ball atrás do arco na parede esquerda, pegue Sniper Grenades, jogue-as nos domos de vidro no chão, apanhe o Sniper Mortar e quebre o vidro do arco na parede direita lançando o morteiro por cima do vidro.

Colete a Bullet Bouncing onde estava o Sniper Mortar, fique sobre uma minúscula plataforma ao lado da parede esquerda e atire no centro do pentágono azul logo acima da última Sniper Ball. A porta no nível inferior se abrirá. Desvie dos disparos da nave espacial, siga pela direita na junção: a porta por onde você deve entrar está um pouco abaixo da presente plataforma.

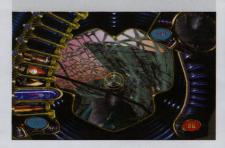


Extermine três Grunts, quebre o vidro do cano da direita e uma Sniper Ball saltitante cairá, acerte-a em modo Snipe e voe para dentro do cano; a saída está no topo. Dica: Não perca tempo vasculhando os outros canos, eles apenas escondem energia e um Cloak.

Elimine o Conehead e os dois Grunts invisíveis, você verá duas Sniper Ball gigantes, cada uma com um invólucro de vidro. Atire na lente rosa do invólucro direito, isso criará uma abertura permitindo que você acerte a Sniper Ball grande. Agora acerte a Sniper Ball saltitante que cairá.



Prosseguindo para o invólucro esquerdo, acerte a lente rosa: como a abertura formada é no topo, você só conseguirá atingir a Sniper Ball gigante com o Sniper Mortar que se encontra na plataforma acima da porta de entrada. Acerte a Sniper Ball saltitante, vá para onde estava o Sniper Mortar e atire na Sniper Ball no alto do invólucro direito.



Com a ajuda do pára-quedas, plane até o telescópio no centro da cidade, recolha os ítens, use o teletransporte e entre na porta atrás de você.

Nas extremidades da sala há uma plataforma com pilares que abrigam Sniper Balls: inimigos surgirão quando você atirar em uma delas (começando pela esquerda). Somente após eliminar todos eles é que outra Sniper Ball será ativada.

Dica: Se os inimigos caírem no nível inferior você terá que ir até lá matálos, podendo retornaràa plataforma inicial através do teletransporte localizado embaixo da aranha.

Acerte as Sniper Balls saltitantes e voe para as plataformas superiores.



Chefe: Apanhe o Sniper Shield na cúpula da direita, utilize-o para evitar os disparos do chefe e dos inimigos ao centro e acerte as Sniper Balls junto à nave.

FASE 8 - Max

Siga pela esquerda, vire à direita e direita novamente, desbloqueie a passagem destruindo as caixas metálicas.



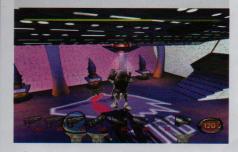
Quebre a grade, mate os Bifs até que eles parem de aparecer: uma passagem em forma de trapézio será aberta.



Mais à frente você encontrará uma porta circular com quatro armas ao seu redor: atire neles, mas não frente a frente ou os danos serão bem maiores.



Entrando pela porta circular, dois Grunts aparecerão a todo o momento. Destrua um dos pilares entre as estátuas, escale a torre e atire no dispositivo de iluminação quando chegar ao topo.



Caminhe pela plataforma que rodeia a sala, figue na posição oposta à porta de entrada, salte sobre uma plataforma azul móvel que passará por esse local para chegar ao solo.

Outra plataforma conduz ao centro do globo flutuante: três plataformas passarão nesse lugar, cada uma leva você acima do globo e próximo a um dos três suportes que prendem o globo. Destrua os suportes.



Salte para cima do cano dentro do buraco resultante da queda do globo, figue sobre o "chifre" e entre no cano.

Elimine o gerador de BottRocks e três cruzadores espaciais: um quarto cruzador surgirá, enviando vários BottRocks para o combate. Entre na nave pela rampa após matar os inimigos. Pressione o botão vermelho, e a porta que bloqueava seu caminho será destruída.

Apanhe o Jet Pack atômico (ele reabastece quando você fica sem utilizá-lo), voe até a plataforma iluminada acima, prossiga o vôo pela direita parando sempre nos bueiros para que o Jet Pack reabasteça. Chegando a um local com muitos bueiros e quatro plataformas iluminadas, voe e aterrisse sobre a pequena plataforma na extremidade do braço do reator e siga pelos braços da direita. Encontre a plataforma mais baixa que se esconde constantemente: o tempo de pouso é curto, mas suficiente para que você retome o vôo. Estando em outra plataforma iluminada, o objetivo é baixar todos os braços pousando sobre as plataformas de sua extremidade. Comece pelo braço sobre você e depois vá pelos da direita. As plataformas que se escondem serão ativadas se os passos foram seguidos corretamente.



Pouse sobre o cano central, percorrao em direção oposta ao reator e entre na abertura.

Nesta sala há muitos pilares elétricos: use o Jet Pack para voar e destrua a parte superior dos pilares. descobrindo uma plataforma onde é possível pousar e reabastecer o Jet Pack. Entre na passagem do outro lado da sala.



Chefe: O cronômetro na tela indica o tempo de lançamento do foguete em direção à Terra. Existem muitos botões vermelhos (ao tocá-los eles se tornam verdes) no alto da sala: cada um aciona uma determinada ferramenta gigante que causará muitos danos ao chefe caso ele esteja ao seu alcance. Se a ferramenta acertá-lo, dispare com qualquer de suas armas e veja quanta energia é sugada: três ou quatro vezes são o suficiente para matá-lo.



FASE 9 - Dr. Hawkins

Desça a rampa, mate dois Grunts, encontre a saída do labirinto (um Conehead que passa correndo indica o caminho da saída), mate os Grunts. apanhe o Palatial Locator e entre no teletransporte. Dica: Pressionando todos os botões no labirinto a porta da cúpula próxima ao teletransporte será aberta, permitindo que você apanhe alguns ítens.

Você está de volta à sala do começo do jogo. Entre no teletransporte azul e nos dois teletransportes seguintes: mais um labirinto a percorrer. Utilize a escada nos quadrados cinzas como meio de locomoção entre os diferentes níveis de altura e chegue a outro teletransporte.



No fundo da sala é possível visualizar um Conehead que perambula de um lado a outro: pressionando os botões adjacentes ao teletransporte e com isso modificando as plataformas, conduza esse Conehead até o ventilador embaixo da plataforma mais baixa.

Leve três Coneheads e entre no novo teletransporte.



O botão embaixo do Gerador de BottRock aciona o teletransporte vigiado por dois Birdbrains.



Solução do quebra-cabeças das luzes: há três botões nas pequenas plataformas. Você deverá pressioná-los quando a luz se tornar azul. Após as três luzes pararem na cor azul, pegue Posatronic Doohicky na outra plataforma e entre no teletransporte.



Novamente na sala inicial, suba a rampa e entre na porta à direita: o primeiro obstáculo é um túnel em que o piso some por alguns instantes. Utilize as saliências na parede e atravesse-o trangüilamente.

Pressione o botão para levantar a cerca. A escolha dos botões deveria ser uma questão de sorte, mas vamos facilitar: da esquerda para a direita, segundo, segundo, terceiro e primeiro. Caso você erre, terá que recomeçar pressionando o botão mais próximo da porta. Atravesse o túnel com o piso que some, desta vez com um grau de dificuldade maior.



Chegando à sala com vários botões no chão, pise sobre o amarelo no outro lado e olhe rapidamente para as luzes vermelhas no teto: elas lhe indicarão quais os botões corretos a pressionar. Pegue o Dimensional Destabilizer e entre no teletransporte.



Recolha Pumpernickels e atire três deles no interior da cabine telefônica quando os Hosers a abrirem.

FASE 10 - Kurt

Voe pela corrente de ar, quebre a grade, apanhe ítens e continue pelo corredor infestado de inimigos. Pegue o Cloak junto à parede direita, utilize-o para passar despercebido pelos Bifs e entre na porta azul.

Na sala com uma grande estátua e uma fonte de água, suba a escadaria à esquerda, a porta não abrirá. Salte sobre a plataforma à sua direita e encontre o resto do pessoal. Obs: Como o nosso passo-a-passo foi feito no easy mode, não foi necessário escoltar Max e Dr. Hawkins ao encontro do chefe.

Chefe Final Zizzy Balooba: Pegue os ítens em volta da sala: em seguida, ajude Max a atirar no chefe até tirar toda a sua energia. Uma vez dentro de Zizzy, destrua as quatro partes do coração dele e saia saltando sobre os buracos que liberam gases verdes.







SUA COLEÇÃO



LIGUE JÁ (11) 3079-9396

MOVING

EARTHWORK

Earthworm Jim faz sua estreia em 3D!

Earthworm Jim deixa a velha fórmula 2D e leva sua carreira para o mundo 3D. Mas o senso de humor e histeria continuam presentes.

4 Ambientes completamente loucos, enormes e carregados de surpresas! A mente de Earthworm Jim é transformada num playground 3D sem limites!

Inclui todos os movimentos de Earthworm Jim além de outros novos. Estão incluídos: helitopter head, head whip, hand-over-head, e os novos pig sliding, tuck'n'roll e jump'n'shoot!

Cada nível é povoado com seus próprios e covardemente engraçados personagens, como os "Disco Zombies" e "Spampires". Estão de volta os conhecidos "Psycrow" e "Evil the Cat".







Sistema Mínimo Requerido
Intel Pentium 233 ou AMD equivalente, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME/XP com
DirectX, Placa de Som compatível com DirectX, CD-ROM 4x, HD com 100 MB livres.
Aceita placa de vídeo 3D.

ATENÇÃO: Não roda em WINDOWS 2000





INADEQUADO PARA MENORES DE:

E SEFULL GAMES