



SEGUNDA TELA DE APRESENTAÇÃO  
DO CIRCUS GAMES + NÍVELS

INDICE:

- PAGINA 1 - SEGUNDA TELA DE APRESENTAÇÃO DO CIRCUS GAME AMPLIADA + INDICE.  
PAGINA 2 - PRIMEIRA PARTE DA CRONICA "A HORA DA VERDADE PARTE I".  
PAGINA 3 - CONTINUACAO DA HORA DA VERDADE PARTE I + COBERTURA DA FEIRA INTERNACIONAL DE INFORMATICA + R-TYPE O JOGO DO ANO DA REDE SOFT + TELAS.  
PAGINA 4 - MAPAS DO SABRE WOLF & MASTERS OF THE UNIVERSE "MOVIE". EXCLUSIVO.  
PAGINA 5 - SESSAO CATALOGO COM TELAS E CRITICAS DOS SEGUINTE JOGOS: HUMAN KILLING MACHINE, ADVANCED PIMBALL SIMULATOR, GI-HERO, GONZALEZZ II E BIG FOOT.  
PAGINA 6 - MANUAL E MAPA COMPLETO DO DARK SIDE "EXCLUSIVO".  
PAGINA 7 - CONTINUACAO DO MANUAL DO DARK SIDE + DETALHES GRAFICOS DO JOGO.  
PAGINA 8 - MAPA SUPER COMPLETO DO JOGO DEVIANTS.

A REDE SOFT & HARD APRESENTA :

A HORA DA VERDADE "PARTE I".

INTRODUCAO:

DEIXAMOS CLARO QUE A INTENCAO PRINCIPAL DESTA MATERIA E DE SENSIBILISAR A TODOS OS USUARIOS DE MICRO COMPUTADORES NA AREA DO HOBBY.

AMPLIACAO DOS PERSONAGENS  
DO INTERNACIONAL KAPATE +



PRINCIPIO:

ERA UMA VEZ .....  
UM GENIO CHAMADO SIR CLIVE SINCLAIR QUE GEROU UMA LINHA DE MICROS E DEU ORIGEM A INUMEROS COMPUTADORES FANTASTICOS COMO O ATARI ST , AMIGA OU MESMO O NOVISSIMO E REVOLUCIONARIO SAM.  
DEPOIS DO LANCAMENTO DO PIONEIRO Z-80 MUITAS FAMILIAS FORAM LANCADAS. COMO AMSTRAD, ATARI, AMIGA E MUITOS OUTROS , MAS ESTA MATERIA SE PRENDERA EXCLUSIVAMENTE NA FAMILIA SINCLAIR.

FAMILIA SINCLAIR:

1980  
GASTANDO 100 LIBRAS VOCE PODERIA COMPRAR UM MICRO MODELO ZX-80. COM UMA RESOLUCAO DE 32 X 24 QUADROS DE BAIXA RESOLUCAO EM BRANCO & PRETO E SEM SOM. A MEMORIA ERA DE 4K DE ROM E 1 K DE RAM, NA EPOCA O SUCESSO FOI TAO GRANDE QUE VENDERAM MAIS DE 50.000 EM APENAS UM ANO.

1981  
COM O SUCESSO NAS VENDAS DO PRIMEIRO MODELO, FOI ELABORADO UM NOVO MODELO UM POUCO MAIS PODEROSO NA AREA DE ROM E ASSIM FOI LANCADO O MODELO ZX-81.  
A NOVIDADE FOI A RESOLUCAO GRAFICA QUE FICOU COM UMA MISTURA DE MEDIA E ALTA RESOLUCAO, EMBORA CONTINUA-SE EM PRETO & BRANCO , MEMORIA RAM 1 K E ROM 8K O VALOR DESTA MICRO FICOU UM POUCO MAIS CARO OU SEJA CERCA DE 150 LIBRAS MAS O SUCESSO DE VENDAS DISPARAVA EM MAIS DE 500.000 MICROS EM APENAS UM ANO.

1982  
PARA NOSSA ALEGRIA FOI LANCADO O ZX SPECTRUM COM 48 K RAM E 16 K DE ROM. ESTE MODELO DEFINITIVAMENTE DARIA ORIGEM A MICROS DE ALTA RESOLUCAO NA EUROPA. FORAM VENDIDOS NO PRIMEIRO ANO MAIS DE 60.000 PELO PRECO DE 175 LIBRAS. ESTE MICRO FOI DIFUNDIDO EM TODO O MUNDO GRACAS A SIMPLICIDADE DE SEUS COMANDOS ALEM DO RETORNO QUE O MESMO OFERECIA EM RELACAO PRECO + QUALIDADE. NO BRASIL DEMOROU MAS CHEGOU, POIS O ZX SPECTRUM SE CHAMA NO BRASIL TK 80 & 95.

1983  
NA ITALIA , FRANCA , ESPANHA E VARIOS OUTROS PAISES PRINCIPALMENTE DA EUROPA COMECAVAM A SE DESLUMBRAR COM O ZX SPECTRUM. FOI QUANDO OS AMERICANOS LANCARAM O MODELO TINES TMS-2068. MAS O MESMO NAO OBTERIA O MESMO SUCESSO QUE NA EUROPA. POIS ERA MUITO DIFICIL LUTAR CONTRA O VELHO MAS ESTAVEL APPLE ALEM DE ENFRENTAR O PODEROSO COMODORE.

1984  
MELHORARAM O MODELO ZX SPECTRUM E FIZERAM O SPECTRUM + . O MODELO ALEM DE MAIS CARO VINHA COM UM BOTAO RESET ALEM DE UM NOVO TECLADO. COM O NOVO TECLADO O SISTEMA DE MEMERANA COMECOU A SE TORNAR OBSOLETO. COGITOU-SE NA EPOCA EM TRANSFORMAR O SPECTRUM + EM UM MODELO PARA USO PROFISSIONAL. MAS O TECLADO ERA DESCONFORTAVEL ALEM DA MEMORIA DO SPECTRUM SER INCOMPATIVEL PARA UM SISTEMA PROFISSIONAL.

1985  
LANCADO O SPECTRUM 128 K , COM 32 K DE ROM E 128 K DE RAM. POR 180 LIBRAS. UM TECLADO MUITO MAIS AGRADAVEL ALEM DE CONTAR COM TPES CANAIS DE SOM, RGB E PRINCIPALMENTE UM PRECO MUITO ACECIVEL. POIS A MEDIDA QUE A TECNOLOGIA SE APRIMOVARA O PRECO DO EQUIPAMENTO CAIA, O QUE ERA MUITO BOM PARA O CONSUMIDOR.

1986  
COLOCARAM O SPECTRUM 128K DENTRO DE UM NOVO GABINETE COM UM GRAVADOR EMBUTIDO E PUSERAM A DISPOSICAO DOS USUARIOS O SPECTRUM+2. SUCESSO COM MAIS DE 250.000 MICROS VENDIDOS. SUCESSO PRINCIPALMENTE PELO PRECO. APENAS 140 LIBRAS.

1987  
 OFICINAS DO VET E EMPRETIAM O SPECTRUM EM UM GABINETE COM UM TECLADO  
 PRO. 33. UNAL. A. M. 2. 0. D. K. M. 2. 0. 1. JA S. 2. 0. 1. AL  
 COM UMA MEMORIA DE 128 K DE RAM E 64 DE ROM OS INGLESES NOTAVAM A PRIMEIRA  
 MUDANCA RADICAL NO SPECTRUM DESDE 1982.

1988

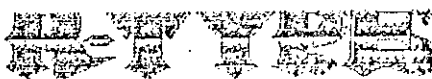
E' LANÇADO O SAM UM SUPER MICRO QUE IRA REVOLUCIONAR EM MUITO BREVE O MUNDO DO HOBBY, E QUEIRA DEUS O BRASIL.

# FEIRA INTERNACIONAL DE INFORMATICA & XXII CONGRESSO NACIONAL DE INFORMATICA

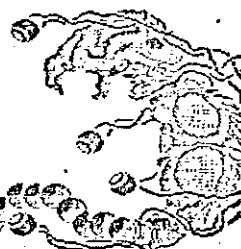
FOR ANTONIO MAURO LOPES PERIDES.  
 NOS DIAS 18 A 22 DE SETEMBRO OCORREU NO PARQUE DE ESPOSICOES DO ANHEMBI, EM SAO PAULO A TRADICIONAL FEIRA INTERNACIONAL DE INFORMATICA, QUE E'O MAIOR EVENTO DA AMERICA LATINA NESTA AREA E EM QUALQUER OUTRA. OS COMPUTADORES EXPOSTOS JA NAO MAIS SE DIFERENCIAM FISICAMENTE COMO ANTIGAMENTE, SAO TODOS COM O MESMO ESTILO. MUITO DIFERENTE SAO AS CARACTERISTICAS INTERNAS COMO O COMPUTADOR DA EMPRESA PAULISTA QUANTUM QUE OPERA A UMA VELOCIDADE DE 33MHZ OU OS COMPUTADORES COM MEMORIA RAM DE 10 MEYTES OPERANDO EM UMA VIA DE 32 BITS. FORAM TAMBEM UM SUCESSO AS CARAS IMPRESSORAS LASER, QUE TORNAM OS GRAFICOS MUITO MELHORES E OS TEXTOS MUITO MAIS LEGIVEIS, SEM FALAR NOS PLOTTERS QUE TAMBEM TORNAM OS GRAFICOS MELHORES, E A CORES !!!!!. HA TAMBEM OS MONITORES COLORIDOS DE ALTISSIMA RESOLUCAO GRAFICA QUE DEIXAM PAPA TRAS QUALQUER MONITOR POR NOS UTILIZADO. OUTROS PERIFERICOS APRESENTADOS FORAM OS MOUSE'S E OS MODEM'S QUE NAO HERECEM NENHUM COMENTARIO EM ESPECIAL, ALEM DE OUTROS MENOS CONHECIDOS.  
 JA NA AREA DE SOFTWARE EXISTEM CAD'S CADA VEZ MAIS PRECISOS EDITORES DE TEXTO CADA VEZ MAIS INTELIGENTES, PROGRAMAS CADA VEZ MAIS AMIGAVEIS, SEJA PELO MAIOR USO DE ICONES OU A UTILIZACAO MACICA DO MOUSE.  
 PARALELAMENTE A FEIRA HOUEVE A XXII CONGRESSO NACIONAL DE INFORMATICA. O CONGRESSO TEVE COMO PONTO FUNDAMENTAL "INFORMATICA E O HOMEN", OBJETIVANDO MAIOR INTERACAO DA MAQUINA COM O USUARIO FINAL. DENTRO DESTA PENSAMENTO FORAM REALIZADAS CERCA DE 600 ATIVIDADES QUE REFLETIRAM A SITUACAO DO BRASIL, AMERICA LATINA, E TODO MUNDO. AS ATIVIDADES FORAM DIVIDIDAS EM SEGMENTOS: RECURSOS HUMANOS; INFORMATICA E GESTAO; TECNICA-INFORMATICA E TELECOMUNICACOES; APLICACOES NOS SETORES DE SERVICOS PUBLICOS; COMERCIO E INDUSTRIA; IMPACTOS SOCIAIS E ASPECTOS POLITICOS E ECONOMICOS.  
 APESAR DO GRANDE VOLUME DE PESSOAS NA FEIRA, O CONGRESSO NAO ESTAVA TAO CHEIO. SERA QUE OS ASSUNTOS TRATADOS NAO INTERESSAM AS PESSOAS OU O PRESSO NAO E' MUITO ACESSIVEL CERCA DE 200 DOLARES NO PARARELO.

## R-TYPE

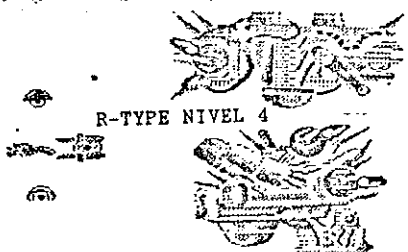
POR CAUSA DE SEUS GRAFICOS INCRIVEIS E DESLUMBRANTES, R-TYPE FOI CONSIDERADO PELA EQUIPE DA REDE SOFT JUNTO COM INUMEROS SOCIOS O JOGO DO ANO. SEM DUVIDA ALGUMA A ELECTRIC DREAMS SOFTWARE DESENVOLVEU UM TRABALHO DO MAIS ALTO NIVEL.  
 ABAIXO SEGUE ALGUMAS TELAS DESTA DESLUMBRANTE JOGO :



R-TYPE NIVEL 1



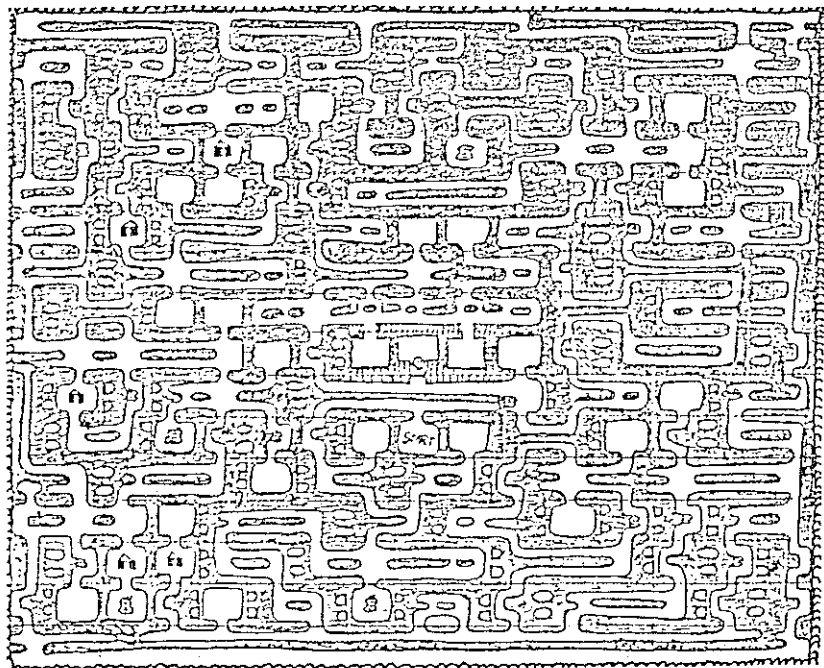
R-TYPE NIVEL 2



R-TYPE NIVEL 4

R-TYPE NIVEL 8



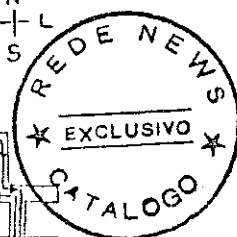
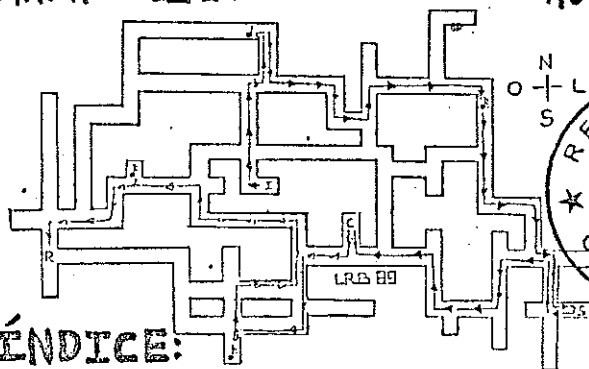


ELABORADO POR LEANDRO R. BARBOSA

# MASTERS OF THE UNIVERSE

MAPA: LRB 89

"MOVIE"



## ÍNDICE:

- |               |            |
|---------------|------------|
| I - INÍCIO    | J - NOTA 1 |
| C - CHARLIE'S | F - NOTA 2 |
| S - SCRAPYARD | E - NOTA 3 |
| R - ROOFTOPS  | D - NOTA 4 |

→ - TRAJETO  
SUGERIDO

MAPA COMPLETO DO MASTER OF THE UNIVERSE

SSI O TA OL ES CATAL J SSSI  
 CATALOGO SESSAO ATALL JO SESSAO CATALOGO  
 SESSAO CATALOGO SESSAO CATALOGO SESSAO  
 CATALOGO SESSAO CA LOGO SESSAO CATALOGO  
 SESSAO TALOGO S SAO CATA SESSAO  
 CATALOGO SESSAO CA LOGO SESSAO CATALOGO  
 SESSAO CATALOGO S SAO CATALOGO SESSAO  
 CATALOGO SESSAO CA LOGO SESSAO CATALOGO  
 SESSAO CATALOGO SI SAO CATALOGO SESSAO  
 CATALOGO SESSAO CA LOGO SESSAO CATALOGO

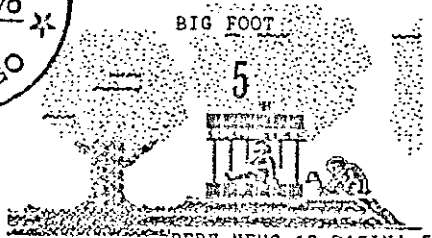
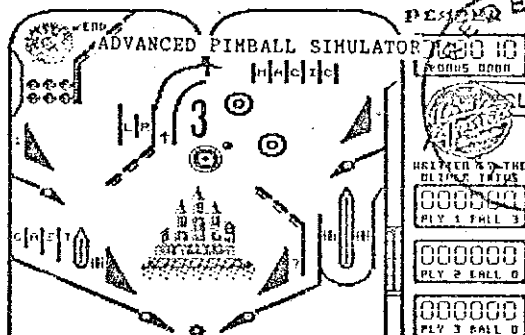
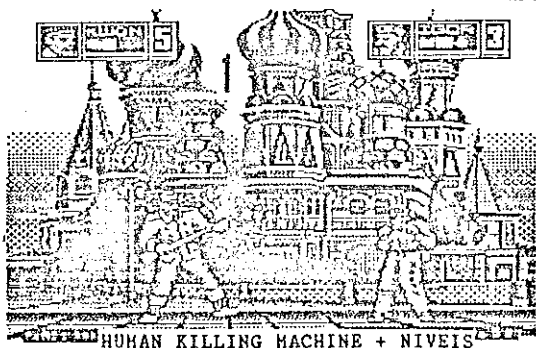
1- MARAVILHOSO, ESTONTEANTE, INCRIVEL, INACREDITAVEL. NAO ESTOU FALANDO DO JOGO MAS SIM DOS GRAFICOS OFERECIDOS PELO PROGRAMA HUMAN KILLING MACHINE. VOCE SERA UMA ESPECIE DE LUTADOR DE BOX TAILANDES ONDE ENFRENTARA OS MAIORES MATADORES DO BLOCO COMUNISTA. OS PERSONAGENS SAO HIPER DETALHADOS. MAS INFELIZMENTE NAO TEM A MESMA PRECISAO NOS GOLPES QUE THE WAY THE EXPLODING FIST.

2- GI-HERO E' UMA MISTURA DE JOGO ESTRATEGICO COM ACAO. OS GRAFICOS SAO BEM DETALHADOS MAS O DESTAQUE FICA POR CONTA DOS PERSONAGENS QUE OCUPAM MAIS DE 3/5 DA TELA. ONDE O SOM E' MINIMO E ACAO E' UM TANTO MONOTONA.

3- ADVANCED PIMBALL SIMULATOR E' SEM DUVIDA ALGUMA O MELHOR JOGO DE FLIPPERAMA DO TK. ONDE ELE MISTURA A ACAO COM UM ADVENTURE ANIMADO. OS EFEITOS SAO PERFEITOS E OS ADICIONAIS TECNICOS ESPETACULARES. O PONTO NEGATIVO E' QUANDO A BOLINHA PASSA POR CIMA DO CASTELO E CAUSA UM CRASH MOMENTANEO. MAS APESAR DESTE DETALHE ESTE JOGO NAO LHE DECEPCIONARA.

4- UM MEXICANO DEVERA ENFRENTAR UM BANDO DE APACHES ATE CONSEGUIR A PAZ COM O CHEFE, O NOSSO HEROI CONHECERA VARIOS CENARIOS ENTRE TENDAS, VILAREJOS, IGREJAS E MUITO MAIS, TUDO MUITO BEM ELABORADO ONDE O GRAFICO MERECE NOTA 10. EM GONZZALEZZ II O SOM E' LAMENTAVELMENTE EXCLUSIVO PARA O SPECTRUM 128 K.

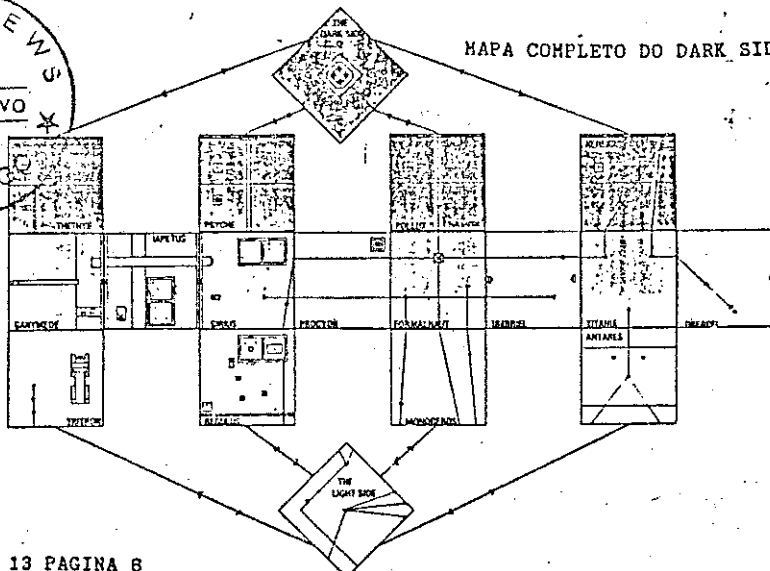
5- BIG FOOT E' O TIPICO JOGO DESESPERADO E NAO JOGAVEL. ONDE O PE' GRANDE TENTARA SALVAR UMA LINDA DONZELA EM CENARIOS ESTRANHAMENTE CONFUSOS E POUCO ORIGINAIS.



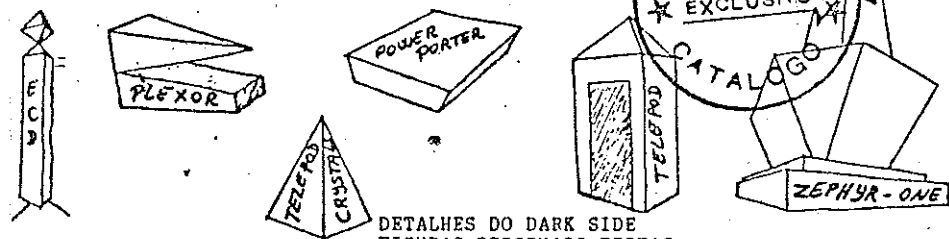
PORTA DO PREDIO E ENTRE.  
 EM CADA PILAR PARA CONSEGUIR COMBUSTIVEL PARA O JETPACK. BATA NO  
 VEZES NA PAREDE 23 VEZES PARA AUMENTAR O "SHIELD". ENTRE NA PROXIMA  
 LA PORTA PEQUENA (NA PAREDE A DIREITA DE ONDE VOCE ENTRA). BATA NO PILAR  
 PARA MAIS COMBUSTIVEL. ATIRE NO MACHADO NA PAREDE ATE QUE ELE SE MEXA (IS  
 DA ENTRADA DA "STORE") E A PAREDE DESAPARECERA. LIGUE O JETPACK. SUBA E  
 PARA O NORTE.  
 NO ECD MAIS PROXIMO DO CENTRO PARA DESARMA-LO. VIRE PARA OESTE ATIRE NO  
 CORRINHO NA PORTA DESSA PARECERA. MOVA-SE PARA O SUL PARA ENTRAR NO LIGHT  
 SIDE A DIREITA. POIS A BÚSSOLA ESTA COM defeito.  
 NOS TRES ECDs DA DIREITA PARA A ESQUERDA. FAÇA MEIA VOLTA (180 GRAUS) E  
 LIGHT SIDE. VA DIRETO EM FRENTE E ENTRE EM MONOCEROS. PASSE DIRETO.  
 ECD AO LESTE E VA PARA O SUL.  
 NO ECD AO LESTE E CONTINUE PARA O SUL PARA O LIGHT SIDE. VIRE A ESQUERDA.  
 NOS ECDs A DIREITA E A ESQUERDA E CONTINUE PARA O NORTE.  
 NO ECD MAIS PROXIMO E DESCA. DESLIGUE O JETPACK. MOVA-SE PARA O SUL.  
 NO ULTIMO ECD NESSE SETOR E MOVA PARA O NORTE, ENTRE EM TITANIA E MOVA-SE  
 O LESTE.  
 NOS DOIS ECDs DA DIREITA PARA A ESQUERDA E MOVA-SE PARA O OESTE.  
 NO ECD MAIS PROXIMO PARA O NORTE.  
 PARA O OESTE ATE APROXIMADAMENTE AS COORDENADAS 0071x/2503y. E VIRE PARA  
 VOCE DEVERA SER CAPAZ DE VER E DESARMA-LO ECD ATRAS DA PAREDE. MOVA-SE  
 SUL.  
 NO ECD ATIVO REMANESCENTE E MOVA-SE PARA O OESTE.  
 ID CONFINEMENT.  
 PEGUE O "TELEPOD CRYSTAL" DOIS NESSA SALA E VIRE-SE PARA A PORTA. ATIRE NOS  
 RETANGULOS PRETOS NAS CAIXAS AO LADO DA PORTA CINCO VEZES CADA PARA ABRIR A  
 PORTA. ATRAVESSA-A.  
 EQUATOR TUNNEL  
 MOVA-SE PARA LESTE PARA A PROXIMA SECAO DO TUNEL OLHE PARA CIMA NO CENTRO E  
 POSICIONE-SE DEBAIXO DO BURACO DO TETO. LIGUE O JETPACK E SUBA  
 MOVA-SE PARA A FRENTE E DESLIGUE O JETPACK.  
 UMBREL  
 VIRE A ESQUERDA ATIRE NO ECD E NO "POWERPORTER" NO TOPO DO PILAR (FOI ELE QUE O  
 COLCOU NO ID CONFINEMENT). VIRE A ESQUERDA E ATIRE NO POWERPORTER NO TOPO DO  
 PILAR. MOVA-SE PARA O OESTE.  
 FORMALHAUT  
 ATIRE NO ECD MAIS DISTANTE E MOVA-SE PARA O SUL.  
 MONOCEROS  
 ATIRE NOS DOIS ECDs E VOLTE PELO MESMO CAMINHO POR ONDE ENTROU. ENTRE EM  
 MONOCEROS, VA DIRETO PARA FORMALHAUT E VIRE (MOVA-SE) PARA OESTE.  
 PROCYON



MAPA COMPLETO DO DARK SIDE



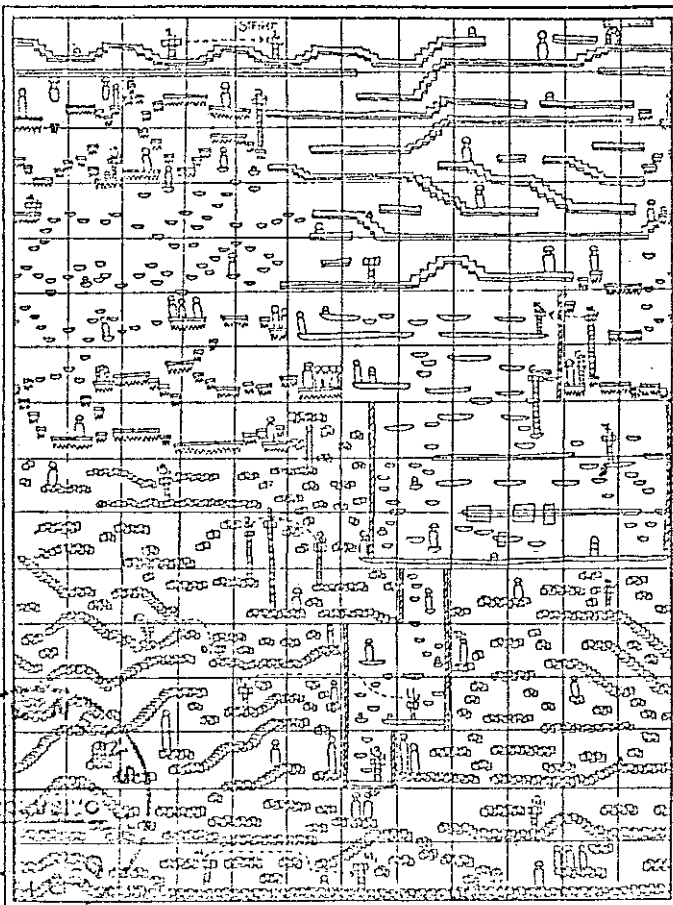
ATIRE NO POWERPORTER A SUA FRENTE. FIQUE A ESQUERDA OU A DIREITA EM PROXYON E MOVA-SE PARA O LESTE.  
 FORHALHAUT  
 ATIRE NO ULTIMO ECD E MOVA-SE PARA NORTE.  
 POLLUX  
 ATIRE NO ECD (A FORÇA DO ECD (ECD POWER) DEVERÁ ESTAR AGORA A 4%). MOVA-SE DIRETO ATRAVÉS DO SETOR PROXYON.  
 SIRIUS  
 ATIRE NO BLOCO QUADRADO AO LADO DO PREDIO BAIXO E UMA PORTA APARECERÁ ENTRE PELA PORTA PARA CALISTO STORE. BATA NO PILAR E NA FORMA NA PAREDE PARA REABASTECER O COMBUSTÍVEL E O CAMPO DE FORÇA (FUEL AND SHIELD). SAIA DO "STORE". LIGUE O JETPACK E SUBA. ATERRISSSE NO TETO DE CALISTO STORE E DESLIGUE O JETPACK. CAIA PELO BURACO NO TETO.  
 CALISTO STORE  
 QUANDO DENTRO DA SALA GIRE 360 GRAUS E SE VOCE NAO VE NADA, LIGUE O JETPACK. SUBA E CAIA NOVAMENTE E GIRE QUANDO DE VOLTANA SALA. ATIRE NA FORMA QUADRADA QUE ESTA DENTRO DA SALA. SUBA PARA SAIR QUANDO FORA DA SALA VIRE PARA O OESTE VA PARA FRENTE (COM O JETPACK LIGADO) E DESÇA PARA O CHAO. DESLIGUE O JETPACK E ENTRE PELA PORTA DO EDIFICIO GRANDE.  
 CANOPUS WALKWAY (CAMINHO CANOPUS)  
 MEIA VOLTA PARA OLHAR PARA A PORTA. LIGUE O JETPACK E SUBA. BATA NA FORMA NA PAREDE 23 VEZES PARA "SHIELD". AGORA VIRE-SE 180 GRAUS E MOVA-SE PARA A FRENTE. CAIA UM POUCO E PEGUE O "TELEPOD CRYSTAL". UM CONTINUE PARA FRENTE E BATA NO PILAR PARA MAIS "FUEL". MOVA-SE PARA FRENTE E DESÇA PARA O CHAO. DESLIGUE O JETPACK. ATRAVESSE A PORTA.  
 GANYMEDE  
 VIRE-SE PARA O SUL E ATIRE NO PILAR AO LADO DO PLEXOR. MOVA-SE PARA O SUL ATÉ VER UMA PORTA A ESQUERDA. ATRAVESSE A PORTA.



DETALHES DO DARK SIDE  
 FIGURAS ORIGINAIS FEITAS  
 POR ADIEL QUEIROZ RICCI

JAPETUS  
 MOVA-SE PARA LESTE EM DIRECAO AO CENTRO E USE O JETPACK PARA ATRAVESSAR O BURACO DO CHAO. VA PARA O LADO OPOSTO DO PREDIO DA DIREITA E ATIRE NO BLOCO DA PAREDE E UMA PORTA APARECERÁ (!) ENTRE PELA PORTA E BATA NOS PILARES PARA O MAXIMO DE COMBUSTÍVEL (FUEL). BATA NAS FORMAS NA PAREDE PARA MAIS SHIELD, E SAIA. VA PARA O BLOCO MARCADO NO MAPA COM UM X E CAIA PELO BURACO.  
 EQUATOR TUNNEL  
 VA PARA OESTE E CONTINUE ATÉ ACHAR UM CORREDOR COM TRES LUZES PENDURADAS NO TETO. ATIRE NO CORDAO DA LUZ DO MEIO. QUANDO A "LAMPADA" CAIR, LIGUE O JETPACK. SUBA E BATA NA "LAMPADA" CAIDA PARA PEGAR O "TELEPOD CRYSTAL". QUATRO. DESLIGUE O JETPACK, CONTINUE PARA OESTE PARA O PROXIMO CORREDOR E SUBA PELO BURACO NO TETO. VA PARA O SETOR SIRIUS E VA PARA O NORTE.  
 PSYCHE  
 ENTRE NO TELEPOD. ATIRE NO CRISTAL DA ESQUERDA E SAIA DO TELEPOD.  
 THEYS  
 PEGUE O "TELEPOD CRYSTAL" TRES. LIGUE O JETPACK. SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE. DESÇA E DESLIGUE O JETPACK. REENTRE NO TELEPOD. ATIRE NO SEGUNDO CRISTAL DA DIREITA E SAIA DO TELEPOD.  
 POLLUX  
 LIGUE O JETPACK. SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE. DESÇA E DESLIGUE O JETPACK. REENTRE NO TELEPOD. ATIRE NO CRISTAL DA DIREITA E SAIA DO TELEPOD.  
 NEREID  
 LIGUE O JETPACK. SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE. DESÇA E DESLIGUE O JETPACK. SE PRECISAR DE COMBUSTÍVEL, BATA NO PILAR LADO DO ECD. DESARMADO. REENTRE NO TELEPOD. ATIRE NO SEGUNDO CRISTAL DA ESQUERDA E SAIA DO TELEPOD.  
 PSYCHE  
 LIGUE O JETPACK. SUBA E BATA NA FORMA PRETA NA PAREDE. DESÇA E DESLIGUE O JETPACK. NAO BATA NO RETANGULO GRANDE). AS GRANDES PORTAS DUPLAS ESTARAO AGORA ABERTAS. ATRAVESSE-AS.  
 THE DARK SIDE  
 ATIRE NO ULTIMO ECD PARA COMPLETAR O JOGO. PARABENS.  
 ECD (ENERGY COLLECTION DEVICE)  
 SE ACERTADO, DESAPARECE (ECD DISABLED). SE O ECD ESTIVER CONECTADO POR CABOS A DOIS OUTROS ECDs ATIVOS, O CRISTAL SE REGENERARÁ IMEDIATAMENTE.  
 PLEXOR  
 SAO TANQUES DE DEFESA ESPALHADOS PELA LUA E O ATACA SE VOCE ESTIVER AO ALCANCE. ELES SE REGENERAM POUCO DEPOIS, SE ACERTADOS.  
 POWERPORTER  
 SE ATINGIDOS, TELETRANSPORTAM VOCE PARA LUGARES FIXOS NA LUA.  
 TELEPOD  
 É MAIOR POR DENTRO QUE POR FORA. SE VOCE TIVER OS QUATRO CRISTAIS, VOCE PODE SE TELETRANSPORTAR PARA QUALQUER LUGAR DA LUA.  
 TELEPOD CRYSTALS  
 DEVE-SE REUNIR OS QUATRO CRISTAIS E LEVA-LOS AO TELEPOD PARA QUE SE POSSA VIAJAR PARA AREAS RESTRITAS DA LUA.  
 ZEPHYR ONE  
 ESSE É SEU OBJETIVO. CORTAR SEU SUPRIMENTO DE FORÇA. É UMA ARMA LASER GIGANTE, LOCALIZADA NO LADO ESCURO DA LUA TRICUSPID. DESTROUA-A ANTES QUE ELA DESTROUA O PLANETA EVATH.

 COLLAPSABLE PLATFORM  
 ENERGY RESTORER  
 BOHM  
 TELEPORTER  
 POST BARRIER  
 WALL BARRIER  
 AMMO  
 METALIC SECTION  
 CRYSTAL SECTION  
 RED ROCK SECTION  
 GREEN WALL SECTION  
 PLATFORM SECTION  
**TELEPORTERS:**  
 1. CEREBRUS  
 2. GUZZLOD  
 3. ELECTRIX  
 4. AURIGUS  
 5. FIELSCK  
 6. XANTHUS  
 7. CHEROVA  
 8. ZAKARONT  
 9. TROLLDOOR  
 10. DENTIENT  
 11. DIZZIDIOUS  
 12. ASIMONUS  
 13. VESTADINA  
 14. JARBADOCK  
 15. DEVIANTS  
 MAP COMPILED BY IAN  
 ELLISON AND PAUL BARKER  
 DRAWN BY IAN ELLISON



# DEVIANTS