

2 CD-ROMS

2 CDs

Twinsen's Odyssey - Jogo completo em português

CD EXPERT

Twinsen's Odyssey

Little Big Adventure 2

O destemido herói Twinsen enfrenta seu maior desafio, em 3D inigualável

Jogo completo em português

COLETA DE GAMES TWINSEN'S ODYSSEY JOGO COMPLETO

Ano 3 - Nº 25 - R\$ 13,90

CD EXPERT

APÓS O USO, GUARDE AQUI SEU CD-ROM

APÓS O USO, GUARDE AQUI SEU CD-ROM

ALÉM DO JOGO COMPLETO, MAIS 26 GAMES EMOCIONANTES

COLECIONE

COM O MELHOR DA

PC GAMER

BRASIL

ENTREVISTAMOS
RON GILBERT

O criador de Total Annihilation

Tudo sobre:

GRAND TOURING,
ROLLERCOASTER
TYCOON E MYTH II



Walkthru completo!

EXCALIBUR 2555 AD



LIDERE, DESTRUA... OU SAIA DA FRENTE!

CHEGOU O JOGO DE AÇÃO MAIS QUENTE DO ANO, UPRISING™ 2: LEAD AND DESTROY. PARTICIPE DE UMA GUERRA FUTURÍSTICA COMO VOCÊ JAMAIS VIU, GRAÇAS À EXPLOSIVA MISTURA DE AÇÃO E ESTRATÉGIA MILITAR. COMANDE ESQUADRÕES DE SOLDADOS, TANQUES DE ÚLTIMA GERAÇÃO, AERONAVES E BOMBARDEIROS, ENQUANTO LUTA AO LADO DELES COM SEU PODEROSO VEÍCULO DE COMBATE. CANSADO DE BATALHAS EM CORREDORES FECHADOS? EXPERIMENTE UM VASTO CENÁRIO ABERTO, REALISTA E TOTALMENTE 3D. A INTERFACE? SIMPLES E INTUITIVA. EFEITOS ESPECIAIS? CLARO! DEZENAS DELES. MISSÕES? DRAMÁTICAS E DESAFIADORAS. LIDERE, DESTRUA E DESCUBRA A INTENSIDADE DE UMA COLOSSAL GUERRA INTERPLANETÁRIA.

UPRISING™ 2 LEAD AND DESTROY

CONTINUAÇÃO DO "JOGO DE AÇÃO DO ANO"



Intensa ação multiplayer - suporta partidas cooperativas e cenários especiais para combate via rede



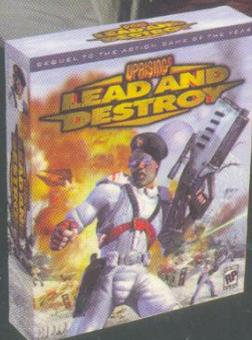
Fantásticos gráficos em 3D e cenários de beleza impressionante



Utilize as armas mais poderosas já criadas para um jogo de PC

© 1998 The 3DO Company. Todos os direitos reservados. Cyclone Studios, Uprising, Lead and Destroy, 3DO, e seus respectivos logos são denominações comerciais ou marcas registradas da The 3DO Company nos EUA e/ou outros países. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos titulares. Cyclone Studios é uma divisão da The 3DO Company. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos titulares.
*Computer Games Strategy Plus, 1997.

3DO
www.3do.com



EXCLUSIVIDADE

CYCLONE **GreenLeaf**
STUDIOS

Você tem em mãos uma nova revista. A partir de um projeto gráfico renovado, em sintonia com o que há de mais moderno em diagramação, estamos apresentando novas seções e muito mais informação. A parceria com a PC Gamer, revista classificada como uma das melhores do mundo, permite que você tenha acesso a notícias em primeira mão, sabendo antes o que será sucesso amanhã. A reação de nossos leitores, sempre participativos, tem chegado à redação com mensagens que, em resumo, dizem o seguinte: "O que já era bom está ficando cada vez melhor!"

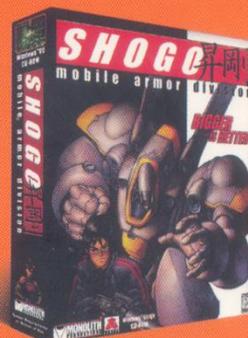
Nesta edição, o jogo completo Twinsen's Odyssey transportará você ao planeta Twinsun, que acaba de ser invadido pelos Esmers. Liderados pelo misterioso deus Monge Negro, os Esmers ameaçam o futuro das crianças deste planeta. Cabe a você impedi-los. Neste jogo de aventura, além da magia, seu raciocínio será a principal arma. Cada fase reserva muito lugares a serem explorados, diversas surpresas e inúmeros personagens para interagir com você. Legendado em português e com um manual detalhado a partir da página 44 da revista, Twinsen's Odyssey é o primeiro adventure oferecido por nossa revista. Com certeza você irá vibrar com ele.

No segundo CD, 26 demos-jogáveis apresentam os mais recentes lançamentos e curiosidades como **Mike Stewart's Pro Bodyboarding**, onde mar e céu azul formam o cenário para seu desafio sobre as ondas.

Atendendo a pedidos, você também terá nesta edição um Walkthru completo do Jogo **Excalibur 2555 AD** oferecido na revista nº 23. Todas as fases ilustradas por mapas permitem a conclusão deste jogo de ação sem maiores dificuldades.

Um abraço

O Editor



No próximo mês a revista CD EXPERT completa três anos. E nesta edição já adiantamos uma das surpresas: nosso jogo completo será SHOGO: Armor Mobile Division, um revolucionário game de Ação 3D em ambiente futurista, lançado a menos de seis meses nos Estados Unidos. Não perca!

Procedimentos para instalação:

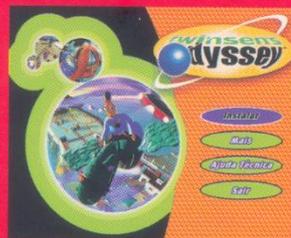
Twinsen's Odyssey - Jogo Completo

Para instalar Twinsen's Odyssey no Windows 95, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM e aguarde a apresentação automática do menu principal. Caso isso não ocorra, execute o arquivo SPLASH.EXE que está no diretório raiz do CD. Clique no botão INSTALAR. Primeiramente será feita a instalação do DirectX 3a. Em seguida, será iniciada a instalação propriamente dita. Para mais detalhes consulte manual na página 44.

Obs: Para jogar, o CD deve estar sempre na unidade de CD-ROM.

Configuração Mínima:

- Pentium 90 MHz ou superior • Windows 95
- 16 MB RAM • CD-ROM de 4x • Placa de vídeo SVGA
- DirectX 3a • Placa de som Sound Blaster ou compatível • Mouse.



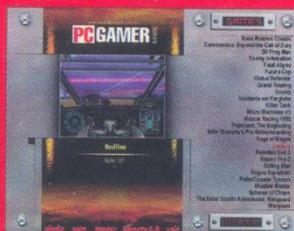
Atenção:

Todas as vezes em que você jogar Twinsen's será necessário instalar o DirectX 3a que o programa apresenta. Logo em seguida o jogo será iniciado.

CD Gamer

A execução do Menu se dará automaticamente ao inserir o CD-ROM no drive. Caso isto não ocorra, siga os procedimentos abaixo:

Clique no botão Iniciar (Start) e selecione a opção Executar (Run).
Selecione a unidade de CD-ROM (D:
E: F: entre outras) e digite
CDGAMER25.EXE na linha de comando.
Em seguida, clique no botão OK.



Configuração Mínima:

- Pentium 166 MHz ou superior • 16 MB RAM (alguns jogos necessitam de 32 MB) • Placa de som Sound Blaster ou compatível • Placa de vídeo PCI 2 MB 16 Bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3Dfx) • Windows 95 • CD-ROM de 4x • DirectX 6 instalado.

A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para o uso.

Os CD-ROMs foram testados e verificados em todos os estágios de sua produção. Nós recomendamos que você sempre rode um programa anti-vírus para checar qualquer programa antes de instalar. A CD EXPERT Editora não se responsabiliza por qualquer problema, dano ou perda de qualquer dado ou sistema de seu micro com o uso dos CDs brinde, programas ou dados dos mesmos. Assegure-se de realizar periodicamente back-ups dos dados de sua máquina e antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com esta declaração, não utilize os CDs brinde.

COLABORADORES:

A PC GAMER BRASIL precisa de Você!

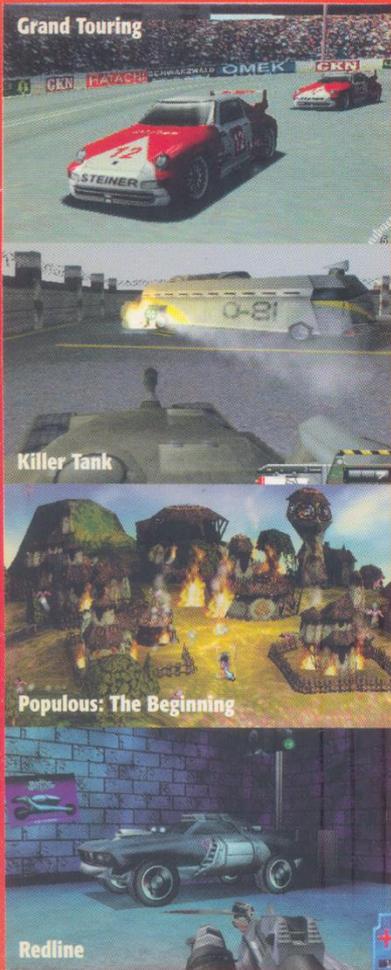
Você está convocado. Isso mesmo! Se sua paixão por jogos de computador beira a insanidade; se escrever é um prazer e seu português não fica devendo nada a ninguém, nós precisamos de você. Venha fazer parte da equipe mais pirada já encontrada em uma redação. Pode ser a oportunidade de você mostrar para a sua mãe que vale a pena ficar horas e horas na frente do computador, só para vencer um maldito inimigo. Envie seu currículo, junto com uma redação descrevendo suas habilidades para a Caixa Postal da revista e aguarde nosso contato.

Revista CD Expert - PC GAMER BRASIL

Caixa Postal 13.546 - CEP 03399-970 - São Paulo - SP - Brasil
Site: www.cdexpert.com.br e-mail: suporte@cdexpert.com.br

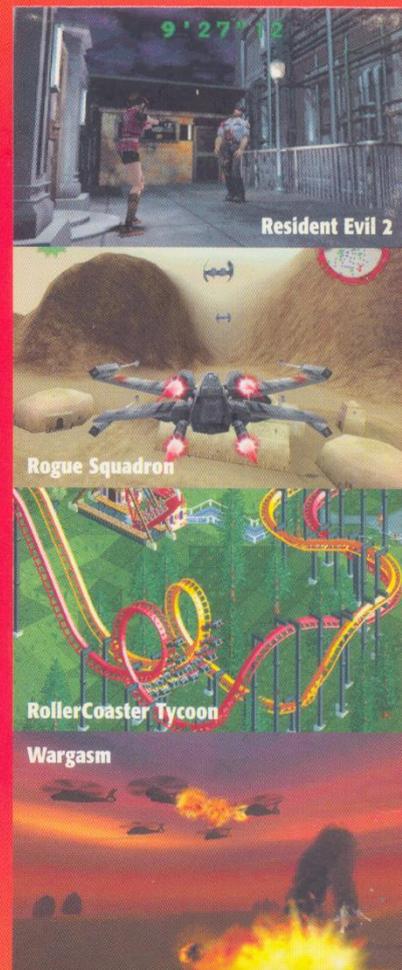


Nesta edição incluímos 26 games super-emocionantes. Você não vai querer mais sair da frente do seu computador



PC GAMER BRASIL

- 3D Frog Man
- Bass Masters Classic
- Enemy Infestation
- Gruntz
- Fatal Abyss
- Future Cop
- Global Defender
- Grand Touring
- Incidente em Varginha
- Commandos: Beyond the Call of Duty
- Mike Stewart's Pro Bodyboarding
- Micro Machines V3
- Nascar Racing 1999
- Populous: The Beginning
- Rage of Mages
- Redline
- Resident Evil 2
- Return Fire 2
- Riding Star
- Rogue Squadron
- RollerCoaster Tycoon
- The Elder Scrolls Adventures: Redguard
- Shadow Master
- Spheres Of Chaos
- Wargasm
- Killer Tank



Jogo completo em português



Twinsen's Odyssey

Twinsen, o herói do planeta Twinsun, está de volta num adventure em 3D cheio de emoção

O primeiro episódio, Relentless: Little Big Adventure, teve tanto sucesso que a história não poderia parar. Nesta sequência ainda melhor, Twinsen é um mago diplomado que foi sequestrado e levado para o planeta Zeelich. Lá ele fica sabendo que planos estão sendo traçados para sequestrar também todas as crianças de Twinsun. A missão do nosso herói é combater os estrangeiros e o seu deus misterioso, o Monge Negro, para salvar seu planeta e sua família.



A aventura de uma vida

De Frederick Raynal, o mundialmente famoso criador de Alone in the Dark e Relentless, este jogo épico tem duas vezes o tamanho do original, incluindo 200 locações completamente exploráveis em três planetas.

"...Um dos mais significantes acontecimentos em jogos de aventura em muitos anos."

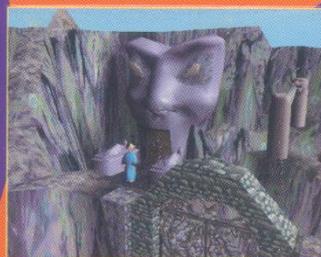
– PC Games



Gráficos 3-D assombrosos

Os algoritmos especialmente desenvolvidos renderizam cada cena com até dez mil polígonos, complexos mapas texturizados e efeitos realísticos de iluminação. **"Aventura 3-D incrivelmente viciante... Gráficos e ação dos mais impressionantes que já vi."**

– Computer & Net Player

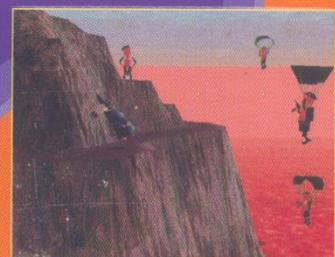


As muitas faces de Twinsen

A interface muito fácil de usar permite total liberdade de movimentos, diversos ângulos de câmera e controle sobre os quatro comportamentos de Twinsen.

"Sensacional aventura, grande jogo e muita personalidade... Coloque-o no topo de sua lista."

– PC Gamer



Personagens inesquecíveis

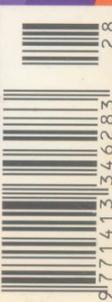
Você vai interagir com 225 personagens 3-D absolutamente originais, renderizados em tempo real, tais como Paratrooping Hot Dogs, Freedom-Fighting Bugs e Sniper Cacti. Sequências cinematáticas em 3-D ajudam a contar a história. **"Talvez a mais ansiosamente esperada sequência desde Civilization 2."**

– Next Generation

CD EXPERT



EMPRESA FILIADA A



ACTIVISION

Requisitos Twinsen's Odyssey - Pentium 90 MHz ou superior • Windows 95 • 16 MB RAM • CD-ROM de 4x • Placa de vídeo SVGA • DirectX 3a • Placa de som Sound Blaster ou compatível • Mouse.
Requisitos CD Gamer - Pentium 166 MHz ou superior • 16 MB RAM (alguns jogos necessitam de 32MB) • Placa de vídeo PCI 2 MB 16 Bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3D) • Windows 95 • CD-ROM de 4x • DirectX 6 instalado. Todos os programas incluídos nos CDs (exceto Twinsen's Odyssey) são Shareware, Freeware ou demos-jogáveis. Parte do conteúdo do CD encontra-se disponível na Internet. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos.
Activision é uma marca registrada da Activision, Inc. Adeline Software International e Twinsen's Odyssey são marcas registradas da Adeline Software International. © 1997 Adeline Software International. Todos os direitos reservados. Publicado e distribuído sob licença da Activision, Inc.
Todas as outras marcas registradas e denominações comerciais são propriedade de seus respectivos titulares.

O MELHOR DA

PC GAMER

BRASIL

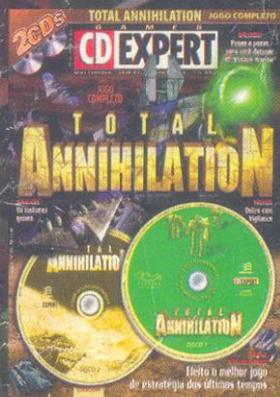
Jogo completo em português

Twinsen's Odyssey

Little Big Adventure 2

O destemido herói Twinsen enfrenta seu maior desafio, em 3D inigualável

Sacie sua fome de games



Total Annihilation



Test Drive 4



Blood



Oddworld + Excalibur



Dark Colony

Revista CD EXPERT: O seu mais completo "cardápio" em games

Se você é daqueles gamemaniacos, que quanto mais joga mais quer jogar, corra até uma banca ou loja de informática e complete ainda hoje a sua coleção.

Mas corra já, senão os outros colecionadores vão deixar você passando vontade.

CD EXPERT

ENEMY ENGAGED
APACHE

HAVOC

“O MELHOR SIMULADOR DE HELICÓPTERO DO MUNDO”

-PC GAMER

**A MAIOR DE TODAS AS DISPUTAS PELO PODER MILITAR
AS MAIS AVANÇADAS MÁQUINAS DE GUERRA**

Oriente e Ocidente se enfrentam no mais incrível simulador de helicóptero criado para o PC. Jogue com dois helicópteros de combate, recriados com realismo e precisão: o US AH640 Apache Longbow, da força aérea americana e o Mil-28N Havoc B, estrela do exército russo. Ambos disputarão com todas as armas o domínio dos céus.

- Plataforma 3D desenvolvida especialmente para combates em baixas altitudes.
- Modelos tridimensionais altamente detalhados e autêntica dinâmica de voo.
- Intensas campanhas multiplayer via conexão serial, modem, LAN ou internet.
- Três enormes zonas de combate, apresentando incontáveis missões criadas por um gerador de campanhas dinâmicas. Desta forma, você sempre enfrentará um novo desafio quando iniciar o jogo.
- Incríveis efeitos sonoros em estéreo.

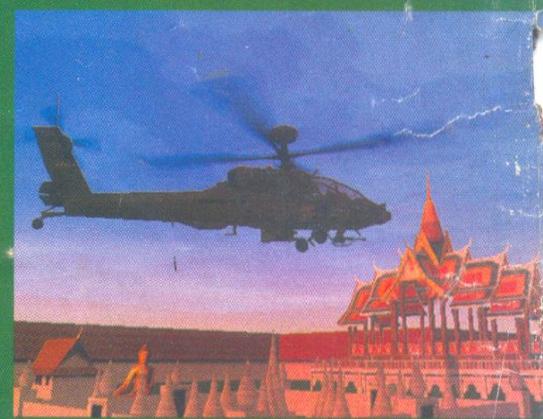
Exclusividade



www.greenleaf.com.br

Razorworks

empire
INTERACTIVE



Realismo gráfico superior.



Cockpits detalhados com mais de 110 mil polígonos.



Enfrente mais de 60 veículos diferentes.

Lançamentos

Falcon 4.0

Sinta as emoções de pilotar um F16c **34**

Worms Armageddon
As minhocas estão de volta..... **38**

Moto Racer 2
Uma corrida de motos de ótimos gráficos..... **40**

Savage Arena
Um esporte sangrento do futuro..... **40**

Novidades

Grand Touring

O Simulador definitivo de automobilismo..... **28**

Myth II — Soulblighter
A batalha não terminou **29**

Resident Evil 2
Os zumbis dominam a cidade **30**

Rollercoaster Tycoon
Construa sua montanha-russa **32**

South Park
As crianças mal-educadas em seu micro **33**

Critérios de avaliação da PC GAMER BRASIL

90% + Jogo mais que perfeito, ficará sempre na memória. Somente os clássicos atingem esta pontuação.	85%-89% Um excelente jogo. Publicação impressionante e ótima jogabilidade.	70%-84% Diversão garantida, mas não importante por associação. Se você não for fã do gênero tudo bem, não conviria ficar no clima.	50%-69% Tudo de mais. Agradável por uma hora, mas não mais.	30%-49% Algo saiu extremamente errado. O jogo não merece ocupar espaço em lugar algum.	00%-29% Todo o programa e documentos devem ser melhorados imediatamente e os programadores devem mudar de emprego.
--	--	--	---	--	--

Canal Aberto **08**
Espaço para o leitor

Passo a Passo **10**
O walkthru de Excalibur

Dicas & Códigos **18**
Tudo para você detonar nos Games

Sugestão **20**
Conheça um pouco mais da CD EXPERT Kids

Ranking **21**
Os 20 games mais quentes e indicações de compra

Bastidores **22**
Conheça os detalhes sobre os novos games que estão sendo criados

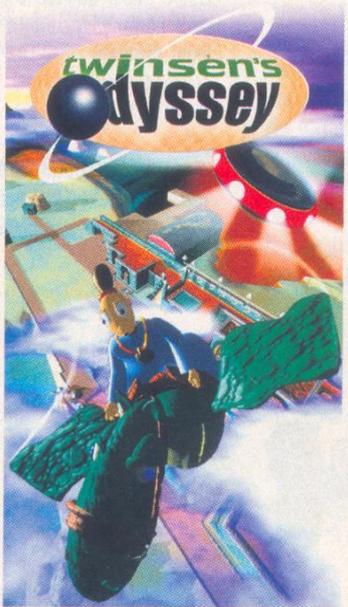
Team Fortress 2 **22**

Fight Unlimited III **23**

Fique Ligado **24**
Tudo sobre o mundo dos games

★ ★ **Brinde da capa** ★ ★

Twinsen Odyssey **44**
Presentão: incrível Adventure com textos em português



Bônus **48**

Coletânea PC GAMER 25

3D Frog Man **48**

Bass Master Classic **49**

Comandos Beyond: The Call of Duty **49**

Enemy Infestation **50**

Fatal Abyss **50**

Future Cop L.A.P.D. **50**

Global Defender **52**

Grand Touring **52**

Gruntz **52**

Incidente em Varginha **53**

Killer Tank **53**

Micro Machines V3 **54**

Mike Stewart's Pro Bodyboarding **54**

Nascar Racing 1999 **56**

Populous-The Beginning **48**

Rage of Mages **56**

Redline **57**

Return Fire 2 **56**

Resident Evil 2 **57**

Riding Star **60**

Rogue Squadron **58**

Rollercoaster Tycoon **58**

Shadow Master **60**

Spheres Of Chaos **60**

The Elder Scrolls Adventures: Redguard **61**

Wargasm **61**

Entrevista **42**

Ron Gilbert, o criador de Total Annihilation

Mais Níveis **62**

Novos desafios para seus games

On Line **63**

Sites para todos os gostos

Herói **65**

As gatas dos games

Suporte Técnico Em caso de dúvidas ou danos no CD contate-nos: segunda a sexta das 8:30h às 12:00h - 13:30 às 17:30h Tel.: (011) 6942-2280 / 6942-2285 e-mail: suporte@cdexpert.com.br

EXPEDIENTE Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda, telefone: (011) 6942-2222. Os CD-ROMs brindes são partes integrantes desta edição • **Bureac:** OESP/Fotofacto • **Impressão:** W. Roth/Margraf • **Distribuição:** Dinap S/A-Eletroliber Ltda, Rua Vasco da Gama, 4, 4A, Sacaven, Lisboa, Portugal • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Redação:** Afonso Capelas Jr., MTb 20.263 (jornalista responsável), Maurício Vismona Gilbrin (textos) • **Equipe técnica:** Carlos Soares Silva, Cleber Ap. Diano, Alexandre Ricardo Alves e Rodrigo Rudger • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto (concepção e design), Ana Claudia Crispim (assistente de arte), Andrea Cristina Naliato, Elisabete Nagahama, Chie Okada (diagramadoras) • **Colaboradores:** Maria Luiza Costa Nery (traduções), RAD 3 Comunicações (ilustrações) • **Produção:** Luiz Antonio Soares, Edilene de Oliveira e Erivelto Arcaño Junior. As matérias desta edição traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK.

A cada semana recebemos toneladas de cartas de leitores que estão nos ajudando a fazer nossa revista cada vez melhor. Agradecemos a todos e pedimos que continuem mandando suas dicas, sugestões e críticas.



Pela espada sagrada de Excalibur

Curto muito a CD EXPERT e estou escrevendo para parabenizá-los pelo excelente trabalho. Gostaria de saber como pego algumas dicas para o jogo Excalibur.

Jeverton Silva Santos
Praia Grande - SP

Vocês são realmente d+ ! Há códigos para o jogo Excalibur? Gostaria de chegar no final deste game.

Kleber Gustavo Andrioli
Santo André - SP

Nesta edição vocês irão detonar o Excalibur na seção Passo a passo e no final da seção estão os códigos!

Atendendo a pedidos

Estou escrevendo para saber quando vai sair o jogo Twinsen's Odyssey na CD EXPERT.

Francisco Augusto Lemos
Curitiba - PR

O seu pedido foi atendido: o jogo está completíssimo nesta edição!



Zumbis now !!!

Quando vocês irão falar do Resident Evil 2. Ele é um super-adventure e garanto que muitos vão gostar!!!

Renato Coelho Asfreu
São Luis - MA



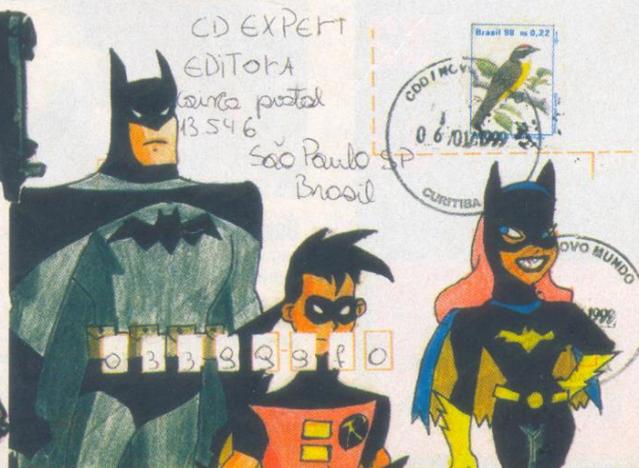
Rafael Uchida
13 anos
Santa Cruz do Rio Pardo - SP

Quero saber quando o jogo Resident Evil 2 vai sair para computador adoro a Clarie, mas acho o Leon legal também.

Marcos Margoto
Vitória - ES

Para todos vocês publicamos nesta edição uma reportagem contando tudo sobre este jogo. Confira e cuidado: eles estão doidos por sangue...

Tatiane Ripko
Curitiba-PR



Mais pedidos

Adoro todas as edições, não deixo de comprar uma. Queria saber quando vocês vão lançar Mega Man X ou Gex completo com a revista.

Eduardo Pontes
Belo Horizonte - MG



Jany Fernandes de Oliveira
13 anos
Guarulhos-SP

Infelizmente ainda não sabemos quando esses jogos serão lançados junto com a revista, mas agradecemos a sugestão. O jeito é aguardar, Eduardo...

Dúvida cruel

Sou leitor assíduo da CD EXPERT e acho as matérias muito interessantes e os jogos muito bons. Gostei particularmente de Shadow Warrior, Total Annihilation, Test Drive 4 e Blood. Mandeí várias cartas e nenhuma foi publicada até agora, porque?

Ricardo Martinelli de Paula
Cotia - SP

Gostamos muito de saber que você curtiu os games e pedimos desculpas por não ter publicado suas cartas antes. Nós recebemos um volume enorme de correspondências na redação e o espaço é pequeno para publicarmos todas elas.

Onde comprar ?

Sou fãtico por três coisas na vida: CD EXPERT, computador e jogos de estratégia. Comprei alguns números da revista e gostaria de saber como faço para conseguir os anteriores.

Guilherme Leite Camarotto
Osasco - SP

A revista é nota 10 e eu gostaria de saber como faço para conseguir os números anteriores e fazer uma assinatura.

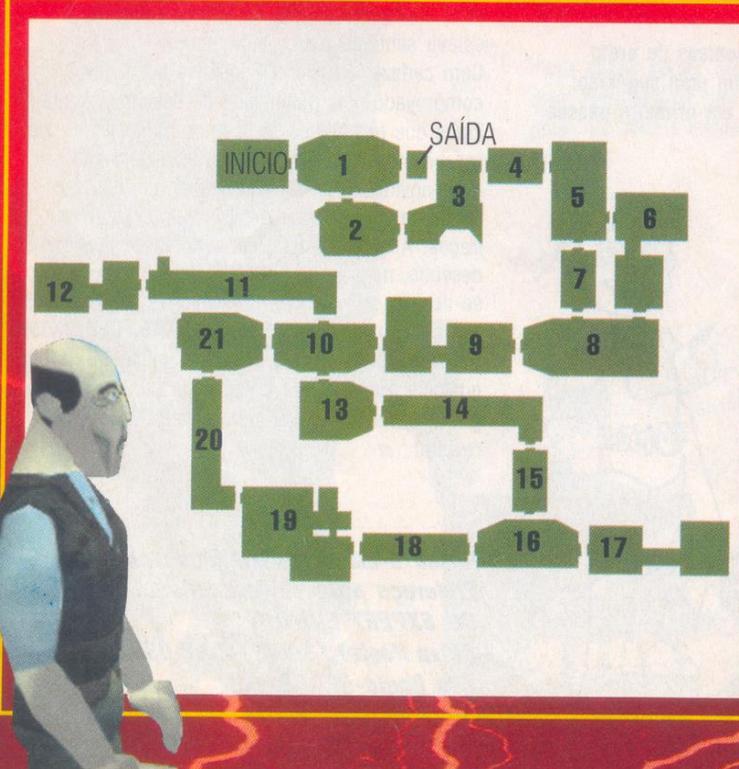
Mateus José Gontijo
Lagoa da Prata - MG

Excalibur

2555 AD

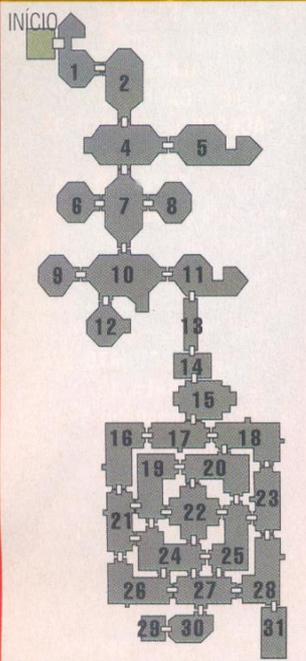


Estamos prontos para desvendar mais um jogo que a CD Expert ofereceu para você. Desta vez é Excalibur 2555 AD, nosso game completo da edição passada, que deve ter dado tontura em vários viciados. Aqui você acompanhará o Walkthru **COMPLETO** deste game, com todos os mapas, dicas, passos e cheats. Vamos nessa!



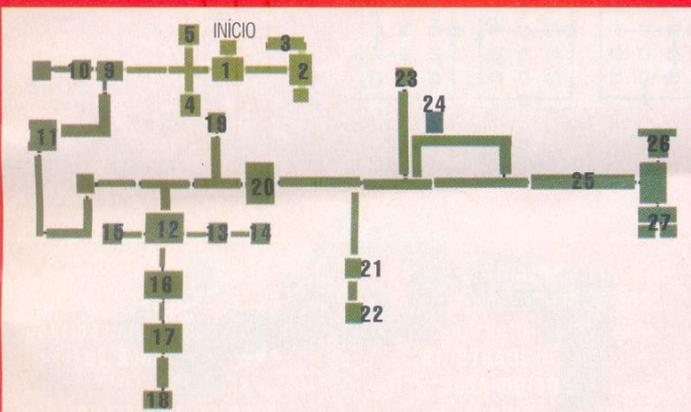
NÍVEL 1 : ORT UNDERWORLD

- A partir do **INÍCIO**, vá para a **SALA 3** e converse com Trador.
- Vá para a **SALA 5** e pegue o **COPO** em cima da mesa.
- Vá para a **SALA 6** e pegue a **CHAVE** atrás das rochas.
- Vá para a **SALA 8** e fale com Ort Conman.
- Vá para a **SALA 9** e mate o Ort Guard. Em seguida, use a **CHAVE** na porta.
- Vá para a **SALA 21** e mate o Ort Scumbag. Depois pegue a **HUMAN FLESH**.
- Vá para a **SALA 19** e fale com o Barman.
- Dê-lhe o **COPO**. Ele lhe entregará então uma certa **BEBIDA**.
- Vá para a **SALA 11** e coloque o pedaço de **HUMAN FLESH** perto do buraco do rato.
- Apanhe **CECIL** (o rato) quando ele sai de buraco.
- Volte para a **SALA 8** e dê a garrafa com a **BEBIDA** ao Ort Conman. Feito isso ele lhe dará uma outra **CHAVE**.
- Vá para a **SALA 16** e destranque a porta que está fechada.
- Fale com Tramp e lhe dê **CECIL** (o rato). Ele lhe dará então o **MEDIKIT**.
- Vá para a **SALA 3** e entregue a Trador o **MEDIKIT**. Ele lhe dará a **POWER CELL**.
- Vá para a **SALA 1** e dê a **POWER CELL** para o robô.
- Ele abrirá a porta. Passe por ela e o primeiro nível estará completo.



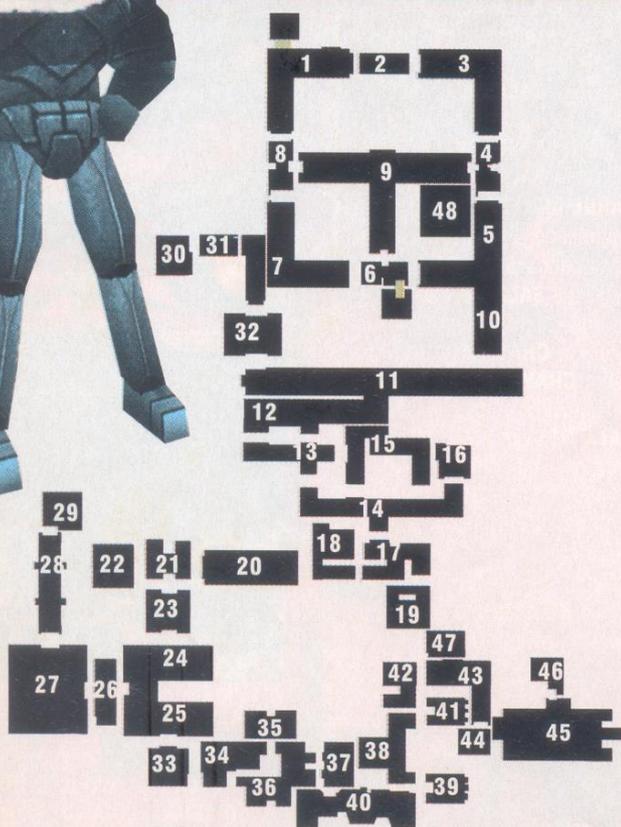
NÍVEL 2 : DEATH CRYPT

- A partir do **INÍCIO**, vá para a **SALA 5** e pegue o **TRONCO (LOG)**.
- Vá para a **SALA 11** e pegue o segundo **TRONCO**.
- Vá para a **SALA 10** e dê os **TRONCOS SECOS** à Hag (que está no caldeirão). Ela lhe dará em retorno a **POÇÃO CURATIVA**.
- Vá para a **SALA 1** e dê a **POÇÃO CURATIVA** ao homem picado pelos escorpiões. Ele lhe dará o **LUCKY CHARM**.
- Vá para a **SALA 11**. Use o **LUCKY CHARM** para destrancar a porta.
- Siga cuidadosamente pelo **corredor 13** para não ser atingido pelas bolas de fogo.
- Vá para a **SALA 22**, mate o ceifeiro e pegue outra chave: a **LAB KEY**.
- Vá para a **SALA 30** e use a **LAB KEY** para abrir a porta.
- Pegue o **LARGE Mallet**.
- Vá para a **SALA 14** e dê o **LARGE Mallet** ao empresário. Ele destrancará a porta para a **SALA 28**.
- Vá para a **SALA 28** e toque na crista da águia na lápide. Pegue a **CHAVE**.
- Use a **CHAVE** para destrancar a porta e ir para a **SALA 31**. Vire a alavanca para desligar o mecanismo.
- Vá para a **SALA 30**. Espere o monstro se levantar e, então, mate-o.
- Converse com o Cientista. Saia para a **SALA 29** e o segundo nível estará completo.



NÍVEL 3 : THE TRAPPINGS

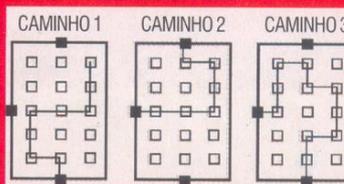
- A partir do **INÍCIO**, vá para a **SALA 1**, mate os guardas de Ort e vá para a **SALA 2**.
- Pegue o **INSTANT IRON ORE** e então vá para a **SALA 3**.
- Converse com o Serralheiro e depois pressione o interruptor. Agora vá para a **SALA 4** e pegue o **ALHO**.
- Vá para a **SALA 9** e adquira o **OVO de PHOENIX**.
- Vá para a **SALA 12**, pressione o interruptor atrás das caixas e rapidamente saia pela porta no sentido leste (orientado-se pela bússula).
- Vá para a **SALA 14** e pegue o **CRISTAL**.
- Volte para a **SALA 13**, rapidamente pressione o interruptor, use o teletransportador e saia pela porta à oeste.
- Vá para a **SALA 15**, pegue a **RECEITA de FEITIÇO** e então saia usando o teletransportador.
- Vá para a **SALA 10**, misture o Feitiço de Fragmentação e use ele no Contador que se encontra aprisionado.
- Siga o Contador e apanhe as **CANETAS** e os **PAPÉIS** que estão na escrivaninha.
- Vá para a **SALA 11**, dê as **CANETAS** e os **PAPÉIS** para o Missionário e você receberá a **POÇÃO CURATIVA**.
- Vá para a **SALA 4**, dê a **POÇÃO** à Mulher Velha e receba a **CHAVE de ORT**.
- Use a **CHAVE de ORT** para abrir o **QUARTO 5**, mate o guarda e apanhe o **MEDALHÃO**.
- Vá para a **SALA 12**, siga o mesmo esquema anterior para que você possa ir à **SALA 15**.
- Pressione o interruptor e siga rapidamente pelo leste. Pressione o interruptor que está lá e entre no teletransportador.
- Vá depressa pela porta oeste e pressione o interruptor que está lá. Entre novamente no teletransportador.
- Pressione o interruptor e use depressa o teletransportador. Corra agora até a porta ao sul que o levará à **SALA 16**.
- Pressione o interruptor atrás das caixas, acelere pelo **QUARTO 17** até chegar na **SALA 18**.
- Dê o **MEDALHÃO** ao Homem Velho e então aparecerá um campo de força. Adquira agora a **GARRAFA** no quarto meridional.
- Use o teletransportador para ir até a **SALA 12**, vá para a **SALA 3** e dê a **GARRAFA** ao serralheiro bêbado.
- Combine a chave **KEY MOULD** com o **INSTANT IRON ORE** para fazer outra chave: a **IRON KEY**.
- Use a **IRON KEY** na porta que fica a nordeste do **QUARTO 12**.
- Vá para a **SALA 23**, entre e pegue a **RECEITA de FEITIÇO**.
- Vá para a **SALA 21**, mate os guardas, pegue a chave **PRISON KEY**, use-a para entrar no **QUARTO 22**, pegue a **BOLSA D'ÁGUA**.
- Vá para o corredor leste da porta, bata na porta secreta (à direita da porta normal) e passe por ela.
- Abra a porta secreta para ir até a **SALA 24**, entre e use a **BOLSA D'ÁGUA** no Barril de Água.
- Vá para a **SALA 22**, use a **BOLSA de ÁGUA**, agora cheia com o Prisioneiro. Ele dará à você um **ANEL** (lembre-se de entregar a ele **ÁGUA LIMPA**).
- Destrua o caixote em frente ao **QUARTO 19**, dê para a Mulher a chave e receba outra: a **CHAVE de ALFA**.
- Siga pelo corredor do **QUARTO 24**, a leste dos cabos, e pegue o **ENXOFRE** que está ao sul.
- Pressione o interruptor no próximo corredor. Então volte ao outro lado do campo de força e pressione o outro interruptor.
- Vá para a **SALA 25**, misture Feitiço de Encanto e use-o no Ladrão; ele mudará então o seu comportamento.
- Vá para a **SALA 26** e pegue a **DINAMITE**.
- Deixe a **DINAMITE** em frente ao tesouro, no canto sul da sala **ROOM27**.
- Siga beirando os caixotes e quando o Capitão caminhar até o seu tesouro, corra para o quarto dele e pegue a **CHAVE OMEGA**.
- Vá para a **SALA 6** e use o teletransportador que o levará até a **SALA 2**.
- Use as **CHAVES ALFA e OMEGA** na porta e saia por ela. Estará completo o terceiro nível.



NÍVEL 4 : THE SEWER

- A partir do início, siga do seu modo para a **SALA 5**, passando pelas **SALAS 8, 9 e 4**.
- Abra a porta secreta para ir até a **SALA 10** e use o teletransportador para chegar a **SALA 11**.
- Rapidamente abra a porta secreta (usando a sua espada) para a **SALA 12**.
- Destrua todos os ladrões das **SALAS 12 - 15 e 17 - 18**. Isto destrancará a porta para que você possa ir até a **SALA 20**.
- Vá para a **SALA 24** e mate o Ratman. Converse com o aleijado e ele lhe dará uma **CHAVE**.
- Vá para a **SALA 16**, use a **CHAVE** para abrir a porta e pegue o **OVO de PHOENIX**.
- Em seguida mate a aranha no **QUARTO 27** e adquira outra **RECEITA de FEITIÇO**.

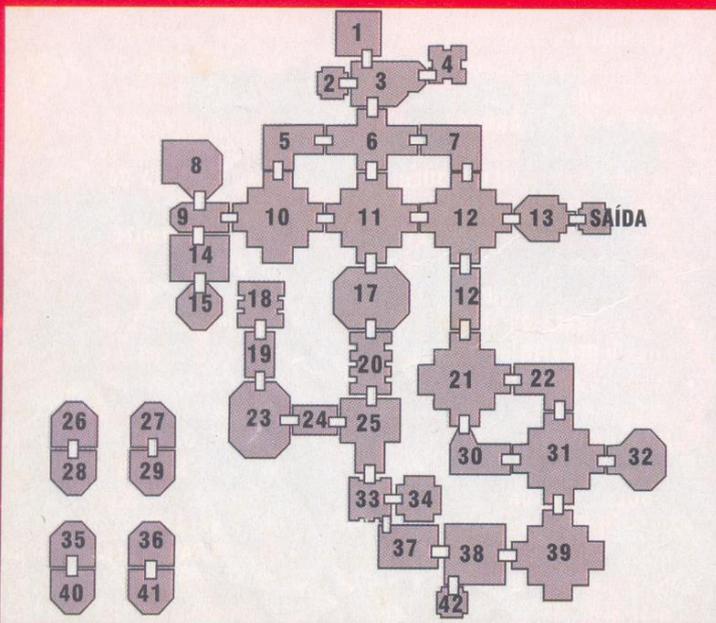
- Vá para a **SALA 29** e use o teletransportador que o levará até a **SALA 30**.
 - Pegue o **CARTÃO de ACESSO** do **QUARTO 32** e vá para a **SALA 40**. Aqui, pegue o **SAPO de LAVA**.
 - Vá para a **SALA 43**, misture o Feitiço de Fogo e use-o no caixote.
- Os Caminhos descritos abaixo são retirados de telas centrais no **QUARTO 9**.
- Vá para a **SALA 45**:
 - Siga pelo **caminho 1**: então pressione o interruptor.
 - Siga pelo **caminho 2**: entre pelo **QUARTO 46** e use o **CARTÃO de ACESSO** para ativar os teletransportadores.
 - Siga pelo **caminho 3**: para retornar à entrada.
 - Então vá para a **SALA 47** e use o teletransportador para ir até a **SALA 48**.
 - Finalmente, vá para a **SALA 9** e use o teletransportador no centro da sala. Desta forma, estará completo o quarto nível.



NÍVEL 5 : ECO SECTOR

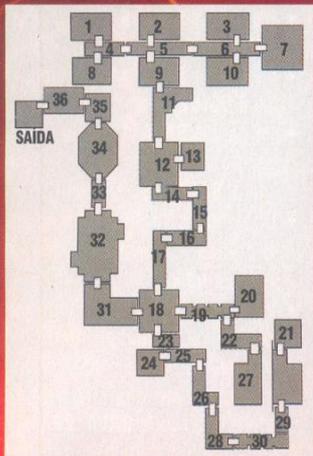
- Iniciando no **QUARTO 16**, pegue a **GAIOLA VAZIA** e então vá para a **SALA 25**.
- Converse com o Fabian Ferido, que lhe dará o **CARTÃO de ACESSO** e o use na porta ao norte.

- Vá para a **SALA 17** e pegue o **QUEIJO**.
- Volte para a **SALA 24**, combine a **GAIOLA VAZIA** com o **QUEIJO** para fazer uma **ARMADILHA de RATO**. Coloque-a no chão, espere pelo rato e pegue-o!



- Vá para a **SALA 12** e pegue o **CÓDIGO VERDE** da parede central.
- Abra a porta secreta para o sul, entre no **QUARTO 18** e pegue o **CÓDIGO AZUL**, a **MAÇÃ** e a **COXINHA de GALINHA**.
- Abra a porta secreta para o sul, entre no **QUARTO 21** e adquira a **PENA**.
- Vá para a **SALA 32**, converse com as crianças e receba o **CÓDIGO AMARELO**.
- Vá para a **SALA 6** e entregue o **RATO** que você apanhou para o Secretário.
- Vá para a **SALA 3**, converse com o Mecânico e vá à **SALA 4**. Nele adquira o **CÓDIGO VERMELHO**.
- Vá para a **SALA 1**, pegue o **ENXOFRE** e volte para a **SALA 23**.
- Entre no **teletransportador SE** para ir até a **SALA 36**, vá para a **SALA 41** e entre com o **CÓDIGO AMARELO (312)**. Teletransporte-se para a **SALA 23**.
- Entre no **teletransportador SW** para ir até **SALA 35**, vá para a **SALA 40** e entre com o **CÓDIGO**

- **VERDE (231)**. Teletransporte-se para a **SALA 23**.
- Entre no **teletransportador NW** para a **SALA 28**, vá para a **SALA 26** e entre com o **CÓDIGO VERMELHO (321)**. Teletransporte-se para a **SALA 23**.
- Entre no **teletransportador NE** para ir até a **SALA 29**, vá para a **SALA 27** e entre com o **CÓDIGO AZUL (123)**. Teletransporte-se para a **SALA 23**.
- Pegue a **RECEITA de FEITIÇO** e vá à **SALA 14**.
- Misture o **Feitiço das Chaves** e use-o na porta ao sul.
- Vá para a **SALA 15**, pegue o **ARAME** e vá para a **SALA 3**.
- Dê o **ARAME** ao Mecânico, e então pressione o interruptor na parede norte para desativar os robôs de segurança.
- Vá à **SALA 13**, pressione o interruptor e caminhe pela porta ao leste. Está completo o quinto nível.



NÍVEL 6 : FABIAN WATER HOLD

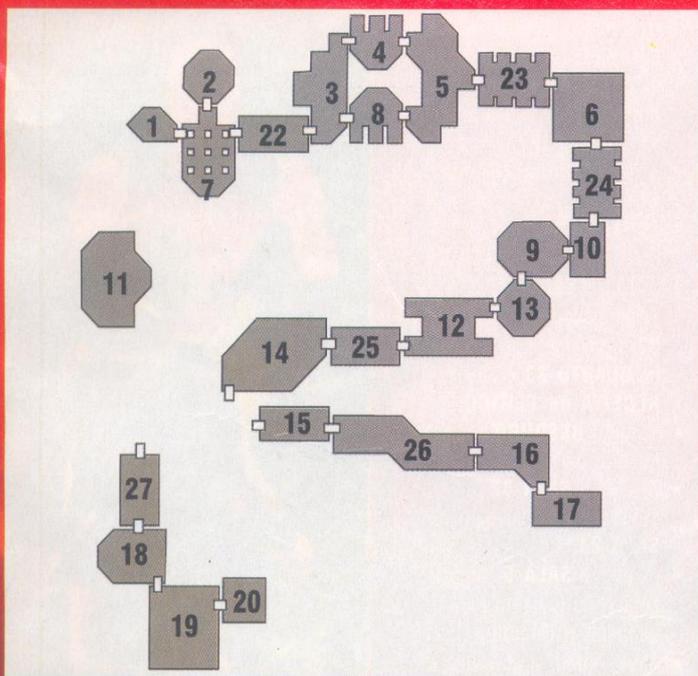
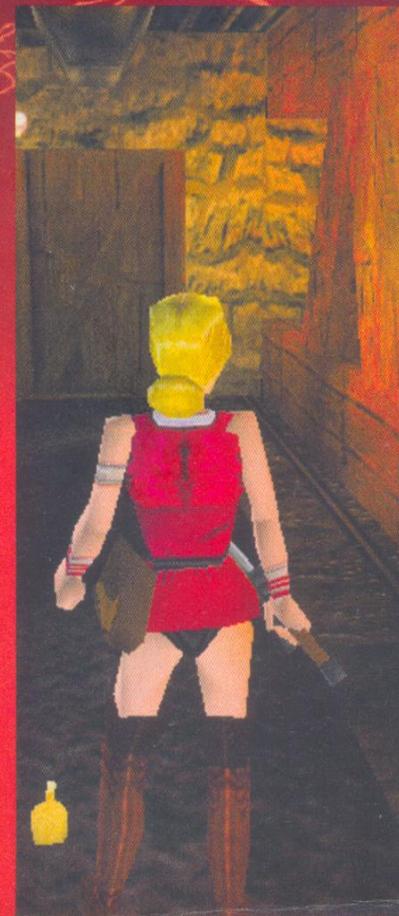
- Iniciando no **QUARTO 27**, apanhe a **CHAMA**.
- Vá para a **SALA 19** e apanhe a **RECEITA de FEITIÇO**.
- Vá para a **SALA 20**. Pegue o **SAPO de LAVA**. Interaja com o distribuidor automático, encontre uma **MOEDA** na abertura de retorno de moedas da máquina.
- Vá para a **SALA 18**. Pegue o **OVO de PHOENIX**.
- Volte para o distribuidor

automático no **QUARTO 27**. Use a **MOEDA** na máquina para adquirir o **CÔMICO**.

- Vá para a **SALA 21**. Adquira o **CARTÃO de ACESSO** e a **RECEITA de FEITIÇO**.
- Volte para a **SALA 25**. Misture o feitiço Fireball e use-o para destruir o caixote. Apanhe a **VARA de MADEIRA** do caixote.
- Vá para a **SALA 24**. Mate o guarda e apanhe a **BATERIA**.
- Retorne para a **SALA 20**. Dê o **CÔMICO** ao Homem dos Consertos, que por sua vez lhe dará uma **LATA de ÓLEO**.
- Vá para a **SALA 17**. Use o **CARTÃO de ACESSO** no dispositivo de acesso.
- Vá para a **SALA 14** e adquira o **BESOIRO**.
- Vá para a **SALA 13** e apanhe a **MANIVELA** e o **COGUMELO**.
- Vá para a **SALA 11** e use a **CHAMA** para assustar o Gorila.
- Vá para a **SALA 12**. Misture o Feitiço de Cura e use no Vigia. Espere um pouco e depois dê-lhe o **RÁDIO**, o que

lhe permitirá destrancar a porta para ir até a **SALA 11**.

- Vá para a **SALA 2**. Use a **MANIVELA** no painel de controle. Vá para a **SALA 2**. Use a **MANIVELA** no painel de controle.
- Vá para a **SALA 9**. Use a **LATA de ÓLEO** no painel de controle e em seguida use a **VARA de MADEIRA** no painel de controle.
- Vá para a **SALA 18**. Converse com o Waterman, que lhe dará uma **CHAVE**.
- Vá para a **SALA 31**. Mate os Técnicos (O último derruba uma **PASSAGEM de SEGURANÇA**).
- Pegue a **PASSAGEM de SEGURANÇA**. Use a **CHAVE** para destrancar a barreira.
- Vá para a **SALA 32**. Use um Feitiço de Fireball no painel de controle.
- Vá para a **SALA 35**. Use a **PASSAGEM de SEGURANÇA** no painel pequeno.
- Vá para a **SALA 36**. Mate todos os guardas. Converse com Fliptop.
- Caminhe pela porta à oeste e estará completo o sexto nível.



NÍVEL 7 : FABIAN CENTRAL

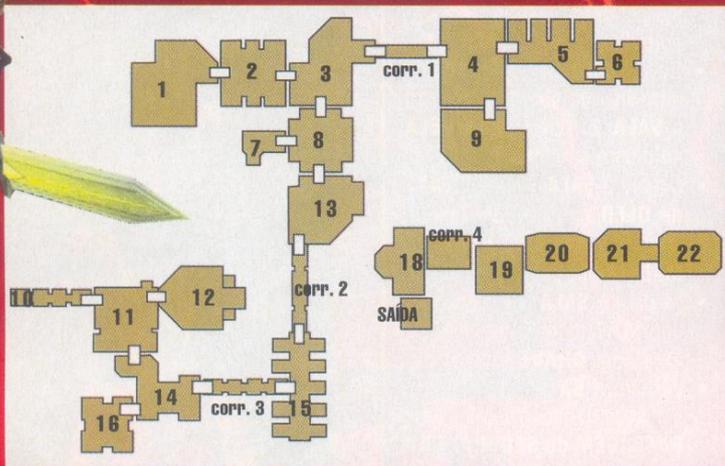
- Vá para a **SALA 7**, adquira a chave **TORUS KEY**, que destrancará a porta para a **SALA 22**.
- No **QUARTO 22**, apanhe as **RECEITAS de FEITIÇO**.
- Vá para a **SALA 3** e pegue o

LÁPIS e o **PAPEL**.

- Vá para a **SALA 8**. Aperte o botão na parede e então corra para a **SALA 5** através do **QUARTO 4**. (Os botões irão destrancar as portas opostas a eles durante um tempo limitado).
- Obtenha a **PENA** do **QUARTO 5**.

- Vá para a **SALA 6** e pegue o **RATO MORTO**.
- Vá para a **SALA 24** e adquira o **VENENO de RATO**.
- Vá para a **SALA 10**. Aperte o botão que destranca a porta secreta para a **SALA 9**.
- Obtenha o **ENXOFRE** do **QUARTO 9**. Vá para a **SALA 12** e então combine a **PENA** e **ENXOFRE** para produzir o Feitiço das Chaves.
- Use o feitiço das chaves para ganhar a entrada para a **SALA 25**. Use o Feitiço das Chaves para garantir sua entrada a **SALA 25**.
- Combine o **RATO MORTO** (ou a **GARRAFA D' ÁGUA**) e o **VENENO de RATO** para produzir **COMIDA ENVENENADA** (ou **BEBIDA**). Dê a **COMIDA ENVENENADA** ao Ogro.
- Prossiga até a **SALA 14**. Pegue o **PUNHAL**.
- Vá para a **SALA 21**. Dê o **PUNHAL** ao Ladrão que lhe dá em troca uma **MOEDA**.
- Pegue o **COGUMELO**.
- Volte à **SALA 6**. Use a **MOEDA** na máquina para adquirir uma **BEBIDA**.

- Vá para a **SALA 17**. Dê a **BEBIDA** ao homem sedento para adquirir o Código.
- Pegue as **RAÇÕES**.
- Vá para a **SALA 5** e pressione o botão para abrir as portas à oeste.
- Vá para a **SALA 7**. Entre com o código (**1682**) quando passar pelos blocos.
- Entre no teletransportador para ir até a **SALA 11**. Entre no teletransportador para chegar à **SALA 11**. Adquira a **UNIDADE de SÍNTESE de VOZ**.
- Vá para a **SALA 13**. Converse com Hal e dê-lhe o **BLOCO**. Converse novamente com ele.
- Dê-lhe a **UNIDADE de SÍNTESE de VOZ**, que em troca lhe dará um **CRÂNIO**.
- Vá para a **SALA 15**. Use o Feitiço das Sombras. Você pode agora atravessar o estreito corredor sem ficar em pedaços.
- Vá para a **SALA 19**. Dê as **RAÇÕES** ao guarda. Ele lhe permitirá caminhar por ali, então siga pela porta de saída e estará completo o sétimo nível.



NÍVEL 8 : THE PRISION

- Você inicia no **QUARTO 10**. Vá para a **SALA 11** e converse com o Mecânico.
- Vá para a **SALA 13** e pegue o **RELÓGIO**.

- Vá para a **SALA 9**, converse com o Guarda e troque o **RELÓGIO** pelo **CARTÃO de ACESSO**.
- Vá para a **SALA 1** e pegue o **TRADUTOR**.

- Vá para a **SALA 8**, dê o **TRADUTOR** ao Velho e converse com ele.
- Vá para a **SALA 7**, pegue a **COMIDA** e siga para a **SALA 15**.
- Use o **CARTÃO de ACESSO** na barraca de controle para descontrolar os lasers.
- Converse com o Prisioneiro de Ort com a voz feminina e adquira a **RECEITA de FEITIÇO**.
- Vá para a **SALA 14**, pegue o **CRISTAL** e encontre a porta secreta à sudoeste.
- Entre no **QUARTO 16**, pegue o **CRÂNIO** e a **COMIDA**.
- Vá para a **SALA 5**, mas fique longe do Guarda maligno com a baioneta.
- Misture e use o Feitiço de Armadura.
- Lute agora com o Guarda antes que o feitiço se acabe.

- Vá para a **SALA 6** e pegue os **FUSÍVEIS**.
- Vá para a **SALA 11** e entregue os **FUSÍVEIS** ao Mecânico.
- Vá para a **SALA 12** e use o teletransportador que o levará até a **SALA 18**.
- Converse com Oscar e pegue a comida, caso a sua energia estiver baixa.
- Vá para a **SALA 19**, aperte os botões na seguinte ordem: Vermelho, Verde e Azul.
- Passe a leste das cavernas até encontrar a **SALA 22**. Aqui você achará o corpo do agente 99.
- Pegue os **PLANOS** e volte para a **SALA 18**.
- Dê os **PLANOS** ao Oscar e ele destrancará a porta para o sul.
- Entre por essa saída e estará completo o oitavo nível.

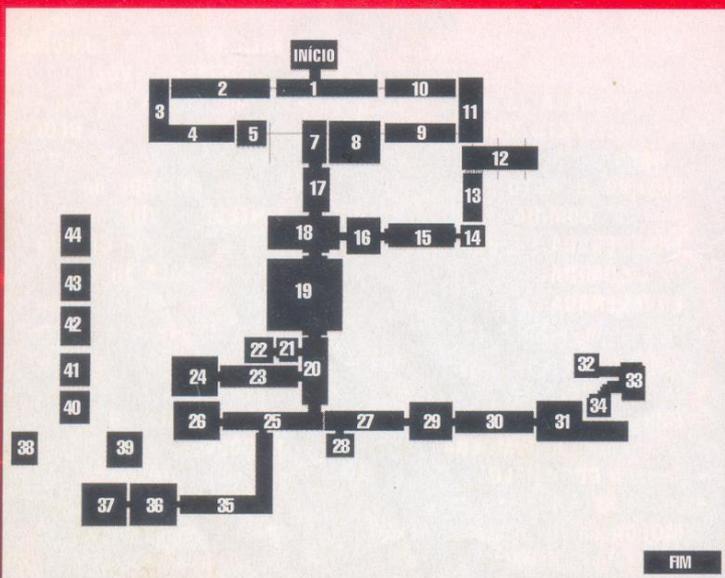
NÍVEL 9 : ELYSIAN LABYRINTH

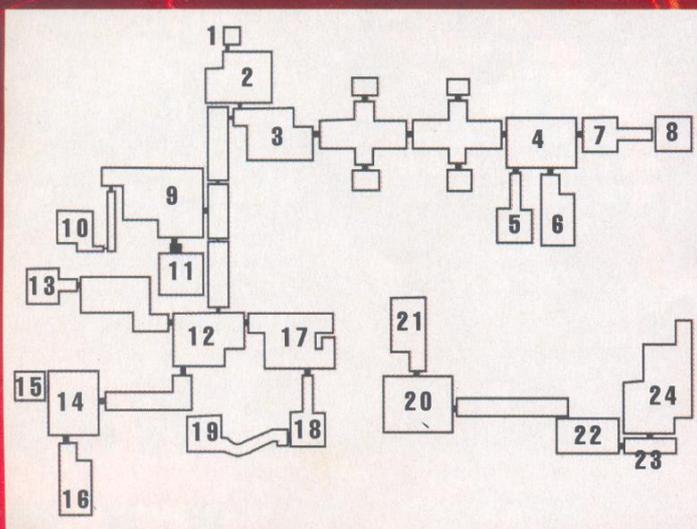
- Ative as alavancas **1, 3 e 4**, numeradas da esquerda para a direita, para remover **TODAS** as barras de laser.
- Vá para a **SALA 12**, adquira a **MOEDA** e o **ENXOFRE**.
- Vá para a **SALA 8**. Use a **MOEDA** na máquina para adquirir a **ELETRIC SLUSH**.
- Vá para a **SALA 14**. Use a **ELETRIC SLUSH** no painel de controle para desativar o campo de força no **QUARTO 15**.
- Vá para a **SALA 16**. Ative a alavanca que fecha a porta e então vá para a **SALA 19** (pelo **QUARTO 17** e então **18**).

- Vá para a **SALA 22**. Ative a alavanca que alterna o campo de força no **QUARTO 20**.
- Vá para a **SALA 36**. Adquira o controle remoto.
- Vá para a **SALA 37**. Ative a alavanca para alternar o teletransportador.
- Teletransporte-se para a **SALA 38**. Ative a alavanca **3**.
- Teletransporte-se para a **SALA 39**. Ative a alavanca **1**.
- Teletransporte-se para a **SALA 40**. Ative a alavanca **3**.
- Teletransporte-se para a **SALA 41**. Ative a alavanca **2**.
- Teletransporte-se para a **SALA 42**. Ative a alavanca **1**

- e apanhe o **CD** do chão.
- Teletransporte-se para a **SALA 43**. Ative a alavanca **1**.
- Teletransporte-se para a **SALA 44**. Ative a alavanca **3**.
- Teletransporte-se para a **SALA 24**. Ative a alavanca para abrir a porta e apanhar a **CHAVE**.
- Vá para a **SALA 25**. Ative a porta secreta que o conduzirá para a **SALA 27**.
- Vá para a **SALA 28**. Adquira a **COMIDA**.
- Use a **CHAVE** para abrir a porta e chegar à **SALA 29**.
- Vá para a **SALA 31**. Teletransporte-se para a **SALA 32**. Converse com o Vidente no **QUARTO 33** e adquira a **RECEITA de FEITIÇO**.
- Pegue o **BESOURO** do chão. Misture o Feitiço de Encanto.
- Vá para a **SALA 32**. Teletransporte-se para a **SALA 24**.
- Vá para a **SALA 6**. Use o Feitiço de Encanto para assustar o Guarda.
- Ative, então, a alavanca e adquira a pedra **MOONSTONE**.
- Vá para a **SALA 33**. Dê a **MOONSTONE** ao Vidente. Vá para a **SALA 34**.
- Teletransporte-se para o último **QUARTO**. Insira o **CD** que você pegou no drive. Use o controle remoto para selecionar a faixa 5

- ("O Wagner - Passeio do Valkerie").
- Use a alavanca montada na parede para abrir a porta de saída. Assim estará completo o nono nível.





NÍVEL 10 : SUBTERRÂNIA

- Iniciando no **QUARTO 1**, vá até a **SALA 2** e pegue o **CRISTAL**.
- Vá para a **SALA 3**, pegue a **RECEITA de FEITIÇO** e converse com Ed.
- Vá para a **SALA 9**, converse com o Barman, leia a **RECEITA de FEITIÇO** e misture o Feitiço da Armadura.

- Vá para a **SALA 10**, lance o Feitiço da Armadura e mate o Gladiador.
- Com o Gladiador morto, pegue a **CHAVE** dele e a **MAÇÃ**.
- Vá para a **SALA 9** e use a **CHAVE** do Gladiador para entrar no **QUARTO 11**.
- No **QUARTO 11** pegue a **CHAVE de BRINQUEDO**.

- Vá para a **SALA 13** e converse com o doutor faminto.
- Vá para a **SALA 14**, pegue o **PÃO** e encontre a porta secreta que o levará até a **SALA 15**.
- No **QUARTO 15** use o teletransportador para chegar à **SALA 20**.
- Vá para a **SALA 22** e pegue a Garrafa de **HEDONICA**.
- Vá para a **SALA 13** (pelo teletransportador do **QUARTO 20**), combine a Garrafa de **HEDONICA** e **PÃO** para fazer um **SANDUÍCHE**.
- Dê o **SANDUÍCHE** ao Doutor e ele lhe dará uma **BATERIA**.
- Vá para a **SALA 21** (pelo **QUARTO 15**), ponha a **BATERIA** na máquina do **KIT MÉDICO**.
- Use a alavanca para abri-la e pegue o **KIT MÉDICO**.
- Vá para a **SALA 24**, dê o **KIT MÉDICO** ao Pai doente e obtenha o **MAPA** dele.
- Vá para a **SALA 16**, mate o inimigo, dê o **MAPA** ao menino e adquira o **RATO de BRINQUEDO**.

- Vá para a **SALA 17**, mate o Guarda e combine a **CHAVE de BRINQUEDO** e o **RATO de BRINQUEDO**.
- Derrube o **RATO** e então mova-se para o campo de força.
- Use a alavanca para destrancar a porta que leva à **SALA 18**, entre e converse com Oscar.
- Vá para a **SALA 19** e teletransporte-se para chegar à **SALA 3**.
- No **QUARTO 3**, converse com Ed e receba a **CHAVE da CELA**. Espere os alarmes soarem e abra a porta usando essa **CHAVE**.
- Vá para a **SALA 5** e use a alavanca. Vá para a **SALA 6**, converse com o Químico e adquira o **CARTÃO de ACESSO**.
- Vá para a **SALA 4**, use o **CARTÃO de ACESSO** para conseguir chegar à **SALA 7**.
- Vá para a **SALA 7**, converse com o Traidor e mate-o em seguida.
- Vá para a **SALA 8** e estará completo o décimo nível.

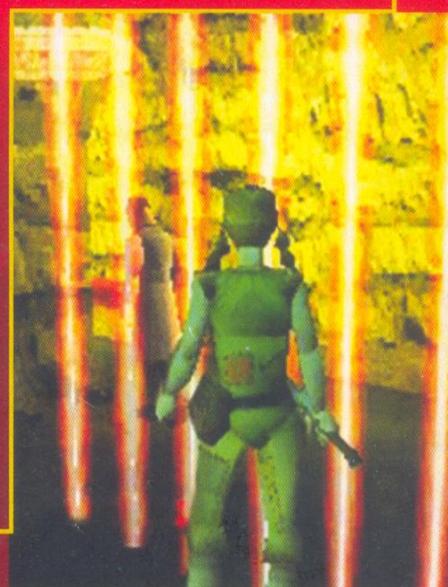
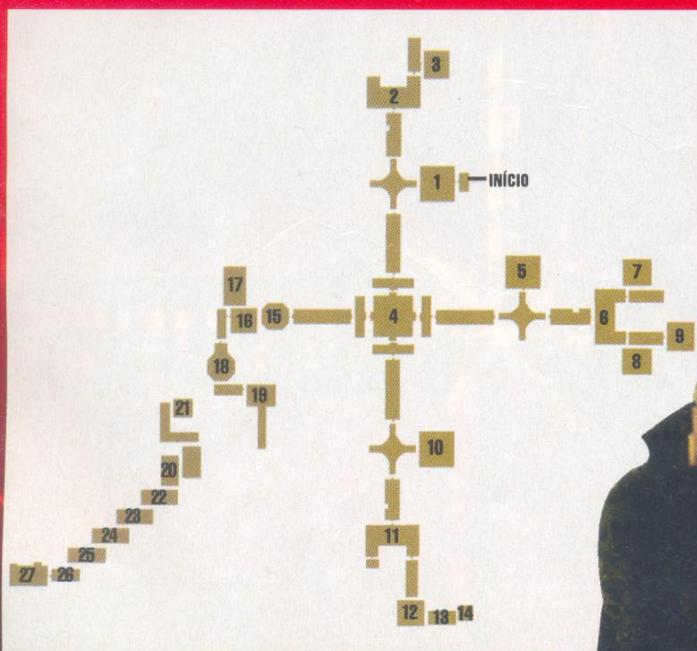
NÍVEL 11 : THE VAULT

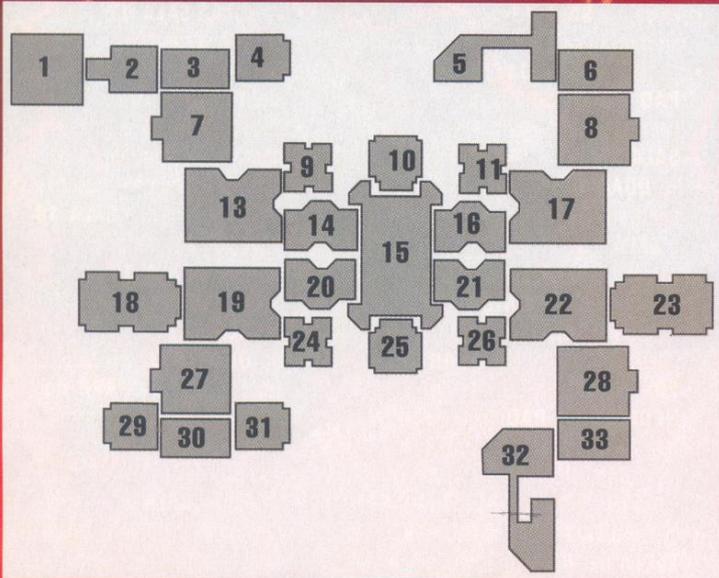
- Saia do quarto inicial e converse com o homem que está agonizando.
- Vá para a **SALA 3** e converse com Joe.
- Vá para a **SALA 6** e obtenha a **CHAVE** da Caixa de Correio com a Estrela nela.

- Vá para a **SALA 8** e adquira o **MEDALHÃO** que está ao lado da cama.
- Abra a **SALA 5** com a **CHAVE** e converse com Tom. Pegue a **CHAVE** da mesa que está no canto da sala.
- Use a chave na porta da parte sul e vá para a **SALA 11**.

- Pegue a **NOTA** da Caixa de Correio com um Semi-círculo.
- Vá para a **SALA 13** e dê o **MEDALHÃO** ao Lixeiro.
- Vá para a **SALA 14** e pegue a **CHAVE** da estante.
- Vá para a **SALA 4** e destranque a porta do setor oeste.
- Vá para a **SALA 15** e converse com Mick.
- Vá para a **SALA 16** e abra a porta secreta no canto esquerdo do quarto.
- Entre no quarto e mate o esqueleto. Ele mudará de cor entre **AMARELO, PURPÚREO, VERDE e AZUL**.
- Pegue a **CHAVE** do caixão.
- Use a **CHAVE** para destrancar a porta que conduz à **SALA 18**. Entre e empurre os botões em sequência de **AMARELO, PURPÚREO, VERDE e AZUL**.
- Vá para a **SALA 19**, mate Morgana e então use o teletransportador para chegar à **SALA 20**.
- Abra a porta secreta ao sul de quarto e siga por ela.
- Vá para a **SALA 26** e destrua a Estátua. Apanhe

- o **AMULETO** no canto deste quarto.
- Vá para a **SALA 21** e converse com o mago.
- Dê-lhe o **AMULETO** e ele lhe dará em troca mais uma **CHAVE**.
- Volte para a **SALA 26** e destranque a porta.
- Siga pela **SALA 27** e a esperada espada **EXCALIBUR** estará lá.
- Pegue-a e o décimo-primeiro nível estará completo.





NÍVEL 12 : DELAVAR'S LAIR

- A partir da **SALA 25**, vá para a **SALA 15** e pegue o **OVO de PHOENIX**.
- Vá para a **SALA 24** e pegue a **RÚNICA do AR**.
- Vá para a **SALA 31** e pegue a **RÚNICA de FOGO**.
- Vá para a **SALA 29** e pegue o **TAPETE de AMIANTO**.
- Vá para a **SALA 9** e pegue o **SAPO de LAVA**.

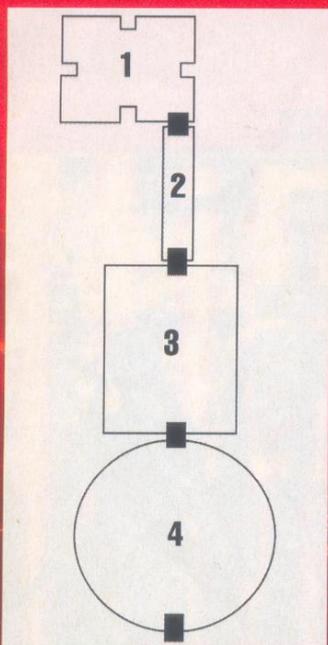
- Vá para a **SALA 26** e pegue a **RÚNICA da TERRA**.
- Vá para a **SALA 23** e pegue a **CHAVE**.
- Vá para a **SALA 16**. Destranque, entre no **QUARTO 17** e pegue a **RECEITA de FEITIÇO**.
- Vá para a **SALA 11** e pegue a **CHAVE**. Vá para a **SALA 6**.
- Use o **TAPETE de AMIANTO** para bloquear um dos

- buracos das bolas de fogo e pegue o **GALO de METAL**.
- Vá para a **SALA 5** e pegue a **RÚNICA da ÁGUA**.
- Vá para a **SALA 8** e coloque a **RÚNICA do AR** e o **GALO de METAL** alternados corretamente.
- Derrote a Deusa do Ar e pegue o **GLOBO de AR**.
- Vá para a **SALA 19**, destranque a porta para chegar à **SALA 18** e entre.
- Interaja com as fontes para desligá-las, mas uma delas é esmagada e precisa do Feitiço Fireball para a troca.
- Pegue o **CHARME de SERPENTE** e siga para a **SALA 27**.
- Use a **RÚNICA da ÁGUA** e o **CHARME de SERPENTE** corretamente alternados.
- Derrote a Serpente da Água e pegue o **GLOBO da ÁGUA**.
- Vá para a **SALA 13**, pegue a **CHAVE** e destranque a porta para chegar à **SALA 7**.
- Vá para a **SALA 4** e pegue a **CHAVE**.
- Vá para a **SALA 2** e pressione os dois livros para revelar a porta escondida.

- Vá para a **SALA 1**, toque as quatro estátuas de fogo para que elas passem a apontar longe do **LIVRO**. Depois disso, pegue-o.
- Vá para a **SALA 7**, ponha a **RÚNICA de FOGO** e o **LIVRO** corretamente alternados.
- Derrote o Deus do Fogo e pegue o **GLOBO de FOGO**.
- Vá para a **SALA 22**, destranque a porta para chegar à **SALA 28** e então vá para a **SALA 32**.
- Converse com o Prisioneiro, pegue o **RATO** e entregue-o ao prisioneiro. Pegue agora a **BOLA de BARRO**.
- Vá para a **SALA 28**, ponha a **RÚNICA da TERRA** e a **BOLA de BARRO** corretamente alternados.
- Mate o deus da Terra Deus e adquira o **GLOBO da TERRA**.
- Vá para a **SALA 15** e ponha os **GLOBOS** com a sequência correta de coloração nos cantos do quarto.
- Isto abrirá a porta de saída.
- Vá para a **SALA 10** e estará completo o décimo-segundo nível.

NÍVEL 13 : PROJECT EDEN

- Iniciando na **SALA 1**.
- Corra pelo **QUARTO 2** para não ser atingido pelas bolas de fogo.



- No **QUARTO 3**, destrua Delavar refletindo a sua energia, cronometrando cuidadosamente os golpes com sua espada.
- Depois de derrotá-lo, vá para a **SALA 4** e saia pela porta meridional para alcançar a máquina do tempo e completar o jogo!

MOVIMENTOS ESPECIAIS

- **XSCT**: Sequência de golpes com salto
- **XCTS**: Surpresa

CHEATS

Pressione **START** para pausar o jogo e então pressione:

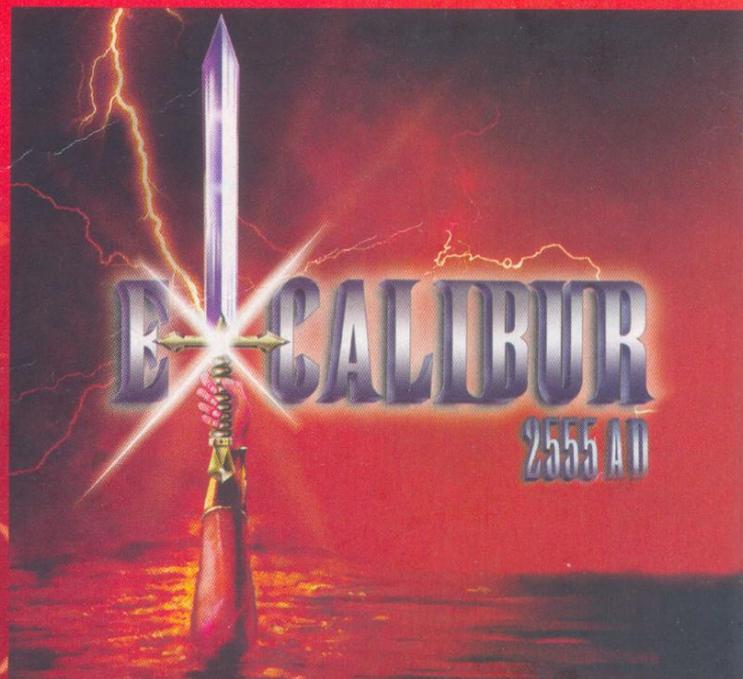
- **TTTTSSSS**: Energia completa
- **TTSSCCSS**: Poder de Espada completo
- **SCSTCTTT** : Salta Níveis
- **CCCCSCCS**: Mostra Caixas de Colisão

Então selecione **CONTINUE** e pressione **"X"** para ativar o cheat.

É isso aí! Nada é difícil para os detonadores EXPERT.

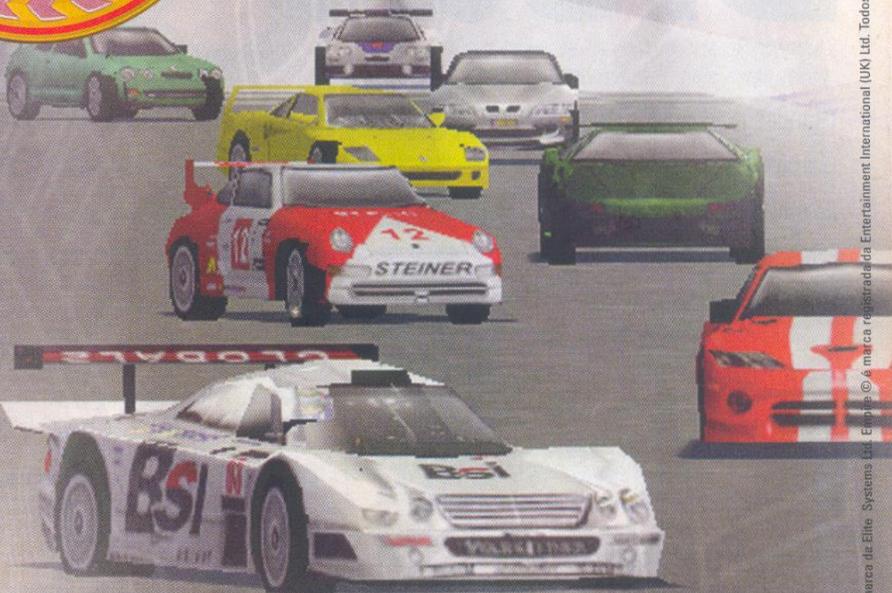
Esperamos que vocês cheguem ao final de Excalibur e dêem muita risada na cara de

Delavar. Nunca mais ele terá o atrevimento de encostar no símbolo do poder de Rei Arthur. A espada sagrada está agora em segurança... ■



Grand Touring

AQUI VOCÊ NÃO JOGA, PILOTA



Pode acreditar! Estas imagens, que parecem ter saído de uma corrida de verdade, fazem parte de Grand Touring, a mais incrível experiência em simulador de corrida que você pode ter. **Realize seu sonho de dirigir uma máquina super veloz,** recriada

em 3D a partir de suas especificações reais. Dispute cada segundo de vantagem contra dez pilotos inteligentes, cada um com sua própria personalidade e diferentes estilos de corrida.

- Apresentando 20 dos mais velozes carros do planeta.
- Enfrente corridas em diferentes condições climáticas, incluindo tempestades de neve e chuva.
- Modos de jogo estilo simulador e arcade, com 4 níveis de dificuldade.
- Jogabilidade intensa que vai deixá-lo sem fôlego
- Incomparáveis gráficos em alta resolução.



Exclusividade



www.greenleaf.com.br

Dicas & Códigos

Grandes novidades para os gamers que se dedicam a detonar os games e também para aqueles que neste momento clamam por uma dica salvadora! A seção de Dicas & Códigos está reformulada e agora, além de fornecer os códigos dos últimos lançamentos em games para PC, ainda responderá pedidos das dicas de vocês, leitores de todo o Brasil. E mais: você, que dia-a-dia, descobre novos códigos de seus jogos prediletos, não pode perder a chance de enviá-los para cá e ver seu nome entre os EXPERTS. Não é preciso falar mais nada, não galera? Então, se liguem nos códigos que estão pintando aí embaixo e preparem o envelope para saciar a sua sede de dicas.

Total Annihilation

"Estou tendo dificuldades em Total Annihilation. Eu sei que vocês aí da revista sabem um monte de códigos. Queria que me dissessem alguns. Tenho certeza que um montão de gente agradecerá!"

Vinicius Polo Pires (Balneário Camboriú - SC)

"Tenho problemas com o jogo Total Annihilation. Como posso fazer para terminá-lo? Me ajudem!"

Guilherme Citolin (Caxias do Sul — RS)



O Rafael Alves de Souza (Rio de Janeiro - RJ) também nos mandou uma série de perguntas sobre o game que podem ser sanadas detonando os mesmos códigos para o Guilherme e o Vinicius. Trio parada dura: segurem aí!

- 1 - Primeiramente pressione ENTER para habilitar a linha de mensagens;
 - 2 - Agora pressione + e entre com um dos códigos abaixo;
 - 3 - Depois de ter entrado com os códigos pressione ENTER para ativar a função correspondente;
- Para desativar o código simplesmente entre com o mesmo novamente:

Código _____ Função

+Atm _____ 1000 em metal e energia

+CDStart _____ inicia a música do CD

+Contour# _____ apresenta um contorno 3D.
Substitua o # por um número de 1 à 15

+Control# _____ deixa que você controle uma skirmish AI diferente

+Dither _____ em vez de linha de visão... surpresa!

+Doubleshot _____ todas as armas causam o dobro do dano

+Halfshot _____ todas as armas causam metade do dano

+Ilose _____ você perde!!

+Iwin _____ você ganha!!

+Noenergy _____ deixa a sua quantia de energia em 0

+Nometal _____ deixa a sua quantia de metal em 0

+Noshake _____ para com os tremores em telas de explosões

+Nowisee _____ mapa completo e linha de visão desabilitada

+Radar _____ 100% de cobertura do radar

+Sing _____ este comando faz as unidades "cantarem" quando recebem determinadas ordens

+Switchalt _____ lhe permite alternar entre esquadras com ALT + as teclas de função

+View# _____ O deixa ver quanto de metal e energia que um determinado jogador tem

photo man _____ Artilheiro laser [Nota 2]

gaia _____ Controle animal

bigdaddy _____ Carro lançador de foguetes

big berth _____ Incrementa o alcance da catapult

pepperoni pizza _____ 1000 em comida (food)

grantlinkspence _____ Sinta a matança

kill [posição do jogador: de 1 à 8] _____ Mata o jogador

Swiv 3D

"Tentei colocar o código 'themanwiththegoldenswiv' mas não consegui, pois o menu que a revista indicou não apareceu."

Renato Sipelli Silva (Fortaleza — CE)



Renato, verifique se você digitou o código em letras minúsculas e também se você está digitando com o jogo em andamento. Desta forma, o código estará correto e o menu terá que aparecer.

Dark Colony

Clique na coluna de mensagem e digite um dos seguintes códigos:

We need equipment _____ Para ganhar 1000

Slag net _____ Mapa completo



Age of Empires The Rise Of Rome

Enquanto o jogo está em andamento, entre em modo de diálogo, pressione [ENTER], e então digite um dos seguintes códigos:

convert this! _____ Nova unidade priest

big momma _____ Carro com um lançador de misseis

pow _____ "Bebê em um triciclo" com uma super-armas

stormbilly _____ Robô de combate

steroids _____ Construção instantânea!

Diediedie _____ Todos morrem

reveal map _____ Mapa completo

coinage _____ 1000 em ouro (gold)

woodstock _____ 1000 em madeira (wood)

quarry _____ 1000 em pedra (stone)

no fog _____ Remove a neblina da guerra

medusa _____ Transforma os aldeões [Nota 1]

Pandemonium

"Um de meus exemplares da CD EXPERT é Pandemonium & Gamemania. Gostaria de receber dicas para facilitar o jogo."

Rafael Arantes (Brodowski — SP)

Dicas? Não, só vamos dar uma password para você. Digite ALMABHOL no menu e veja só o que acontecerá: todos os níveis serão habilitados, a energia estará completa e você terá 7 vidas, ok Rafa!

Wargasm

Passwords para os níveis:

Cheese _____ Nível 1
Toast _____ Nível 2
Butties _____ Nível 3
Kebab _____ Nível 4
Gateaux _____ Nível 5

Earthworm Jim

"Gostaria de pedir a vocês todas as dicas (debulhação) de todos os níveis (fases) do jogo EarthWorm Jim da edição número 13. Até hoje não passei de nenhuma fase!"

Michael Frank Pereira (Linhares — ES)



Fala aí, Jackson! A debulhação dos dois primeiros níveis do nosso amigo minhoca estão na edição TIMESHOCK & SUPERBUBSY, ok? E além disso, vamos deixar uns códigos de lambuja para você. Segura aí...

Itsawonderful _____ Vida extra
Popquizhotshot _____ 1000 bullets
Onandonandon _____ Máximo de continues
Slaughterhouse _____ Acesse os 5 primeiros níveis no menu File
Hatman _____ Transforma Jim em uma figura bem estranha...
Iddqd e Idkfa _____ Cada um mostrará uma tela de crédito diferente

Nfl Blitz

Cheats:

Na tela de versus, pressione a tecla de Turbo, Salto e também de Passe, para mudar os ícones abaixo dos capacetes. Os números na lista seguinte indicam o número de vezes que cada um dos botões citados é pressionado. Depois que os ícones estiverem alterados, pressione o direcional de seu pad ou do controle de seu joystick analógico na direção do código a ser habilitado. Se você

entrou com o código corretamente, ouvirá o nome do código e um som.

Exemplo para entrar com o código "1-2-3 esquerda": pressione Turbo (1x), Salto (2x), Passe (3x) e direcione à esquerda.

Nota: Mais de um código pode ser habilitado por jogo!

2-5-0 esquerda _____ Passes rápidos
1-2-3 esquerda _____ Super metas de campos
2-1-1 esquerda _____ Permite escapar de saltos adversários
3-1-2 esquerda _____ Power-up de bloqueio
0-1-0 para cima _____ Golpes recentes
0-4-0 para cima _____ Grande cabeça...
2-1-0 para cima _____ Nenhum agachamento inicial
3-4-4 para cima _____ Nenhuma interceptação
4-3-3 para cima _____ Invisível
5-1-4 para cima _____ Turbo Infinito
0-4-5 para cima _____ Super blitzing
2-3-3 para cima _____ Power-up teammate
3-1-2 para cima _____ Power-up ofensivo
4-2-1 para cima _____ Poder-up defensivo
0-3-0 abaixo _____ Névoa
0-4-1 abaixo _____ Névoa espessa
0-0-1 abaixo _____ Apresenta a percentagem de pontuação em campo

1-0-2 direito _____ Oculta o nome do receptor
0-5-0 direito _____ Grande futebol
3-1-0 direito _____ Time com jogadores minúsculos

1-4-1 direito _____ Time com jogadores grandes
2-0-3 direito _____ Time com cabeças grandes
2-0-0 direito _____ Cabeça Grande
5-5-5 para cima _____ Hiper blitz [Nota 1]
1-1-5 esquerda _____ Nenhuma seleção de jogo [Nota 1]

0-2-1 direito _____ Mostra mais campo [Nota 1]
0-1-2 abaixo _____ Nenhuma ajuda da CPU [Nota 1]

4-0-4 esquerda _____ Power-up de velocidade [Nota 1]

3-1-4 abaixo _____ Inteligência no oponente da CPU [Nota 2]

1-1-1 abaixo _____ Modo de Torneio [Nota 3]
2-2-2 direito _____ Jogo Noturno

2-1-2 esquerda _____ Tempo: claro
5-2-5 abaixo _____ Tempo: com neve

5-5-5 direito _____ Tempo: com chuva

3-3-3 esquerda _____ Destaque no receptor que está invisível

0-3-2 esquerda _____ Execução rápida do turbo

3-2-1 esquerda _____ Nenhuma cabeça

1-2-3 direito _____ Time acéfalo



Nota 1: Requer acordo entre dois jogadores participantes.

Nota 2: Somente funcionará em modo para um jogador.

Nota 3: Somente em modo de dois jogadores.

Shadow Warrior

"Gostaria de saber os códigos do jogo Shadow Warrior."

Carlos Alberto da Silva Corrêa Júnior (São Gonçalo — RJ)

"Gostaria que vocês me dessem os códigos secretos deste jogo, pois não saio da 1ª fase."

Fábio Gea Kassem (Barretos — SP)

"Quero saber se há uma revista explicando somente o jogo Shadow Warrior, pois estou tendo dificuldades para passar as fases. Caso vocês não tenham a revista solicitada, seria possível me dar algumas dicas?"

Gerson Roberto Cestaroli Júnior (Jundiaí — SP)



Calma aí, gamers! O walkthru de Shadow Warrior saiu nas edições TOTAL ANNIHILATION e TEST DRIVE 4, do primeiro até o quarto nível! Querem dicas? Vamos nessa...

Para ativar um código em Shadow Warrior, pressione a tecla T e em seguida entre com um dos códigos abaixo e pressione **ENTER**:

Swchan _____ Modo Deus
Swgreed _____ Modo Deus, todas as chaves, itens e munição
Swgimme _____ Todas as armas, munição, itens e chaves
Swmap _____ Mostra o mapa detalhado quando a tecla TAB é pressionada
Swghost _____ Modo fantasma: permite transpor paredes
Swstart _____ Reinicia o nível corrente
Swquit _____ Sai do jogo
Swname _____ Durante o jogo multiplayer, permite a troca de seu nome
Swtrix _____ Lança-coelhos
Swres _____ Muda a resolução da imagem
Swtrek## _____ Passagem para o nível ## (01-04 para shareware, 05 ou maior para a versão completa). Exemplo: SWTREK03 = Level 3
Swloc _____ Mostra a taxa de frames corrente. Uma segunda vez, mostra a localidade no nível
Winpachinko _____ Faz com que você sempre vença as máquinas Pachinko

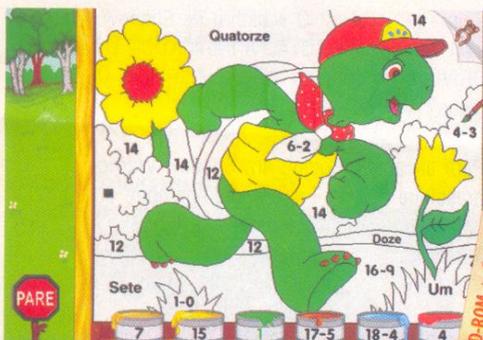
Nota: Quando estiver em modo deus, pressione a tecla J uma vez para ativar o modo de voo. Com este modo ativado, pressione A para subir e Z para descer. Pressione a tecla J mais uma vez para desativar o modo de voo. ■

CD Expert Kids

Franklin Aprende Matemática

Desta vez seus filhos vão aprender matemática fácil, fácil e por mais incrível que pareça, brincando... Como? É só dar um pulo até a banca mais próxima e conferir tudo na CD Expert Kids, que traz no CD-ROM desta edição, a tartaruguinha Franklin e seus amiguinhos da floresta dando aulas interativas de Matemática para crianças de 4 a 7 anos de uma forma lúdica e criativa.

Nesta aventura, o simpático Franklin terá de ajudar seus amigos em diversas situações na floresta e na cidade onde a criançada poderá interagir de forma total.



Franklin aprende e ensina brincando

São inúmeras atividades divertidas e instrutivas que envolvem problemas matemáticos, entre elas: o jogo da memória na casa do coelho, onde a criança treina a memória e relaciona somas ou subtrações com seus devidos resultados.

Com certeza serão semanas de diversão, pois cada tarefa estimula o raciocínio lógico e permite ampla familiarização com os números, formas e cores, operações de adição e subtração, horas, dinheiro e muito mais.



Aqui a criança aprende a ler as horas

Os pais também podem acompanhar os resultados obtidos através de um menu com informações pedagógicas sobre cada módulo disposto de maneira clara e objetiva.

Fora isso, a revista vem recheada de assuntos legais

Terra Encantada? Ela fica aqui no Brasil! leia tudo na seção de lazer.

Na seção Personalidade Infantil você vai saber tudo sobre as Crianças Mais Amadas do Brasil, o grupo musical formado por ex-Chiquititas, que está fazendo o maior sucesso. E por falar em gente famosa, você também vai ficar sabendo quem é o garoto que ganhou o mundo com seus desenhos.

Para os aficionados em bichos, uma grande novidade: a seção Bichos & Cia que revela tudo sobre as formigas, suas particularidades e curiosidades e desvenda o mito criado pelos filmes "Vida de Inseto" e "Formiguinhaz".

Os mais radicais, que curtem a prática de esportes, com certeza não foram esquecidos. Uma matéria conta tudo sobre a natação, que é considerada o esporte mais completo, e ainda revela o perfil de algumas ferinhas d'água.

Para estimular ainda mais a coordenação motora e a criatividade da molecada, a revista está com dicas de origami, a arte japonesa da dobradura em papel e um caderno de atividades de 16 páginas com passatempos, palavras cruzadas e figuras da turma Zoo Kids para colorir e se divertir.

Mas não termina por aí! Tem muita informação legal na CD EXPERT KIDS, inclusive sobre mesada, pais e filhos colocam seus pontos de vista, já que o assunto é dinheiro ... que tal construir um cofrinho usando sucata?

CD EXPERT KIDS é isso — criatividade, informação, diversão e cultura, tudo o que uma criança precisa para se tornar EXPERT na vida!



em uma linguagem acessível e didática, que interessam não só as crianças, como também aos pais e educadores de um modo geral.

E se você pensa que a CD EXPERT KIDS não vai até a escola para ver o que está acontecendo por lá, dê uma conferida na seção nota dez que destaca, neste número, o trabalho do bedel, o inspetor que muitos temem mas que acaba virando conselheiro e amigo dos alunos.

Para os internautas mirins, uma porção de endereços de sites para ajudar naquele trabalho escolar, sem ter de sair da frente da telinha do micro em busca de uma biblioteca. Já para os que gostam de grandes passeios, que tal conhecer a



Saiba tudo sobre as Crianças Mais Amadas do Brasil

Jogos Indicados



Warzone 2100

O fim da humanidade chegou inevitavelmente. Tudo aconteceu tão rápido, que não houve tempo para perguntas.

Facções de clã constantemente batalham para dominar as sobras do mundo. Em Warzone 2100, jogadores competem para a posição de chefe mundial. Eles têm que usar o seu comandante preliminar para construir edifícios capazes de produzir máquinas de guerra.

O terreno 3D realista de Warzone 2100 esbanja efeitos de combate e transforma o movimento das tropas em uma guerra real.

Eidos Interactive

www.eidos.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT Dark Colony



DethKarz

Este é o mais novo jogo de corrida futurista com combate. Você pode testar suas habilidades de corrida em 4 ambientes diferentes com até 30 carros e mais de 12 trajetos. Os carros são muito lisos e brilhantes. DethKarz oferece um ótimo desafio, ao invés de apresentar pesadas pistas onde você normalmente não tem que frear ou reduzir a velocidade. A música de fundo soa como um techno e tem um papel importante, pois não há muitas falas no game.

Melbourne House

www.melbournehouse.com/

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT Dark Colony



Thief: The Dark Project

Thief chega para receber a clareza e a luz do sucesso. Este game traz a popular perspectiva em primeira pessoa e um dos ambientes mais explorados na história: a Idade Média com seus mistérios, magia, e a velha conhecida vida feudal.

A cada movimento, é possível notar inovações incríveis, além de seus gráficos bem definidos e atraentes. É nesse ambiente aconchegante que você ingressa, calçando os sapatos de um meticuloso ladrão e tendo a missão nada agradável de exterminar criaturas horríveis, demônios e outros seres do limbo.

Eidos Interactive

www.eidosinteractive.com/

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT Dark Colony



Trespasser

Trespasser: The Lost World é mais um passo para a revolução na Ação 3D. Todos os ambientes do jogo são realmente cruéis, com gráficos de primeira linha que retratam o filme e sua história. Isso sem contar o som das aves, dos dinossauros e de todos os animais que compõem a trama. Você tem várias armas à disposição, mas com uma munição bem limitada. Uma de suas missões é chegar até o local onde os dinossauros estão dominantes e fazer a segurança da área. Aqui você se encontra na pele de uma belíssima garota, que tem medidas para arrancar corações de muitos fãs de Lara Croft.

Dream Works

www.DreamWorksGames.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT Blood

PC GAMER BRASIL

TOP 20

1	Fifa 99	Eletronic Arts
2	Apache Havoc	Greenleaf / Empire
3	Sid Meyer's Alpha Centauri	Eletronic Arts / Activision
4	Uprising 2	Greenleaf / 3DO
5	Space Bunnies Must Die!	Greenleaf / Panasonic
6	Sim City 3000	Eletronic Arts
7	Vigilance	Greenleaf/Segasoft
8	Black Dahlia	Greenleaf / Take 2
9	Grim Fandango	Lucas Arts / Brasoft
10	Heart of Darkness	Infogrames
11	Heretic II	Eletronic Arts / Activision
12	Tomb Raider III	Brasoft / Eidos
13	Combat Flight Simulator	Microsoft
14	Turok 2	Tec Toy / Acclaim
15	NBA Live 99	Eletronic Arts
16	Sin	Eletronic Arts / Activision
17	Populous: The Beginning	Eletronic Arts
18	Age of Empires: Rise of Rome	Microsoft
19	Longbow 2	Eletronic Arts/ Jane's
20	Nascar Revolution	Eletronic Arts

Nota: Pesquisa baseada em consulta a lojistas das principais capitais brasileiras, realizada em março de 99.

Reflete os jogos mais vendidos durante esse período.



Blood II: The Chosen

A sequência de Blood perdeu um pouco na tenebrosidade do ambiente, mas a sede de sangue continua crescendo. Agora estamos no ano de 2028. O ambiente é futurista, e o restante também.

Armamentos poderosos e muita tecnologia incorporam o game de Caleb, que encontra mais três aliados: Ophelia, Gabriella e Ishmael que juntos pretendem acabar com o Cabal, um culto satânico de adoração ao Deus Tchernobog (o mesmo inimigo de Caleb na primeira versão do jogo). Diferentes inimigos, tecnologia à toda prova e muitas surpresas por parte dos gráficos. Confira!

GT Interactive

www.gtgames.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT Blood



Shogo: Mobile Armor Division

Shogo traz componentes nunca antes adicionados a um game. É o primeiro jogo que utiliza o novo engine LithTech, projetado principalmente para dar maior poder a atiradores de primeira-pessoa e acrescentar ao jogo efeitos especiais maiores e melhores, como explosões, luzes coloridas etc.

Com um enredo integrado, mesclando um estilo japonês-RPG ao invés de uma série de missões unidas. Praticamente nenhuma arma faz pouco estrago.

Monolith

www.monolithproductions.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT Blood

Flight Unlimited III

É um simulador de vôo civil, entretanto, basta ignorar esse detalhe para gostar dele

Uma das maiores chateações da vida é que de vez em quando insistimos em não seguir conselhos sábios. Intransigentes diante de uma opinião educada, alguns de vocês, leitores, fazem pouco caso das nossas recomendações, preferindo basear suas decisões de compra no fato das palavras 'FIFA' ou 'Microsoft' aparecerem ou não na caixa do jogo. O resultado é que jogos da maior qualidade são completamente ignorados e quase não dão lucro aos seus desenvolvedores, que evitam produzir títulos originais no futuro. A Looking Glass é uma equipe que teve suas cifras queimadas no passado, com System Shock e Terra Nova sendo imperdoavelmente desprezados pela maioria. Mas agora é a sua chance de se redimir - e ela vem na forma de Flight Unlimited III. Antes de resmungar e virar a página, saiba que imaginamos o que passa pela sua cabeça. "Simulador de vôo civil, sem combates aéreos, sem armas = sem diversão". Alguns desses argumentos realmente estão certos e o jogo está voltado para uma audiência específica, mas ainda assim é um nicho que merece ser explorado pelo jogador mais "convencional".

Como seus dois predecessores, FU III oferece uma paisagem com realismo fotográfico. O terreno escolhido pela Looking Glass desta vez é Seattle em vez de São Francisco (embora o antigo possa ser importado). Mais uma vez eles optaram por mapear uma área

relativamente pequena (10.000 milhas quadradas). O envelhecido Flight Simulator da Microsoft pode ser a última palavra em termos de variedade de paisagens, mas em termos gráficos, Flight Unlimited III torna todos os outros simuladores de vôo totalmente sem graça. Usando dados obtidos por satélite, a Looking Glass modelou de maneira fiel a linda cidade norte-americana e seus arredores usando a proporção de um metro por pixel. Marcas topográficas como a Space Needle, o pico nevado do Monte Rainier e as cadeias de montanhas Olympic e Cascade estão, portanto, disponíveis para exploração.

Uma versão aperfeiçoada da tecnologia Flight Unlimited é o monstro por trás dos gráficos gloriosos, com uma base de código quase perfeita que consegue oferecer suporte para cores 16 bit. Outras melhorias visuais acrescentadas a FU III incluem iluminação de solo acurada durante os cenários noturnos e efeitos meteorológicos muito melhores. Esses últimos incluem neve, fog, nevoeiro, chuva mais realista e até mesmo condições dinâmicas frontais que o jogador pode manipular como um deus durante as missões.

Além da sua inquestionável qualidade gráfica, o sucesso de Flight Unlimited III repousa em seu



Pode-se criar missões com múltiplos objetivos

realismo em termos de se pilotar uma aeronave civil. O Controle de Tráfego Aéreo e os próprios aviões receberam, portanto, uma atenção especial da equipe, resultando em

modelos físicos, com certeza, mais realistas do que nunca.

Os menos experientes vão gostar de saber que um modo tutorial completo está de volta. Um instrutor

interativo orientará os jogadores por meio dos complexos procedimentos de decolagem, bem como manobras de vôo gerais e o incrivelmente difícil (mas muito importante) pouso. As aeronaves disponíveis ainda não foram inteiramente confirmadas, embora saibamos que definitivamente haverá um Beechjet, um Mooney, um planador Stemme, um hidroavião e um avião enigmáticamente descrito como uma "Ferrari de 250 mph da aviação geral".

Para aqueles cuja experiência com simuladores de vôo vai só até

alguns reais perdidos com Afterburner, FU III provavelmente parece muito chato e complexo. Embora ainda não esteja na liga dos simuladores de combate completos, ele oferece missões com base em objetivos bastante satisfatórios. De pousos em pistas curtas e porta-aviões a vôos ousados e viagens ilegais dentro de espaço aéreo militar, os cenários são criados para oferecer desafios estranhos e divertidos aos pilotos com uma atitude cavalheiresca de voar. Também será possível criar as próprias aventuras, em missões com múltiplos objetivos.

Embora seja um jogo para fãs viciados em um gênero específico, Flight Unlimited III parece ser o mais acessível simulador de vôo civil existente até o momento. Dê-lhe uma chance e, quando você estiver animado tentando pousar no teto de Bill Gates, lembre-se de onde você leu primeiro sobre esse simulador. ■



A qualidade gráfica é inquestionável



As paisagens têm realismo fotográfico

POR QUE VOCÊ VAI VIAJAR COM O GAME:

- Você poderá ver uma Seattle - uma das mais belas cidades do mundo - com realismo fotográfico;
- Existe um tutorial à prova de tolos para lhe ensinar o básico, bem como as técnicas mais avançadas;
- Há cinco novos aviões incluindo, pela primeira vez, um jatinho. O modo "Aventura" permite que você participe de missões ridiculamente perigosas.

Desenvolvedor: Looking Glass * Quanto está pronto: 50%

Editor no Reino Unido: Electronic Arts * Data de Lançamento na Europa: Setembro

Team Fortress 2

Um envolvente jogo de tiro multiplayer, mas que só poderá ser jogado pela Internet

Era uma vez três australianos que criaram uma versão de Quake chamada Team Fortress. Eles a deixaram correr livre pelas florestas da Internet, onde cruéis tribos multiplayer a avistaram e decidiram que ela os atraía como nenhuma outra versão na história das versões. E jogaram muito. E todos estavam felizes. Entretanto, nas terras sagradas dos Estados Unidos vivia a princesa Valve Software, prisioneira em uma torre alta, que passava o tempo bordando, fazendo tapeçarias e os melhores jogos para PC. Todos



os dias ela ia até a janela e olhava para fora. Embora adorasse jogos multiplayer, estava decepcionada com a paixão vazia por jogos mortais para 578 jogadores. Certamente havia mais do que isso na vida. E então seus olhos azuis notaram o brilho de Team Fortress. Ela foi atraída por suas inovadoras classes de personagens múltiplos e pela ação baseada apenas em equipes. Seu coração se alegrava diante da forma enérgica das suas missões sofisticadas. Ela imediatamente escreveu aos

criadores de Team Fortress e lhes implorou que fossem à sua torre e criassem um novo jogo que combinasse com seu melhor PC. E eles foram. E, com sorte, todos nós viveremos felizes para sempre.

A diferença de outros jogos de tiro multiplayer (Quake III Arena e Unreal Tournament), Team Fortress 2 só poderá ser jogado pela Internet. Embora o Team Fortress original fosse uma nave difícil de se pilotar através do oceano de informações, a Valve planeja tornar a seqüência tão amigável como um pedalinho. Em vez de ter que aprender montes de novos comandos complicados para fazer tudo funcionar, você será apresentado a uma tela final simples (front-end), enquanto o computador roda checando conexões e baixando os arquivos necessários, de modo que com sorte tudo sempre funcionará (em sua maioria) e não será preciso perder o próprio tempo procurando os arquivos certos a baixar.

As missões serão realizadas por grupos oponentes de jogadores humanos (os robôs ainda não foram ativados). A opção "Capturar a Bandeira" naturalmente aparecerá, mas o melhor é que a Valve está trabalhando em cenários mais inovadores, como missões ao estilo Command & Conquer em tempo real.

Nelas, suas tropas especializadas precisam construir estruturas para ajudar no esforço de guerra. Há missões de assassinato, em que uma equipe tenta proteger um membro do grupo, enquanto o outro grupo os persegue. Há missões de extração, em que os dois grupos tentam capturar um alucinado não-combatente controlado por computador. Deverão ser incluídas 25 missões em Team Fortress, mas nenhuma dessas características sofisticadas de criação de nível está incluída no jogo – cada uma pode ser programada por meio de uma linguagem de script, permitindo que os usuários tenham fácil acesso a elas quando estiverem criando seus próprios níveis. Você quer um nível

que tenha o QG oponente programado para ataques a longa distância? Sem problema, senhor.

Além das missões, outra característica brilhante de Team

Fortress é o número de personagens diferentes dentre os quais escolher para jogar (médicos, engenheiros, infantaria pesada etc.), sendo que a mistura de especialistas na sua equipe determinava sua eficácia. Isso continua em Team Fortress 2, com vários tipos de infantaria e tropas mais especializadas disponíveis. Ao escolher entre jogar com a infantaria leve ou pesada é preciso decidir se você quer ter armas e blindagem mais pesada, além de ser incapaz de se mover e atirar ao mesmo tempo, ou ter capacidade de manobra e pouco poder de ataque. Se quiser algo mais esotérico, que tal entrar na pele de um espião? Esse sujeitinho ardisoso pode se



disfarçar como soldado de qualquer dos lados, mas tem apenas uma pistola (e presumivelmente corre o risco de ser atingido pelos próprios aliados).

A identificação dos personagens no calor da batalha era um problema em Team Fortress, mas se tudo acontecer conforme os planos, será possível reconhecer os personagens pela silhueta (cada classe será identificável por seu modelo em 3D individual) e o modo de andar. Da mesma forma, personagens "patinando" quando se viram devem virar história. Se você usar a visão do mouse, outros jogadores verão sua cabeça girar enquanto olha ao redor, com o peso mudando nos quadris de forma realista. Devido ao seu lançamento no verão, o game estará competindo diretamente com Unreal Tournament e Quake III Arena. Enquanto esses dois estão tentando trazer a alegria dos jogos on-line para as batalhas mortais, Team Fortress 2 sabe que o futuro está no jogo cooperativo. ■

Há uma grande variedade de personagens



As tropas têm 25 missões a cumprir

POR QUE VOCÊ ENTRARÁ NA EQUIPE DE TF2...

- Existem várias classes de personagens disponíveis para táticas sofisticadas;
- Há detalhes de animação de solo incríveis, incluindo giros de cabeça;
- É possível mergulhar na atmosfera de um filme de guerra.

Desenvolvedor: Valve * Porcentagem Completa: 70%

Editor no Reino Unido: Sierra * Data de Lançamento na Europa: final de 1999

A saga em busca do Jogo Perfeito

A Ion Storm era a empresa que não podia falhar mas, mesmo com uma equipe de profissionais renomados, as coisas acabaram dando errado

A Ion Storm é certamente um bom exemplo do que não se deve fazer ao criar o próprio estúdio de desenvolvimento. É difícil saber onde as coisas começaram a dar errado para a festejada empresa de Dallas, nos Estados Unidos, mas é correto afirmar que os principais problemas foram uma combinação de ambição exagerada quanto aos jogos, um grande adiantamento financeiro e o ardente desejo de superar todos os seus contemporâneos a qualquer preço.

A empresa foi criada no início de 1997 pelos sócios John Romero, Tom Hall, Todd Porter, Jerry O'Flaherty e Mike Wilson – uma equipe formidável que havia trabalhado em títulos como Doom, Quake e os primeiros jogos Duke Nukem. Depois de cumprirem um contrato de três jogos com Eidos com valor avaliado em no mínimo US\$14 milhões, eles desfilaram diante da imprensa para falar sobre seus sucessos futuros: Daikatana de Romero, um jogo de tiro em primeira pessoa que iria revolucionar o gênero. O RPG épico em 3D parecia ser pouco mais que um conceito grandioso e uma pasta com desenhos preliminares. Os três criadores garantiram que seus jogos cumpririam as datas de lançamento previstas.



Dominion: Storm Over Gift 3 era um jogo de estratégia em tempo real no máximo medíocre. Um mau começo para a equipe

Apenas poucos meses depois Ion Storm estava nas manchetes pelos motivos errados. O respeitado homem de negócios Mike Wilson deixou de pertencer ao Grupo dos Desenvolvedores (Gathering Of Developers - GOD)

O prazo final de Daikatana chegou sem qualquer sinal do jogo, gerando pressões de todos os lados. Surgem 7th Level e a antiga criação de Porter e O'Flaherty, o RTS futurista Dominion. Tendo abocanhado supostos US\$ 1,8 milhão dos seus antigos empregadores, eles gastaram quase US\$ 2 milhões para aperfeiçoar o jogo, para que se tornasse o primeiro lançamento de Ion Storm. Assim como vários

acréscimos no código do jogo, eles o batizaram com um subtítulo inadequado (Storm Over Gift 3) e foi finalmente lançado em outubro do ano passado, fracassando de forma fenomenal –tendo uma reação desinteressada do público.

Poucos meses antes, Bob Wright Executivo-Chefe de Operações de Ion Storm, deixou a companhia em meio a rumores de um choque de egos com Todd Porter, enquanto que a apresentação de Daikatana na feira americana E3 fracassou com Quake II da ID dominado as atenções

Refutando os notícias, Ion Storm e Eidos negaram enfaticamente que houvesse algum problema com o jogo ou a empresa, embora eventos recentes pudessem sugerir o contrário.

A confirmação de que alguns empregados não estavam satisfeitos surgiu com uma avalanche de demissões pouco antes do Natal do ano passado. A Diretora de Tecnologia, Corrinne Yu, foi para 3D Realms, seguida por mais outros proeminentes codificadores e criadores de níveis, que desde então criaram seu próprio estúdio, o Bloodshot. A situação não ficou melhor com os e-mails enviados de propósito por antigos empregados e anônimos. Sites web se queixando da

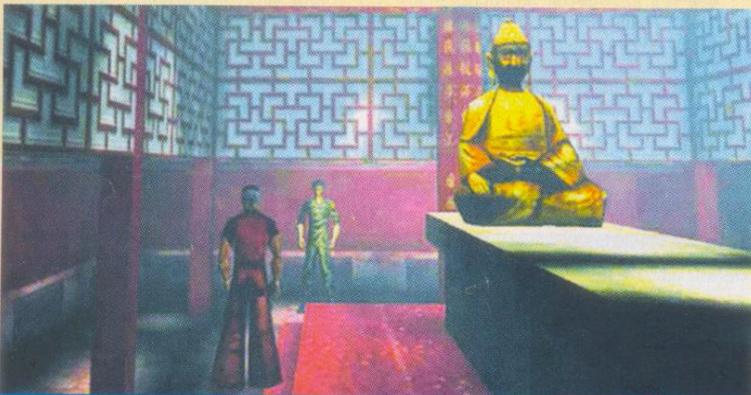
estrutura administrativa e, em particular, de Todd Porter e Jerry O'Flaherty. Os e-mails venenosos não demoraram (os advogados de Porter forçaram sua remoção), e quase imediatamente após as partidas, tanto a Ion Storm como a Eidos apresentaram um comunicado minimizando os acontecimentos.

A Eidos reafirmou sua confiança na empresa, embora muitos ainda acreditassem que sua paciência estava se esgotando.

Qualquer que fosse o problema interno, as demissões tiveram algumas repercussões sérias. Com o atraso do projeto do game Daikatana por causa de uma séria falta de pessoal, o projeto Doppelganger de Porter foi suspenso indefinidamente. Os membros das equipes do Anachronox e do RPG de Warren Spector, Deus Ex, foram remanejados para acabar o serviço. Agora Daikatana afetaria todos os demais jogos da empresa.

Parece que Romero e companhia estão determinados a lançar Daikatana no "primeiro trimestre" deste ano na Europa. Talvez mais preocupante, os vários atrasos significam que o lançamento será no mesmo mês ou até mais tarde que Quake III Arena. Some a isso o fato de que desde seu anúncio vimos Unreal, Klingon Honour Guard, Sin, Blood 2, Shogo: MAD e Half-Life. Fica claro que Daikatana precisará de algo significativamente diferente para conquistar os gamemaniacos. A reputação da Ion Storm esta na mira e se o jogo fracassar será uma experiência humilhante para todos os envolvidos.

A Storm pode ainda não ter se arrebatado, mas os próximos meses certamente serão o período mais desafiador da empresa. O final desta história esta perto... ■



O Deus Ex, de Warren Spector, acaba de ser lançado



Espera-se que Anachronoxa, de Tom Hall, seja o primeiro sucesso de Ion Storm...

Uefa Champions League

Silicon Dreams distribui uma nova licença de simulador de futebol



O jogo vem com todos os times e estádios da temporada

Michael Owen's World League Soccer pode não ter acertado o gênero futebol, mas a Silicon Dreams continuou, desesperada para conseguir o sucesso desfrutado pela Electronic Arts Sports e a Gremlin. Sua última novidade em simular o esporte se concentra na liga de mesmo nome, em que a nata dos clubes de futebol europeus lutam por uma grande taça e muito dinheiro. Com uma audiência anual de cerca



de 500 milhões de pessoas, é fácil dizer que deve haver interessados no jogo, que apresentará todos os times, patrocinadores e estádios da temporada 98/99.

Os jogadores de sempre com captura de movimentos, comentários em tempo real e vários efeitos meteorológicos, tudo foi prometido, bem como uma opção de administração de time e um misterioso modo "Desafio". Resta saber se haverá espaço para outro jogo de futebol tão cedo, depois de FIFA 99 e Actua Soccer 3.

UEFA Champions League será lançado em março, na Europa. A Eidos é a empresa responsável. ■



The Fragmaster

Novo controle desagrada jogadores



Além de caro é polêmico

Mais um controle "inovador" aparece, tentando desalojar o mouse e as teclas como sistemas de controle preferidos para jogos de tiro em primeira pessoa. E, como os outros, este fracassa na tentativa. Com seis botões na frente e quatro posições no "gatilho", você empurra, puxa e desliza o Fragmaster para se mover - um mecanismo que a Thrustmaster afirma "aumentar a precisão e a velocidade". Infelizmente, eles não percebem que todos aqueles que aprenderam a jogar Quake II, Unreal ou Jedi Knight com o mouse e o teclado, são um parâmetro muito mais intuitivo que o Fragmaster, além de muito mais barato.

A Thrustmaster colocará o controle nas lojas por cerca de US\$180. ■

Mechwarrior passa a pertencer à Microsoft

A empresa abre a carteira para comprar a FASA Interactive

A conta corrente de Bill Gates ficou mais gorda. Depois da Digital Anvil - os últimos desenvolvedores a se juntar ao seu império em expansão - chegou a vez da FASA Interactive, criadora da série MechWarrior.

Tanto a FASA como sua companhia associada, a Virtual Worlds Entertainment Group, foram assimiladas, o que significa que a Microsoft também tem direitos exclusivos de propriedade da BattleTech, incluindo o jogo de tiro em primeira pessoa MechWarrior,

sua seqüência, Mercenaries, e o novo título RTS, MechCommander. Ao todo os jogos, até agora, deram o incrível lucro de US\$70 milhões.

A transação não afetará o MechWarrior 3, que continua com a Hasbro e a MicroProse, embora os primeiros comunicados da Microsoft tenham confirmado MechWarrior 4 e MechCommander 2. Também mencionaram que outros universos BattleTech podem receber o tratamento do jogo, incluindo Shadowrun, Earthdawn e Renegade Legion. ■

Deus EX

Novo game RPG

Possivelmente nomeado a partir da frase *deus ex machina* ("O Fantasma da Máquina" que desce no palco, ao final de uma peça grega para esclarecer as partes insolúveis do roteiro), o nome do novo RPG em primeira pessoa de Ion Storm parece sugerir um cenário incrivelmente complicado e (como trocadilho) algo um tanto sinistro para se fazer com computadores. Utilizando a tecnologia Unreal, o jogo se passa "cinquenta anos no futuro, dez minutos antes do fim do mundo", traz teorias de conspiração do mundo real e tem NPCs incrivelmente inteligentes.

Lançamento na Europa previsto para o Natal, pela Eidos. ■

Bits

Valve libera Fortress

Antecipando o lançamento da sua seqüência de Team Fortress, a Valve passou diretamente do original para a tecnologia Half-Life, para testar seu potencial. Mas. Em vez de jogar o código no lixo, decidiram torná-lo disponível para download grátis em seu site web (www.valvesoftware.com). ■



Mais níveis para Blood 2

A Monolith notou que a busca de assassinatos não foi completamente saciada nos 40 níveis de Blood 2. Então, decidiu criar um pacote de extensão, provavelmente disponível em março. ■



Códigos de Hexen e Heretic na Internet

A Raven colocou os códigos para dois de seus jogos antigos clássicos Hexen e Heretic à disposição para download público. A empresa espera que algum codificador devotado da Internet crie algo parecido com GL Doom, acrescentando um melhor suporte multi-player e transição para diferentes sistemas operacionais. O site é: www.ravensoft.com ■



Bits

Medo e saques em Malkari

A Interactive Magic lançará seu enorme jogo de estratégia e ficção científica, Malkari, nos próximos meses. É possível jogar tanto de forma cooperativa com outros 150 jogadores e ao mesmo tempo lutar com todos os seus companheiros de jogo para se tornar o líder. ■



Eidos vem com surpresas

Outra surpresa agradável da agenda de lançamentos da Eidos vem na forma de um jogo de corrida de Fórmula 1 ainda sem nome. O título com licença oficial da FIA apresentará as 11 equipes da última temporada, seus carros e as 16 pistas em todo o mundo. Um conjunto de opções no tradicional modo "simulador ou arcade" deve fazer o jogo disputar a supremacia. O lançamento na Europa está previsto para o próximo mês. ■

Terras de Thor

A recém formada desenvolvedora Human Head anunciou seu primeiro título – uma aventura de ação em terceira pessoa chamada Rune, que utilizará os recursos ao estilo Thor da tecnologia Unreal. Você é Ragnar, um guerreiro viking inexperiente, e deve explorar o mundo nórdico, completo com anões e gigantes lendários. E, presumivelmente, os mata. Com um machado. Seu lançamento está previsto para o próximo ano, por cortesia de Gathering of Developers. ■



Battlezone 2

Imagens exclusivas do novo jogo de tanques da Pandemic



Estas, temos certeza, são imagens do jogo. Fique babando

potentes, enquanto que dentro do jogo será necessário lidar com uma muito maior variedade de recursos e tecnologias

Battlezone.2 entrará em combate no final do ano, guiado pelos marechais de campo da Activision. Mas, por enquanto, só na Europa. ■



O original quebrou o padrão de jogos RTS ao permitir que se vá para qualquer unidade e as comande por meio de uma perspectiva em primeira pessoa, enquanto ainda fica de olho nas coisas na base. Battlezone 2 não se

afasta dessa fórmula excelente e envolvente, mas promete conter uma grande variedade de novidades. Sem contar a incrível alta resolução dos gráficos, o jogo foi feito o mais personalizável possível. Os editores de mapa e missão serão amigáveis e

Legend of the Five Rings

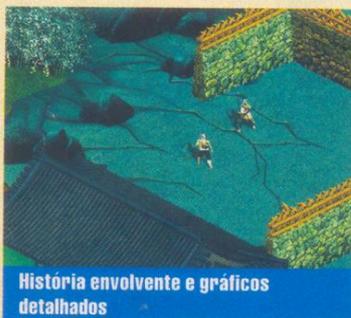
Cards colecionáveis na tela do PC

O jogo é a conversão de uma história dos cards colecionáveis do estilo Magic: The Gathering para o PC. Até aqui nada de novo, porém o que pode parecer só mais um RPG vai muito mais além. Um modo cooperativo



para oito jogadores, a qualidade e a velocidade das imagens podem arrastar este jogo para fora do superpopuloso cemitério de RPG's de baixa qualidade.

Activision é o editor encarregado do seu lançamento em abril, na Europa. ■



História envolvente e gráficos detalhados

The Sims

Duas novas crias de Sim City

Recém-saído do sucesso com SimCity 3000, a Maxis está preparando um novo par de títulos ao estilo Sim. Will Wright (criador do SimCity original) é o cérebro por trás de The Sims – descrito como um “novo foco” da série. Os primeiros indícios são de que se concentrará em simular a família de mesmo nome, passando por seus movimentos diários. O outro título é SimMars que... bem, já diz tudo. Você pode construir uma nova vida no Planeta Vermelho, enquanto precisa tomar cuidado com aquela atmosfera perigosa.

Ainda não há datas de lançamento, mas a Electronic Arts está escalada como editora. ■



Jane's Fleet Command

O simulador naval mais completo e fácil de operar



Ele promete ser o simulador de estratégia naval mais realista de todos os tempos, em que você é responsável por dar ordens a todo o grupo de combate, incluindo fragatas, cruzadores com mísseis guiados Aegis e porta-aviões nucleares, incluindo todos os aviões.



Super-realista, o Jane's permite o uso apenas do mouse para ser controlado

Uma tela de direção de combate complementa a visão em 3D em tempo real, permitindo que se use apenas o controle do mouse nas operações, que incluem campanhas e missões em todos os pontos políticos importantes atuais (e potenciais) do planeta.

Jane's Fleet Command foi lançado, na Europa, pela Eletronic Arts no final de fevereiro. ■



É possível comandar até os aviões

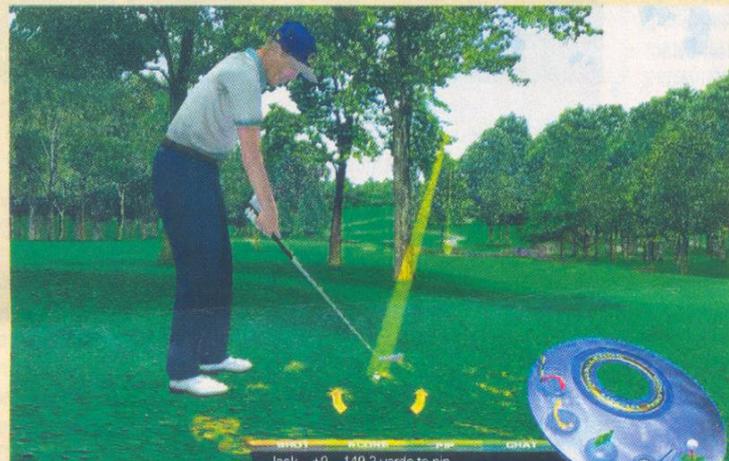
Jack Nicklaus 6

Um bom jogo de golfe, para quem gosta

Alguns esportes nunca funcionam no computador porque a maior parte do seu encanto está em praticá-lo na vida real. Boliche e dardos, por exemplo. Algumas pessoas argumentariam que golfe é outro desses jogos: as alegrias de caminhar pela área, conversar com o oponente e usar calças ridículas são impossíveis de simular.

Esta sexta versão (a primeira da Activision, nova proprietária da licença) na verdade aparece sob o título Jack Nicklaus Presents: Golden Bear Challenge e pela primeira vez permite ao jogador viver a lenda ao

em vez de apenas jogar contra ela. O jogo apresenta seis campos de realismo fotográfico, personagens em 3D com 60 movimentos individuais, um criador de campo completo, modos multiplayer e o absolutamente imprescindível giro de mouse. ■



O game deve estar nas lojas europeias em setembro

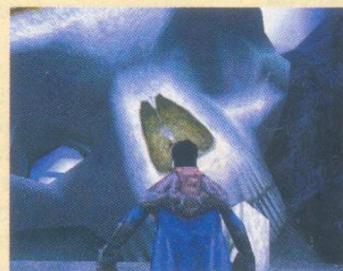
Soul Reaver

Um império vampiro em 3D

Nem tudo na vida é festejar todas as noites e seduzir bárbaras ingênuas, você sabe. Às vezes (só às vezes) é preciso percorrer o mundo e matar seus semelhantes por causa da antiga animosidade dos Deuses Ancestrais. E é isso que você faz nesta seqüência do mal recebido Blood Omen: Legacy Of Kain. A relação entre os dois jogos é certamente mais imaginativa do que na maioria. No jogo original você é o herói, em um labirinto de áreas em pseudo-3D construindo um Império Vampiro. Na seqüência, você controla um dos servos que, por causa dos já citados Deuses Ancestrais, procura destruir

tudo o que Kain criou. Como acompanha a moda atual, é um mundo inteiramente em 3D desta vez. Embora a ênfase aparentemente ainda será em estilo "fazer coisas em ação ao estilo RPG".

A Crystal Dynamics está pronta para o lançamento europeu em abril. ■



Bits

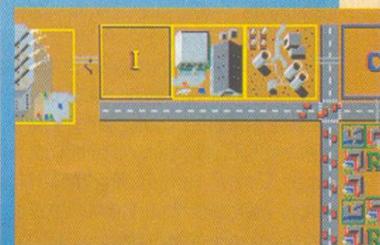
Russo nas lojas

Simis, criador de Team Apache, está trabalhando para trazer a beleza de Ka-52 Team Alligator para o PC. O motivo? É a próxima geração russa de helicóptero de ataque, ainda em desenvolvimento, e em geral considerado um páreo decente para o Apache Longbow.

Baseado em mecanismos semelhantes a Team Apache, como administrar equipe/tripulação/manutenção, Pode-se dizer sem medo de errar que Ka-52 Team Alligator será um simulador de voo; com lançamento previsto para o final do ano. ■

Moradores exigem impostos mais baixos

Como parte da publicidade do magnífico SimCity 3000, Maxis traduziu a versão original do jogo (gráficos horríveis e tudo mais) para Java, deixando-o disponível para ser jogado on-line em seu site web (www.simcity.com) enquanto, ao mesmo tempo, conversa com outros usuários. Provavelmente sobre zoneamento de tráfego. ■



Espionando os dinossauros

Acclaim revelou que seus jogos de tiro Turok 2: Seeds Of Evil e South Park virão com uma versão reduzida da popular ferramenta localizadora de servidores GameSpy, que deverá ajudar novatos da net a percorrer as perigosas rotas da rede que é o sangrento mundo dos jogos na Internet. Usuários experientes da versão registrada precisarão apenas de um pequeno download para garantir a compatibilidade. A única dúvida é... quem ganharia em um duelo Turok vs South Park? Hmm. Tem de ser Turok, certo? ■



Grand Touring

O simulador definitivo de automobilismo



Quando o assunto é o jogo de corrida de carro, é comum que os PCs fiquem em desvantagem em relação aos consoles domésticos. Mesmo sendo mais flexíveis aos avanços tecnológicos e, geralmente, contando com recursos de hardware superiores, os computadores sofrem de uma inexplicável escassez de bons títulos. Diante deste fato, ficou claro para o time de programadores da Elite Systems que havia uma lacuna a ser preenchida nos jogos de PC. Não bastavam imagens extraordinárias se a jogabilidade fizesse com que o jogador tivesse a sensação de pilotar uma carroça. Também não adiantava oferecer uma simulação caprichada e gráficos do tempo da vovozinha. Era preciso misturar estes dois ingredientes para criar um verdadeiro mito entre os simuladores de corrida de carro e, foi justamente o que eles fizeram. Este mito tem um nome, Grand Touring.

Como o próprio nome do jogo sugere, você pilotará alguns dos mais formidáveis carros da Fórmula Turismo, começando por uma BMW Z3. Quer mais? Tudo bem, Grand Touring também possui Vipers, Ferraris, Porches, Mercedes e muitos outros sonhos sobre quatro rodas. Mas, não pense que é só chegar e escolher o carro. É preciso conquistar o mérito de pilotar as máquinas mais velozes. No começo do jogo, apenas dois carros estarão disponíveis e os demais somente serão habilitados após algumas corridas vitoriosas.

No entanto, cruzar a linha de chegada na primeira colocação não é uma tarefa tão simples. É aconselhável praticar um pouco no modo "Arcade" antes de encarar a simulação para valer. Esta opção é semelhante as máquinas de corrida encontradas nas casas de diversões eletrônicas,



Os carros mais famosos estão neste game



No começo do jogo só dois carros estão disponíveis. Com algumas vitórias, você consegue mais modelos

nas quais deve-se pilotar sempre de olho no cronômetro para que a contagem não acabe antes de você cruzar o check point. Neste modo, a jogabilidade é mais simples, permitindo que o jogador desenvolva algumas manhas de pilotagem e conheça os traçados das pistas. Já o modo "Simulação" oferece um desafio realista, entrando em cena fatores como desgaste dos pneus e danos mecânicos. Antes de cada corrida, pode-se ajustar o carro (suspensão, chassis etc) e testá-lo em uma pista especial. Isto é importante, pois uma regulagem mal feita pode levá-lo a desagradável experiência de colidir com um muro a mais de 200Km/h. Devido a grande precisão de Grand Touring, é comum que as primeiras curvas terminem em derrapagens que, de tão desastrosas, ficam até engraçadas. Com algum treino, é possível controlar a derrapagem nas curvas e até esnobar com alguns cavalos de pau.

Os pilotos adversários também contribuem para uma jogabilidade mais desafiadora. Cada um deles possui um sistema de inteligência artificial exclusivo, ou seja, analisam automaticamente os movimentos do jogador e reagem de forma diferenciada, de acordo com suas personalidades. Alguns, mais agressivos, farão de tudo para manter suas posições, incluindo táticas desleais como fechadas e obstruções de traçado. Outros, no entanto, podem simplesmente sair do seu caminho quando pressionados.

Na parte gráfica, Grand Touring ficou impecável. A Elite Systems explorou muito bem o potencial de hardware do PC e o resultado você confere nas imagens desta matéria que parecem saídas de uma corrida de verdade. Os carros são formados pelos modelos poligonais mais detalhados já vistos no gênero e tiram proveito de um



recurso visual que a Elite Systems denomina de "Superfície Polida". Este efeito permite que as luzes do ambiente dançam graciosamente pela pintura dos carros, realçando os

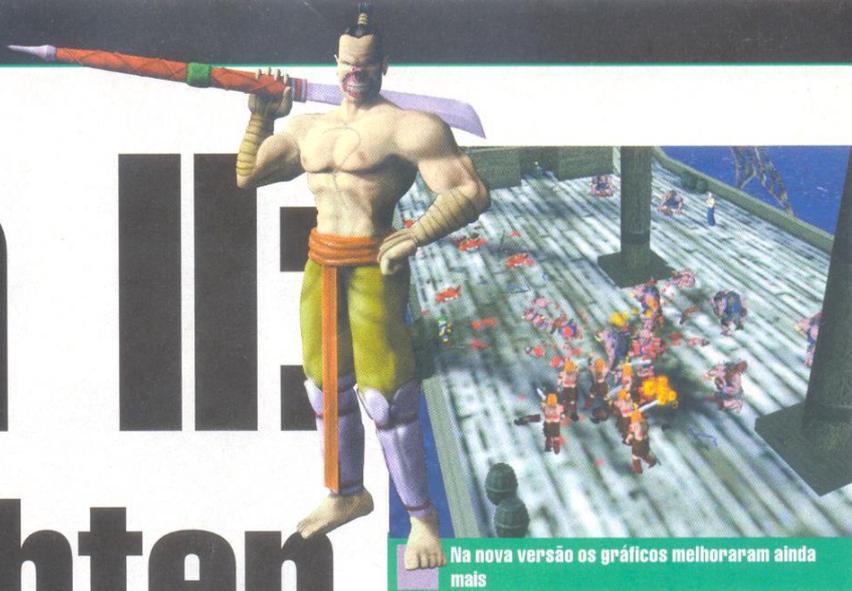
contornos da lataria. Com ele, nuvens, placa de sinalização e outros objetos são refletidos nas janelas, em tempo real. Claro que você já viu isso em jogos como Ultimate Race e Need For Speed, mas nenhum deles atingiu a qualidade visual de Grand Touring.

O replay é mais uma característica digna de nota. Após uma corrida especialmente bem sucedida ou na qual tenha ocorrido uma colisão memorável, é possível assistir tudo novamente através de uma reprise cinematográfica. O próprio jogo guarda automaticamente todas as informações da corrida e as transforma num vídeo idêntico a uma transmissão televisiva. Este vídeo permite que os jogadores mais sérios selecionem livremente diversas câmeras em busca dos melhores ângulos para analisar e aprimorar sua performance. Outros, buscarão as tomadas mais emocionantes acharão o replay tão divertido como participar da própria corrida.

Grand Touring apresenta ainda suporte multiplayer para que até oito jogadores coloquem suas habilidades à prova simultaneamente. No Brasil, o jogo será distribuído pela Greenleaf com caixa e manual em português e, já estará nas lojas quando esta revista chegar em suas mãos. Agora, vamos a uma "canja Expert": a demo deste jogo está disponível em nosso CD-ROM. E aí? Preparado para um test drive em Grand Touring? ■



Myth II: Soulblighter



Na nova versão os gráficos melhoraram ainda mais

O retorno de um mito entre os jogos de estratégia em tempo real

Quando a Bungie produziu Myth: The Fallen Lords, ninguém imaginava que ele se tornaria um dos mais célebres jogos de estratégia de todos os tempos. Em pouco tempo, centenas de home pages dedicadas a Myth apareceram na Internet e o site da Bungie dedicado a hospedar partidas multiplayer (www.bungie.net) até hoje fervilha de fãs do mundo todo.

Isso não se deve apenas ao fato de Myth ser o primeiro jogo do gênero a apresentar gráficos totalmente tridimensionais. Ou, por ele permitir que até 16 pessoas se enfrentem via rede. Tampouco por seu avançado modelo de física real fazer com que granadas rolem morro abaixo e flechas disparadas contra o vento desviem de seu curso.

A razão do sucesso é que a combinação de todos estes fatores, somada a uma história envolvente, brilhantismo tático, boas doses de violência e desafio equilibrado fizeram de Myth: The Fallen Lords um título extremamente divertido de ser jogado.

Não é de se espantar que poucos meses após o lançamento da primeira versão, a Bungie já estava de volta à ativa, trabalhando na tão esperada continuação, Myth II: Soulblighter

A história é retomada 60 anos após a derrota de Balor, o maléfico líder dos Fallen Lords. Certos de que o perigo passara, os bravos guerreiros da Legião voltaram para suas aldeias e viveram um período de paz e prosperidade...até agora. Mal sabiam eles que Soulblighter, o mais astuto e



violento dos Fallen Lords sobrevivera a Grande Guerra.

Durante todo este tempo ele esperou pacientemente, arquitetando sua mórbida vingança. Aprendeu o segredo de reviver os mortos e concretizou alianças com nobres corruptos.

Agora, tropas de criaturas infernais marcham novamente em direção das aldeias. Nasce o reinado de terror de Soulblighter que o jogador deverá combater ao longo das 25 missões.

A esta altura você já deve estar se perguntando o que mudou na nova versão, não é? Primeiramente, a Bungie conseguiu o milagre de melhorar o já incrível padrão gráfico do jogo. Utilizando malhas poligonais mais complexas e texturas de alta resolução, criaram um cenário rico em detalhes, repleto de montanhas e barrancos que podem ser explorados taticamente. Tem até vida silvestre! É comum encontrar galinhas, vacas, porcos selvagens e veadinhos que não influenciam em nada na jogabilidade, mas geralmente acabam explodidos pela granada perdida de algum anão. He, he! Desta a molecada gostou.

Também foram incluídos modelos poligonais totalmente interativos, como castelos e pontes levadiças.

O game permite que se caminhe por aldeias, suba nas muralhas de uma fortaleza e desembarque de enormes navios em meio ao fogo dos canhões inimigos. Algumas missões ambientam-se dentro de castelos, sendo possível lutar nos corredores e invadir os cômodos. As famosas sequências de animação continuam presentes,

mas desta vez, a Bungie contratou uma empresa japonesa especialista na criação de animés para ilustrar os principais eventos da história. Ei, pare de babar na revista!

Novas unidades? Claro que sim! A Legião agora conta com anões morteiros, feiticeiros, guardiões de Heron e os Trows que substituíram os gigantes da floresta, além de todos os demais personagens da primeira versão.

As Trevas também não deixaram por menos e recrutaram os Mauls – criaturas fortes que carregam clavas feitas com troncos inteiros de árvore – os Bre'Unor e, os Cavaleiros Estígio, verdadeiras máquinas de matar. Algumas unidades veteranas receberam habilidades especiais para não ficarem em desvantagem. Por exemplo, os arqueiros lançam flechas flamejantes que podem ser utilizadas para obstruir o avanço dos inimigos.

A jogabilidade foi cuidadosamente reestudada pelos programadores. Neste game, o excessivo número de controles via teclado foi corrigido com uma interface que apresenta botões de atalho para as funções mais utilizadas.

A inteligência artificial foi ajustada para fazer os inimigos se comportarem de forma mais realista. Eles fugirão quando estiverem em desvantagem, tentarão enganar suas tropas e analisarão cada movimento do jogador para criar emboscadas que podem arrasar com os novatos no campo de batalha.

Mas, existem duas características que realmente fazem deste um sério candidato a jogo do ano. Primeiramente, a inclusão de dois poderosos editores que abrem os principais elementos do código de programação para que o jogador crie quantas missões desejar. Não vai demorar muito até que a Internet esteja povoada de novas fases disponíveis para download, criadas por mythmaniacos ansiosos por dar seu toque pessoal ao jogo.

Finalmente e de grande importância para nós brasileiros é que a versão distribuída pela Greenleaf a partir de março está totalmente traduzida para o português, com direito a dublagem de todas as vozes para que você aproveite ao máximo tudo o que este grande lançamento tem a oferecer.

Pois bem, guerreiro, é chegada a hora de preparar sua espada e machado...errr, corrigindo, mouse e teclado para a batalha derradeira em Myth II: Soulblighter. ■



A história é envolvente e desafiadora

Resident Evil 2

Sai na Europa a sequência do game mais assustador de todos os tempos



Temos algumas teorias sobre zumbis invadindo a redação. Independente delas, sabemos que todas as previsões se tornarão realidade mais cedo do que podemos imaginar, graças ao iminente lançamento para PC de Resident Evil 2. O Resident Evil original foi uma das mais terríveis ameaças à integridade das nossas calças. No início do jogo você está passeando alegremente por um corredor de aparência inocente quando um cão zumbi surge de uma janela próxima, acompanhado por música alucinante, e pula na sua garganta. Utilizando uma mistura de momentos realmente assustadores como esse, além de quebra-cabeças com objetos e diálogos divertidos de tão horríveis, o jogo provou ser um grande sucesso multi-plataforma. Talvez por isso mesmo a Capcom tenha feito uma continuação com tanta rapidez.

A história, no melhor estilo seqüência de filme, é continuação da original: depois do fechamento forçado do centro de pesquisa nas proximidades de Raccoon City, as mortes misteriosas continuam e se espalham para a própria cidade. Você precisa abrir seu caminho pelas ruas e edifícios de Raccoon para tentar descobrir a origem do fato, defendendo-se de zumbis famintos e talvez resgatar sobreviventes pelo caminho. As locações incluem as perturbadas ruas e becos de Raccoon, a delegacia de polícia, lojas e casas. Naturalmente, a ênfase é sempre o suspense: nunca se sabe se as criaturas hostis aparecerão na próxima esquina.

A fórmula é basicamente a mesma. Você passa pelos locais do jogo observado por posições fixas de câmera que oferecem vistas dramáticas da ação. O ritmo do jogo varia em intensidade, com lutas frenéticas alternando com solução de quebra-



Metrô, ruas e lojas são os cenários



Zumbis e mortes misteriosas vão invadir a sua tela

cabeça e interação simples dos personagens. Na época, talvez com justiça, a censura do jogo foi colocada para 15 anos, o que certamente impulsionou as vendas. Salas secretas e personagens jogáveis ainda mais secretos tornam a ação mais atraente, por isso a ênfase está em explorar todos os lugares para coletar toda a munição que puder e descobrir todos os segredos. Ou é possível completar algumas áreas em um dado período de tempo para abrir outras, revelando ainda mais segredos.

Monstruosidades Mutantes

Apresentando gráficos que melhoraram do original, Resident Evil 2 também tem alguns equipamentos interessantes para despachar as cruéis hordas de zumbis. Além da pistola tradicional e da faca, você poderá jogar com sub-metralhadora, espingarda, lança-chamas e lançador de granadas, com uma grande seleção de munição. O que é uma boa coisa, pois as hordas sedentas de sangue chegam até você depressa e em grande número, com um enorme sortimento de monstruosidades mutantes e distorcidas (incluindo coisas que o lambem até a morte) além dos zumbis gementes comuns. Em uma jogada prevista para ampliar o interesse pelo jogo, algumas das ações tomadas afetarão o próximo game, quando for jogado com outro personagem. Por exemplo, se você jogar com Leon e não pegar uma arma específica, ela ainda estará disponível para Claire no novo modo "Hard". Mas, se quiser, poderá escolher Claire no modo "Easy", que não será afetado pelos resultados anteriores.

Já faz um ano, desde o lançamento da versão para PlayStation de Resident Evil 2 - e levando-se em consideração que o jogo será mais ou menos uma cópia direta do sistema anterior - sua impaciência é compreensível. Entretanto, a versão para PC tem um tema Windows que lhe permite zumbificar a área de trabalho e um modo de jogo que lhe permite jogar como Chris Redfield do jogo original. O que é uma boa coisa, pois ele legal.

A versão para PlayStation conseguiu satisfazer os jogadores comuns, no ano passado, mas resta saber se o jogo foi desenvolvido o suficiente para satisfazer à fraternidade exigente dos jogadores de PC. Mais especificamente, os erros que marcaram o original - ângulos de câmera estranhos e diálogos desajeitados para citar apenas dois - deveriam ser corrigidos. Você pode tirar suas próprias conclusões a partir da demo no CD desta edição. ■

GOSTARIA DE SER VOCÊ

Você tem a opção inicial de jogar como Leon, o policial novato, ou Claire, a irmã de Chris Redfield do jogo original. Portanto, a história será um pouco diferente, dependendo da sua escolha. O desenvolvimento da trama exige que, em determinados momentos, também se jogue com um par de personagens alternados para se avançar, pois seu personagem principal está incapacitado. Ada, paixão de Leon, aparece, assim como a pequena Sherry, que (snif, snif) está perdida. Crianinha contra multidões de zumbis? Aposto nos mortos-vivos.

REQUIEM

AVENGING ANGEL



REQUIEM é um jogo de tiro 3D em primeira pessoa de proporções bíblicas. Uma guerra santa entre os soldados escolhidos pelo Céu e os Anjos Decaídos do Inferno assola a Terra. Você é Malaquias, O Escolhido, enviado para salvar a humanidade das hordas infernais e encher de chumbo os pecadores. Aventure-se em um mundo futurista, totalmente tridimensional, desenvolvendo poderes angelicais como a possessão, o sangue fervente, a peste e a habilidade de transformar seus inimigos em estátuas de sal.

- Cenários sombrios e ricos em detalhes, criados com a mais avançada tecnologia tridimensional. Gráficos realistas e animações frenéticas mesmo se você não dispôr de uma placa aceleradora 3D.
- Ação e violência combinadas com uma história envolvente. Malaquias pode interagir com outros personagens em busca de provas e pistas que dão continuidade a trama do jogo.
- Um arsenal de poderosas armas, incluindo metralhadoras, escopetas, rifles de alta precisão e lançadores de granada para você combater os demônios do inferno.

“Os cenários, monstros e animações são excepcionais”.

-Imagine Games Network

Greenleaf

3DO Cyclone

www.greenleaf.com.br



Rollercoaster Tycoon

Este novo simulador de parque de diversões é realmente um grande divertimento



O sistema de construção é potente e atrativo

Um dos efeitos colaterais dos jogos brilhantes é como eles mudam de forma sutil nossas percepções. Às vezes um jogo lança um grande fecho de luz no mundo e ilumina um canto antes mergulhado nas sombras da obscuridade. Antes de jogar Theme Park, todos nós poderíamos fazer um alegre passeio a um parque de diversões e nos divertir sem problemas. Depois dele é impossível passar meia hora sem pensar em quanta gordura foi injetada nos hambúrgueres para manter os preços baixos, como os funcionários são mal pagos, ou refletir sobre o preço 7000% mais caro na loja de lembranças – tudo para evitar a falência. Mas o que isso tem a ver com Rollercoaster Tycoon? Não há como negar que ele é muito parecido com Theme Park. Mas depois de algum tempo jogando, percebemos que é diferente do seu parente espiritual.

Rollercoaster Tycoon consegue diversão nos mínimos detalhes gráficos. As pessoinhas que povoam os parques Tycoon são um grupo sempre insatisfeito. Há alguns suspiros tão emocionantes como uma corrida completa que degola os passageiros durante o caminho e os joga no ar para comemorar. Como eles obviamente estão se divertindo, você não precisa sentir que os está

explorando. Do mesmo modo, os detalhes mostrados em todas as voltas, do saca-rolhas duplo inverso mais moderno, à antiga, mas emocionante montanha-russa sacolejante de madeira, faz o simples olhar para o parque um prazer a ser saboreado.

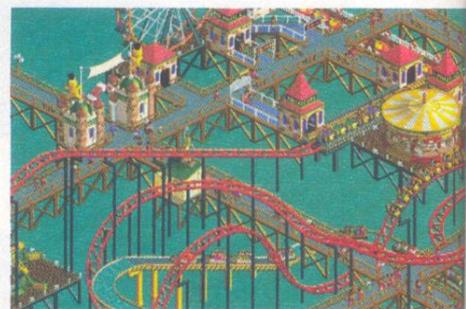
O potente sistema de construção também promete ser bastante divertido. As pistas são montadas ao estilo Lego, reunindo várias curvas, inclinações e mergulhos para criar pistas modernas. Também é preciso acrescentar esteiras de tração para ajudar os vagões nas subidas difíceis, além de freios no final de quedas perigosas. Afinal de contas, você não quer que seus clientes acabem com seus ossos horrivelmente esmagados... pelo menos até que consiga esvaziar suas carteiras. E uma vez que você se torne o rei da montanha-russa, é possível prosseguir e aplicar os mesmos princípios a atrações como canaletas de troncos, barcos do amor e encantadores jardins em labirinto. Os gráficos de força gravitacional lateral e vertical, velocidade e altitude são calculados e a partir deles é avaliado o fator de diversão da pista. Naturalmente, pistas diferentes atraem clientes diferentes, por isso é estrategicamente interessante não apenas criar as atrações maiores e mais



As pistas são montadas no estilo Lego

assustadoras, mas também menores e mais lentas, para atrair os mais velhos. Se quiser espremer mais alguns tostões dos clientes, pode-se acrescentar uma máquina fotográfica para tirar fotos de seus momentos de terror absoluto e vendê-las na saída.

Para criar pistas realmente sofisticadas, é possível colocar duas rotas diferentes uma ao lado da outra, para correrem paralelas, ou enviar vagões correndo pelo lado de uma montanha (depois de aberto um túnel – a alternativa é desagradável). Em seguida, assim que tiver batizado a pista e escolhido o esquema de cores, sente-se e veja o dinheiro fluir. Ou, se não quiser perder tempo montando uma obra-prima, você pode simplesmente montar os modelos já prontos e mentir para os amigos, dizendo que os fez sozinho.



PROPAGANDA É A ALMA DO NEGÓCIO

Não adianta ter a montanha-russa mais intrincada, sacolejante e serpenteante do mundo, se ninguém ouvir falar dela. Tycoon tem um método simples para a criação de campanhas de relações públicas, em que se escolhe a promoção que se deseja iniciar e o período de duração. As opções mais baratas incluem oferecer comida grátis ou cupons de desconto a todos os que forem ao parque – aumentando a frequência às custas da perda de lucros – e são mais adequadas para aumentar a popularidade do parque. As campanhas mais caras não têm incentivos ao usuário e permite a você anunciar o parque ou uma das atrações mais impressionantes. O jogo realmente parece com Theme Park em alguns aspectos, mas ainda assim, não é uma cópia do anterior Transport Tycoon. Quando for lançado, espere mais gritos de prazer do que em feriados prolongados na praia.

South Park

O sucesso na televisão pode se repetir neste game de tiro em primeira pessoa



Bolas de neve são as armas do jogo

South Park não tem a inteligência satírica e o calor de, digamos, os Simpsons. Você pode dizer que é apenas um monte de lixo, certo. E pode se justificar. Mas, ainda assim, enxames de fanáticos raivosos de South Park, milhões deles, o perseguirão como a um cão e o destruirão com frases incríveis. South Park, como você bem sabe, se tornou um fenômeno. Assim, chega o jogo do programa de TV para disputar um pouco do seu suado dinheiro – e com a garantia de participação direta de Trey Parker e Matt Stone, os criadores do desenho.

Embora seja difícil de acreditar, South Park: The Game é um jogo de tiro em primeira pessoa. Você sabe, tipo Quake. E, igualmente imaginável, está utilizando a impressionante tecnologia Turok 2, da Acclaim, que ultimamente tem recebido críticas entusiásticas na imprensa. Os adoravelmente ridículos personagens em 2D do programa de TV receberam, à força, montes de polígonos nutritivos, até alcançarem as dimensões necessárias, embora mantendo o estilo conhecido. O resultado é uma releitura identificável de South Park e seus habitantes, perfeitamente adequada para andar por aí atirando bolas de neve amarelas em alienígenas loucos tipo Arquivo X.

As texturas simples e os detalhes descomplicados significam que South Park pode administrar um grande número de polígonos com facilidade. Isso quer dizer que aqueles que ainda têm uma queda pelas salas de jogos apinhadas para jogar Doom podem reviver os momentos assustadores em que intermináveis inimigos tentam separar sua cabeça do corpo.

A fraca história de South Park trata de um cometa que se dirige diretamente para a cidade. Esse apocalipse iminente dá origem a uma série de eventos estranhos dos quais, naturalmente, apenas você pode dominar para salvar South Park. A estrutura do jogo em cinco episódios tem basicamente você, como Cartman, além de Kenny, Kyle ou Stan, passando por ondas sucessivas de inimigos sanguinários. O primeiro nível, por exemplo, mostra perus enlouquecidos invadindo a cidade e os níveis seguintes mostram robôs e alienígenas. Naturalmente, outros moradores de South Park aparecem durante o jogo, esperando para serem salvos.

Vida no parque

É aqui que as coisas ficam interessantes de verdade. Resgatar personagens no modo "um jogador" permite que eles sejam usados no modo multi-player. Há cerca de vinte personagens, além dos nossos quatro heróis, como Mephisto, Big Gay Al e Officer Barbrady, que podem ser selecionados e usados em ações frenéticas com aliados. Isso e as armas ultrajantes que podem ser utilizadas, parecem ser os poucos méritos de South Park. Mercadores da morte divertidos como a Galinha Atiradora (é isso mesmo), o Lançador de Vacas e o escudo protetor do sr. Hankey, o Ursinho de Natal. Sua arma básica é a simples bola de neve que, entretanto, pode ser energizada – que tal essa? – urinando-se nela. Maravilhosamente ofensivo. Assim como o vocabulário do jogo: há cerca de uma hora de gravação, com todos os chavões principais dos personagens, e muitos



Alguns dos invasores são perus



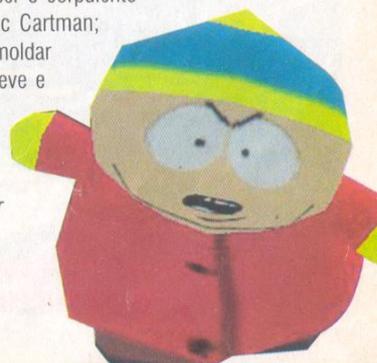
A população da cidade espera que você a salve

xingamentos variados também: "vou clonar um novo rabo para você" é um dos melhores.

E parece bastante divertido. Para fãs de carteirinha da série pelo menos, a versão para N64 de South Park já recebeu críticas acaloradas da imprensa da Nintendo, citando a natureza repetitiva do game para um jogador como o principal problema. E apesar de sua origem em Turok 2 - que no N64 traz um jogo mortal competente e sanguinário para quatro jogadores – 55 o multi-player de South Park 64 foi amaldiçoado com uma lamentável lentidão e falta de foco. Entretanto, a Acclaim aparentemente resolveu a falta de foco no PC e promete que o jogo rodará suave em máquinas mais lentas. Se tivessem conseguido colocar alguma variedade no jogo para um jogador, South Park bem poderia se tornar uma experiência agradável para outros, além dos fãs inveterados do desenho. Veremos.

Por que South Park fará você ficar xingando...

- Você pode ser o corpulento imprestável Eric Cartman;
- Você pode moldar uma bola de neve e jogá-la em um amigo;
- É deliciosamente nojento, grosseiro e terrivelmente mal-educado.



Falcon 4.0

Uma das mais longas esperas na história dos jogos acabou. Agora é sua vez de sentir o que é pilotar um F16C num delírio de simulador



As campanhas funcionam melhor do que em qualquer outro simulador

Sete anos é uma longa espera e após mais de quatro anos em desenvolvimento, Falcon 4.0 chega ao mercado e agrada os mais exigentes. A exemplo de seu antecessor, Falcon 4.0 foi colocado no alto da pirâmide dos simuladores realistas, enquanto acena boas-vindas ao calor da batalha.

A ação ocorre no teatro de guerra coreano de uma hipotética Guerra da Coreia (parte dois), o que permite grandes campos abertos e dificuldades. A Coreia é uma terra de extremos e isso está bem



O sinal de "apertem os cintos" foi aceso...

representado – montanhas e planícies, florestas e desertos – de modo que a ação em terra nunca parece tão chata como a monotonia marrom de "mais um simulador da Guerra do Golfo". Visualmente o jogo depende mais do que a maioria da capacidade da sua placa ou placas gráficas, para garantir que a ação de combate, velocidade e os detalhes da paisagem e do cockpit funcionem juntos.

Mas você não terá tempo para turismo. O céu está cheio de indivíduos cruéis interessados em vê-lo cair envolvido em chamas. Em geral, o combate aéreo ocorre em grandes distâncias, com domínio do radar de longo alcance e de mísseis "lançar e esquecer", mas às vezes você terá alguns combates a curta distância. Não é exatamente como Combat Flight Sim ou WWII Fighters, mas é o mais próximo possível dos caças modernos – especialmente em jogos multiplayer "só com metralhadoras".

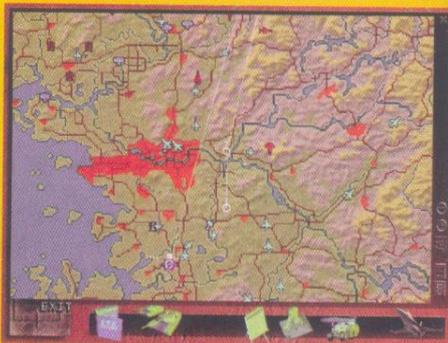
E há os reflexos, vistos primeiro nos betas mais antigos de Rowan's MiG Alley e, recentemente, no F-16/MiG 29 de dupla direção da Novalogic. Certo, então é uma questão de placa: se você tiver uma placa ruim, eles parecerão mais como borrões. Mas com uma placa decente, ficarão

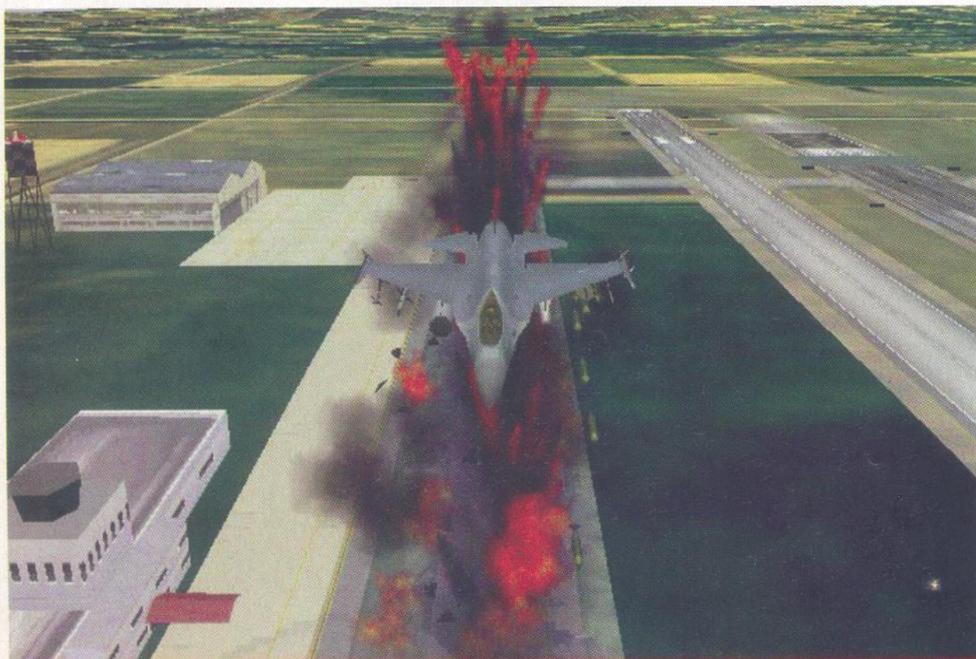


CAMPANHAS DINÂMICAS

É possível falar sobre o padrão sério da dinâmica de voo, a qualidade dos visuais e a grande capacidade da IA inimiga, mas para a grande maioria dos fãs de simuladores de voo, as melhores características de Falcon 4.0 é seu modo "Campanha". Há uma guerra acontecendo na Coreia e você está no meio dela. É possível escolher entre três pontos de partida, do relativamente difícil, primeiro, até a cautelosa terceira opção, em que você está encurrulado no sul depois de uma guerra relâmpago vinda do norte. Mensagens de rádio em voo surgem quando a decisão de ajudar outros ou continuar a missão do seu briefing original poderá afetar a guerra no solo.

Deixe de destruir uma ponte e reforços poderão chegar do norte. Destrua uma coluna de suprimentos e você poderá deter os coreanos do norte por um dia ou dois. Estrague uma decolagem da Patrulha de Combate Aéreo e sua próxima missão poderá ser fugir da sua base quando estiver sob ataque. Embora improvável, se você for muito bem-sucedido, os coreanos serão empurrados tão para o norte que os chineses serão envolvidos. Nada é certo e esse aspecto da Campanha de Guerra cria uma experiência diferente a cada vez. A atmosfera o arrasta para dentro do mais realista e crível conflito criado até agora.





Missões de bombardeio a baixa altitude exigem o máximo dos motores



Não me siga, também estou perdido

ótimos e poderão ser usados para orientá-lo. Na verdade, a escolha dos pontos de vista em Falcon 4.0 é bastante impressionante, a partir de várias vistas para a frente fixas. O único ponto fraco é a vista de perseguição, que às vezes treme, mas sendo um fã de simuladores, é improvável que você voe usando essa opção.

As campanhas são um ponto discutível dos simuladores. Na maioria são situações pré-arranjadas completas, com missões definidas previamente. As campanhas funcionam muito melhor do que qualquer outra coisa vista antes, melhor do que Total Air War, e a modelagem do F-16 Falcon é muito metódica, mas muito acessível. As campanhas são, na verdade, "dinâmicas" ou, melhor dizendo, a situação muda durante o voo e com o passar do tempo. E você pode ver como suas ações estão afetando a guerra – mudando os eventos a seu favor ou, se fracassar, prejudicando seu lado. Também é possível improvisar em voo, decidindo mudar de alvo ou ajudar um ala em perigo.

Os iniciantes em simuladores de voo podem ficar fascinados pela escala do jogo, mas ele tem muito a oferecer tanto para os principiantes como

"É possível improvisar em voo, mudando de alvo ou ajudando um companheiro em perigo"

para os jogadores experientes. Falcon 4.0 oferece mais opções para personalizar cada elemento isolado do que se pode desejar. Dinâmica de voo simples ou acurada, gráficos detalhados ou básicos, som, paisagem e estilos de cockpit podem ser modificados segundo as preferências individuais suas ou do seu PC. Naturalmente, selecione os parâmetros mais realistas e você quase se sentirá como um piloto americano. A Física envolvida desafiaria Newton e a representação da sua aeronave por controle remoto é metódica. Nem pense em voar sem um joystick. Cada giro ou curva tem resposta exata e o efeito dos blackouts é nítido.

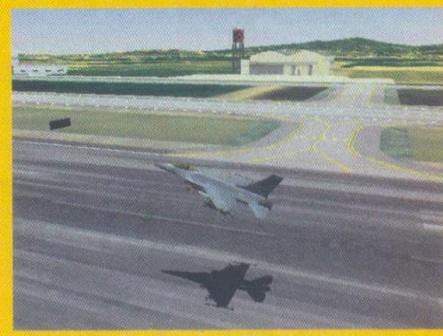
A MicroProse também incluiu várias opções de missão, para deixá-lo no ponto. Para uma dose rápida de adrenalina, sem se preocupar com a situação da Segunda Guerra Coreana, há Ação Instantânea (Instant Action) – uma simples orgia de "decolar e atirar". O Combate Aéreo (Dogfight), como diz o nome, lhe permite atacar outros humanos ou o computador e Engajamento Tático (Tactical Engagement), onde se pode criar as próprias missões ou então missões básicas de treinamento.

Na verdade, as missões de treinamento são pobres. Há várias à escolha, cobrindo a maioria das situações, mas elas partem do princípio de que há conhecimentos prévios. Mas a MicroProse incluiu um dos maiores manuais de massacre Giant

O F-16C

O Falcon 4.0 se baseia no F-16C Fighting Falcon, uma aeronave de caça compacta e altamente manobrável. Um avião de alto desempenho que mostrou do que é capaz em combate aéreo e em ataques ao solo, é versátil e excitante para simuladores de voo. Capaz de impressionantes manobras e uma velocidade de 1500 mph no nível do mar, também carrega uma assustadora carga de armas: 500 projéteis de canhão de 20 mm, até seis mísseis infra-vermelhos AIM-9, munição convencional ar-ar e ar-terra e nichos de contra-medidas eletrônicas.

O F-16C teve desempenho destacado na Operação Tempestade do Deserto, dentro da Força Aérea dos Estados Unidos, e provavelmente tem vendido como pão quente para despotas de todo lugar.



Redwood já vistos, que cobre qualquer questão que se possa ter sobre o F-16 e o jogo. Como foi escrito por pilotos de verdade, é quase tão interessante como chato.

Os jogos multiplayer em uma LAN são excelentes, mas você pode jogá-lo também via internet ou experimente na Internet, pelo site especial: www.falcon4.com. Entre em um combate com quatro equipes em uma rede, um contra um, ou um contra um time, para haver um desafio de verdade. Na verdade, isso funciona melhor em rede, pois a quantidade de informação trocada faz modems comuns encontrarem dificuldades com qualquer coisa maior que um voo em linha reta para a frente.

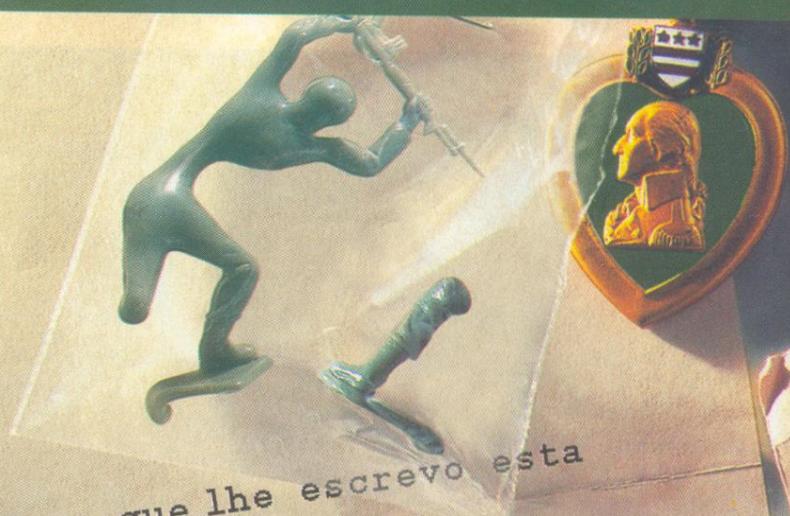
Sendo cheio de recursos, Falcon 4.0 é uma criaturinha gananciosa, mas por sorte em Windows graças ao Direct X, ele roda bem no Windows. Embora não seja necessário um PC com especificações monstruosas, os itens mais importantes são uma placa gráfica decente e alguns montes de RAM, especialmente se você quiser se exibir e jogar em 1600x1200. Por sorte, as opções permitem que todos façam ajustes de acordo com seus sistemas. Dê ao jogo o ambiente certo, ou seja, uma ótima placa gráfica, montes de RAM para engolir e possivelmente uma placa 3Dfx e ele se comportará direito. Falcon 4.0 representa o máximo em termos de simuladores de voo modernos e realmente já sai queimando do pacote. ■

PC GAMER BRASIL

Bem-vindo à nova definição de paraíso dos simuladores de combate aéreo.

91%

Requisitos mínimos: Pentium 200, 32Mb RAM
MicroProse - www.falcon4.com



Prezada Sra. Johnson,

É com a mais profunda tristeza que lhe escrevo esta carta para informar que, ontem, seu filho Joe foi praticamente derretido em uma emboscada contra nossos inimigos, os soldados bege.

Coloquei o que sobrou do Joe dentro deste saquinho de plástico para que a senhora possa guardar como recordação. Enviarei prontamente qualquer outra coisa que venhamos a encontrar de seu filho.

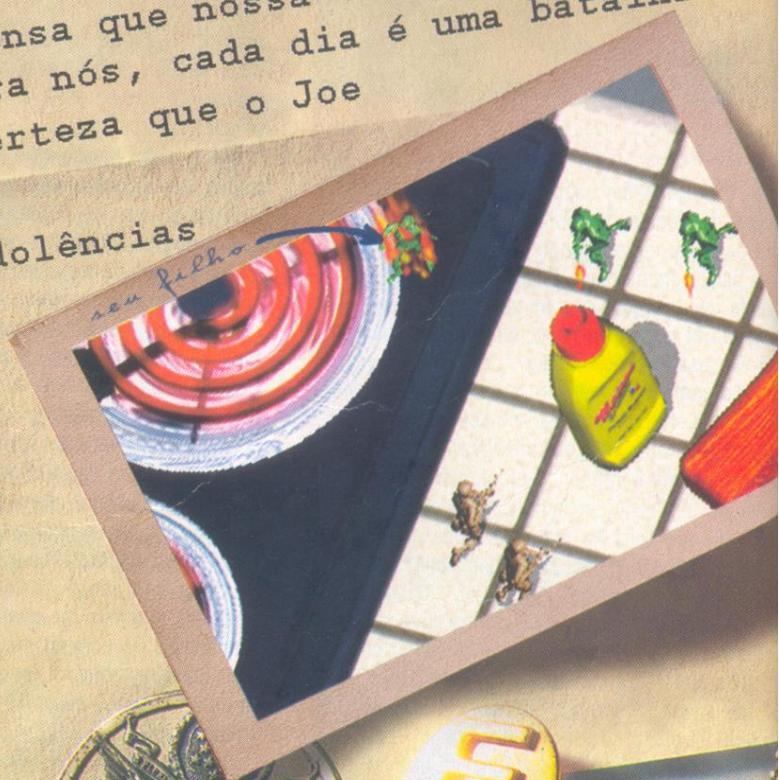
A senhora deve se orgulhar em saber que o Joe foi um grande soldado, lutando com bravura exemplar até o fim. Como lembrança, anexeï uma foto dele em ação.

A maioria das pessoas pensa que nossa vida faz parte de algum tipo de jogo. Mas, para nós, cada dia é uma batalha pela sobrevivência. Tenho certeza que o Joe compreende isto agora.

Minhas respeitosas condolências neste momento de dor,

Sarge

Sargento



As campanhas da cozinha.



Interface intuitiva.



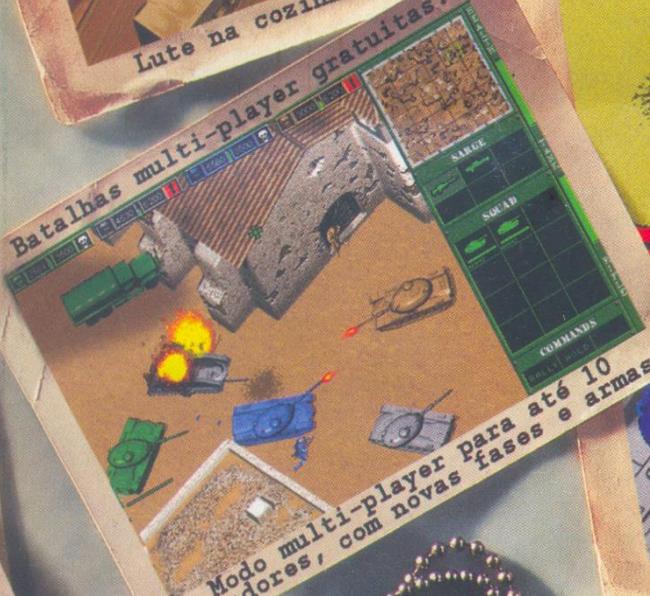
Nova interface, familiar para os veteranos e acessível para os novatos.

Lute na cozinha, banheiro, jardim e até na garagem.

Novo arsenal.



Batalhas multi-player gratuitas.



Modo multi-player para até 10 jogadores, com novas fases e armas.

Improvise, soldado! Aumente seu poder de fogo com latas de spray, copos e outras bugigangas.

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

3DO

www.armymen.com

© 1999 The 3DO Company. Todos os direitos reservados. Army Men: Combate real com soldados de plástico, 3DO e os respectivos logos são marcas registradas da The 3DO Company nos EUA e outros países. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos titulares.



Worms Armageddon

Eles juram ser o final dos tempos. Mas ninguém está preparado para apostar nisso

Ninguém poderia prever, em 1994, que a Worms seria o sucesso instantâneo que foi. Talvez ainda mais difícil de acreditar seja o fato de que, cinco anos depois, a fórmula permanece quase exatamente a mesma. Um jogo em turnos com tal simplicidade pode parecer um anacronismo em 1999, um ano em que se esperam jogos que incluam a fascinante sensação cinematográfica de Half-Life. Entretanto, a verdade é que Worms Armageddon parece tão novo agora como seu original.

Na verdade, uma descrição de Worms Armageddon é quase redundante: se você já jogou os dois originais, sabe exatamente o que esperar. Você, com um amigo, o computador (ou ambos) seleciona uma equipe de minhocas que deve lutar em turnos. Uma vez selecionado um mapa, suas minhocas se posicionam ao acaso e é uma simples questão de trocar divertidos golpes ofensivos até que apenas um time esteja em pé (ou rastejando).

Ama-se ou odeia-se Worms Armageddon, mas para aqueles que compartilham desse desejo de descobrir o que há de novo nele, as principais diferenças podem ser citadas rapidamente: o jogo em modo único, as armas (veja "Verminologia Completa") e as novas opções de configuração.

Os primeiros dois jogos sempre foram criticados por sua falta de um jogo em modo único decente. Dois fatores conspiraram para que essa nunca fosse uma escolha viável para o jogador solitário – o formato dos níveis e a inteligência do inimigo no modo computador. Essa última era medíocre, para dizer o mínimo, com minhocas passando de atiradores loucos a tolos suicidas no mesmo jogo e as eliminatórias com cinco minhocas logo se tornaram cansativas.

A Team 17 tornaram sua prioridade lidar com o problema do jogo único e o resultado – as missões e a bastante melhorada inteligência artificial (IA) ganharam vida nova na fórmula. Para concluir as missões é preciso completar uma série de objetivos de treinamento: prática de

alvos com pixels perfeitos, dominar as novas técnicas de pulo e usar utensílios não ofensivos como cordas ninja, teleportes e vigas são todas as habilidades necessárias para se prosseguir. Uma vez que se começa, fica-se fisgado. Os próprios níveis principais têm objetivos criativos (assassinar minhocas, coletar caixotes específicos, evitar terremotos...). Mas fique atento: a curva de aprendizagem é bastante íngreme e, já na terceira missão, você estará encontrando problemas.

Certamente é um grande avanço para aqueles que evitaram os jogos anteriores por sua ênfase multiplayer. Ainda assim, é o aspecto de console de Armageddon que o faz tão apreciado. Desde editar o nome das minhocas, a selecionar ao acaso o terreno, pegar a arma especial e selecionar um dos numerosos tipos de jogo, há muito a fazer. Acrescente o fato de que se pode jogar na mesma tela – o que é bem mais preferível do que usar uma rede impressora ou WormNet – e Armageddon se torna um dos mais sociáveis jogos para PC disponíveis.

As críticas são poucas, apesar do fato de o problema do "terreno invisível" não ter sido solucionado seja imperdoável. Minúsculos pixels de terreno flutuam no ar depois que os arredores foram destruídos e tiros de bazuca ou morteiro às vezes explodem no seu rosto. É algo que prejudica a série e que deveria ter sido solucionado aqui.

Fora isso, Worms Armageddon parece uma evolução natural. Muitas pessoas reclamarão que não é 3D ou em tempo real, mas isso é de menos. Worms Armageddon é bastante divertido e, embora demore um pouco para se "pegar" o jeito, é isso que a Team 17 finalmente conseguiu. ■

PC GAMER BRASIL

Sempre desafiador, geralmente divertido e apenas um pouco frustrante

90%

Requisitos mínimos: Pentium 200, 32Mb RAM
Team 17 - www.team17.com

VERMINOLOGIA COMPLETA

Há novas armas e objetos úteis numerosos demais para serem listados, por isso citamos nossos favoritos. Que, junto com utilidades e poderes especiais, também podem ser usados em caixotes e concedem habilidades como invisibilidade (enquanto se joga na Net), baixa gravidade e dupla velocidade para seus vermes. Às vezes os caixotes cairão do céu, trazendo todo tipo de bônus favoráveis para seu time. Lembre-se que manusear as armas é tão difícil como mirar com elas. E lembre-se que o vento empurra qualquer projétil dependendo da direção em que está soprando...

Ataque Aéreo com Napalm

Uma mudança devastadora no ataque aéreo, que libera napalm de grande altura. Perfeito para acabar com vermes individuais escondidos em fendas estreitas, mas tenha em mente que a direção das chamas é afetada pelo vento. Disponível no jogo padrão após cinco rodadas.



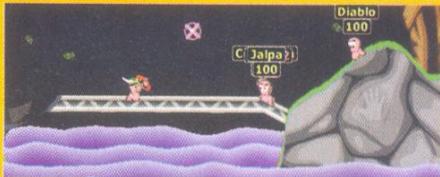
Ataque Francês com Ovelhas

Uma arma tipicamente divertida que faz cinco ovelhas em chamas cair do céu. Provavelmente a arma isolada mais destrutiva disponível, usar o Ataque com Ovelhas é útil na maioria dos terrenos, esmagando todos os vermes com um golpe.



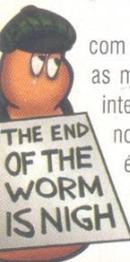
Arco Longo

Perfeito para acabar com vermes bastante feridos, o Arco Longo é uma arma de precisão que exige grande habilidade para ser usada. Além de seu uso como arma ofensiva, as setas podem ser usadas como degraus para se ter acesso a um terreno mais alto.



Gambá

Um item novo que causa danos limitados a qualquer verme na direção do vento do ponto de liberação. Como as armas atômicas, que liberam toxinas, cada verme na tela perderá alguns pontos a cada turno completo. Muito difícil de usar sem ferir seus próprios vermes.



OLHOS FIXOS. VOZES EMUDECIDAS. CORPOS EM RÍGIDA ATENÇÃO.
SOLDADOS PREPARADOS PARA SEGUIR-ME EM COMBATE.

LINHAS DE BATALHA SÃO TRAÇADAS PELAS MINHAS MÃOS.
POSIÇÕES TOMADAS E FORMAÇÕES DEFINIDAS
SOB MEU COMANDO. UM VÉU DE DISCIPLINA É TUDO O
QUE NOS SEPARA DA HISTÉRIA COMPLETA.

CADA UM DE NÓS SABE QUE A ORDEM EM NOSSAS FILEIRAS,
EM BREVE, DARÁ LUGAR AOS GRITOS DESESPERADOS DE BOCAS
VERTENDO SANGUE. ESPADAS E MACHADOS CORTARÃO
HOMENS AO MEIO. MAS, NESTE MOMENTO, ENFRENTAMOS
UM INIMIGO AINDA MAIS INSIDIOSO E CRUEL. O SILÊNCIO!

12 DE OUTUBRO O CERCO A MADRIGAL

MYTH II
SOULBLIGHTER

O MITO ESTÁ DE VOLTA

GUERRAS SÃO TRAVADAS NO CAMPO DE BATALHA. ESTE É O LUGAR ONDE A
CORAGEM DOS HOMENS É COLOCADA À PROVA.

ESTE É O LUGAR DA AÇÃO E DA CARNIFICINA. E, É ISTO QUE FAZ DE MYTH II:
SOULBLIGHTER UM JOGO DE ESTRATÉGIA COMPLETAMENTE DIFERENTE.

O TEMPO NÃO É PERDIDO CONSTRUINDO OU GERENCIANDO RECURSOS. NADA DE BANCAR O GENERAL
VENDO A BATALHA DE UMA TORRE DISTANTE. VOCÊ IRÁ PARA A FRENTE DE COMBATE E TENTARÁ SER
MAIS INTELIGENTE E IMPIEDOSO QUE O INIMIGO. MYTH: II SOULBLIGHTER OFERECE A MAIS REALISTA E
CRUEL VISÃO DE UM CAMPO DE BATALHA, COM AMBIENTE TOTALMENTE 3D. VOCÊ PODERÁ VER A
MATANÇA DE QUALQUER ÂNGULO. A TÁTICA MILITAR É TUDO QUE GARANTIRÁ SUA SOBREVIVÊNCIA.
BUSCAR A VANTAGEM DE UM TERRENO MAIS ALTO E TOMAR OS Muros DE UM CASTELO SERÃO
DECISÕES DE VIDA OU MORTE. AS FORMAÇÕES QUE VOCÊ DEFINIRÁ PARA TODOS OS GUERREIROS
SELARÃO SEU DESTINO. GRÁFICOS DVAS VEZES MELHORES, UMA HISTÓRIA TOTALMENTE NOVA,
SUPORTE PARA O MELHOR SITE GRATUITO PARA JOGOS MULTIJOGADOR E TODOS OS ELEMENTOS QUE
FIZERAM DE MYTH: THE FALLEN LORDS O JOGO DO ANO EM 1997 ESTÃO PRESENTES.

EXCLUSIVIDADE

Greenleaf

BUNGIE

Acesso a Bungie.Net é GRATUITO. O jogador somente é responsável pelas tarifas de acesso à internet

Myth II: Soulblighter, Myth: The Fallen Lords e bungie.net são marcas registradas da Bungie Software Products Corporation. © Bungie Software Products Corporation. Todos os Direitos reservados.

Moto Racer 2

Uma corrida de bons gráficos, mas sem grandes emoções

Moto Racer 2 é, possivelmente, a pior experiência de pilotagem que se ouviu falar, oferecendo nada além da emoção inicial de ver os gráficos lindos e impressionantemente rápidos explodirem na tela. Ele é de fácil acesso, mas sem graça. Surpreendentemente, para evitar ser recusado pelas pessoas, Delphine o tornou muito fácil de controlar, entretanto o problema começa quando você percebe que isso é tudo. Como no original, há uma variedade de super-motos de estrada e máquinas Moto-X, que precisam ser controladas para se completar até oito campeonatos de corrida e ter acesso ao Campeonato Final. Cada moto tem atributos de aceleração padrão, freios, manoplas e velocidade máxima que podem ser trocados entre si. Mas que não devem, porque tudo que se precisa fazer é selecionar o modelo de aceleração e velocidade máximas e provavelmente serão ganhos todos os quatro campeonatos e as 32 corridas em um dia.

Esse é um tempo criminosamente curto, mesmo se as pistas tiverem características individuais, mas o fato é que elas todas têm a mesma origem genética. Todas são muito bonitas e detalhadas, mas elementos familiares aparecem em todas (às vezes em modo espelho) e o nível de habilidade torna todas as curvas tão fáceis que há poucas inclinações específicas a se temer. É óbvio que se esperava que o acréscimo de um modo de simulação ao padrão arcade ajudaria e embora torne as coisas um pouco difíceis (um círculo de curva maior nas motos de estrada e maior probabilidade de queda), dificilmente merece seu nome. As Moto-X apresentam uma capacidade aleatória de se manter na pista mesmo com aceleração máxima e a ridícula chave de substituto (stunt key) e o pegajoso detector de colisões aumenta o absurdo.



As motos de estrada são infinitamente superiores às Moto-X de corrida

Moto Racer 2 tem seus bons momentos, só que eles são raros demais. Espere por Superbikes previsto para daqui a alguns meses, ou procure pelo antigo Road Rash.

PC GAMER BRASIL

Gráficos empolgantes, mas pouco desafiador

65

Requisitos mínimos: Pentium 166, 16Mb RAM
Electronic Arts - www.ea.com

Savage Arena

Apresentamos o mais novo esporte violento do futuro



Uma receita simples de diversão homicida que funciona

Nostalgia é uma coisa terrível. Se um jogo como Savage Arena aparecesse no mundo real, haveria resmungos audíveis de "Ah, não é como o futebol costumava ser" dos mais velhos. É óbvio que acrescentar serras elétricas, pistolas e golpes baixos deixaria esse lindo jogo ainda mais interessante. O jogo ocorre na típica utopia do futuro: fome generaliza-

da, abuso do poder pelas grandes empresas, entre outras barbaridades. A sociedade adora um jogo que é um misto de futebol, basquete e brigas. Você controla um time de incompetentes que são treinados ao estilo Rocky, subindo das divisões menores, entrando nas principais e, eventualmente, se aposentando para aproveitar uma vida de luxos. Assim como em passes simples e atirar, o uso do joystick pode ativar passes com disparos, corridas, serras elétricas e ataques ao estilo Street Fighter. Socar repetidamente os oponentes os faz sangrar, vomitar e morrer. Ganhe pontos levando a bola até o gol. Ganhe mais pontos do que os oponentes (o computador ou outro ser humano) e ganhe. Uma receita simples de diversão homicida que funciona, na maior parte das vezes.

Ao imaginar um jogo que roda em velocidade emocionante, a Rage também criou um jogo em que nunca se tem a impressão de estar controlando, como dirigir um carro anfíbio com propulsores a jato em areia movediça. A velocidade também prejudica os movimentos especiais: os oponentes rápidos e imprevisíveis tornam quase impossível ao

seu time jogar direito. Se você errar a seqüência, nada acontecerá, permitindo que os oponentes furem o bloqueio e levem a bola até a rede.

Apesar dos gráficos às vezes congelarem e de pontos do sistema não terem lógica (ganha-se cinco vezes mais por lances à distância do que próximos, mas a distância facilita marcar pontos), Savage Arena consegue ser uma experiência visceral. Se você está chateado porque o FIFA não o deixa experimentar faltas realmente graves? Isso pode ser a resposta às suas orações. ■



PC GAMER BRASIL

Um jogo de violência no formato de esporte

75

Requisitos mínimos: Pentium 166, 16Mb RAM, placa 3D
GT Interactive - www.gtgames.com

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

Estratégia e Honra em Incríveis Batalhas Épicas

"A continuação do jogo mais popular de 1997"- Computer Gaming World*

- Belíssimos gráficos em alta resolução com ambientes tridimensionais.
- Interface simples e acessível para que você saia jogando em minutos.
- Três diferentes campanhas e mais de vinte cenários para você explorar e dominar.
- Mais de 150 diferentes unidades de combate para controlar. Oito diferentes tropas, todas personalizáveis.
- Avançado suporte Multiplayer para até sete jogadores simultâneos em um computador, via LAN ou Internet.

Greenleaf

3DO

NEW WORLD COMPUTING®



O criador de ilusões

Com os games Maniac Mansion e Monkey Island 1 e 2, Ron Gilbert moldou os adventures dos anos 90. Saído da Lucas Arts para fundar a Cavedog, ele surpreendeu a todos ao lançar o jogo de estratégia Total Annihilation. Como um só homem pode dominar dois gêneros tão diversos? A equipe da PC Gamer conseguiu entrevistar Ron Gilbert em uma visita recente que o criador de games fez a Londres.

PC Gamer - Com o lançamento de um novo filme da série "Guerra nas Estrelas" e com a atenção que a divisão de games Lucas Arts receberá como resultado, certamente nunca houve um momento melhor para ser um membro do Império Lucas. Porque você abandonou a empresa? Você lamenta tê-lo feito?

Ron Gilbert - Estive com a LucasArts por oito anos. Tive ótimos momentos lá, realizei muita coisa e gostava de trabalhar com todos, mas senti que era hora de mudar. As vezes penso que seria bom ter ficado lá, embora nunca tenha lamentado a minha saída. É engraçado, porque eu ainda falo com muita gente de lá e há dois lados muito diferentes dessa história. Há pessoas que dizem que é maravilhoso poder trabalhar em novos jogos da série "Guerra nas Estrelas", mas há quem diga "não acredito que teremos que fazer mais um game baseado em Star Wars". Estou louco para ver os filmes, mas não me incomodo por não estar participando disso.

PCG - Sua participação foi claramente crucial na criação e no sucesso das duas primeiras aventuras da série Monkey Island e, conseqüentemente, dos adventures da Lucas Arts em geral. E ainda assim você não foi nem consultado quando fizeram Monkey Island 3. Você gostaria de estar envolvido em sua criação, ou pelo menos do seu roteiro?

RG - Conversei bastante com a equipe de desenvolvimento enquanto eles trabalhavam, mas o assunto nunca era o jogo em si. Mas os direitos de Monkey Island pertencem à Lucas Arts. O jogo é deles, não meu.

PCG - Você sentiu alguma pressão criando Monkey Island 2, depois do enorme sucesso do original?

RG - Olho para meus antigos adventures e acho que há alguns quebra-cabeças que gostaria de não ter colocado, ou locais que não ficaram bons, mas não me lembro de muita pressão enquanto fazia Monkey Island 2. Nós apenas começamos a fazê-lo, em um projeto ininterrupto. Um monte de coisas em Monkey 2 deveriam estar em Monkey 1. Não importava que estivéssemos ficando sem tempo para acabar Monkey 1, porque eu podia apenas engavetar o trabalho e aproveitá-lo na seqüência. Mas se eu tivesse que fazer um Monkey Island 4, certamente sentiria a pressão.

PCG - A tendência atual são criadores que abandonam um publisher ou uma equipe e se estabelecem sozinhos. Claramente, foi o que você fez. Isso beneficia a indústria?

RG - Não acho que, em geral, isso seja saudável. É bom que algumas pessoas possam sair e fazer coisas por elas mesmas, mas parece que recentemente as pessoas fazem um jogo e então se mandam, o que significa que elas nem sempre têm toda a experiência de que precisam. Se você é programador em um projeto e pensa que pode se virar sozinho, ser o designer e o programador e dirigir a companhia, é provável que haja ambição demais. São ondas. Não é uma situação nova. Vi isso acontecer antes: equipes racham e vai cada um para seu lado. Então acabam indo à falência e voltando a ser empregados. Mas parece que hoje as pessoas largam os empregos muito rápido, em vez de esperar três, quatro ou cinco anos.

PCG - É exatamente o que aconteceu com Chris Taylor, o produtor de Total Annihilation que deixou a Cavedog. Você ainda fala com ele?

RG - Não falo muito com ele, embora várias pessoas da equipe de Total Annihilation ainda o façam.

PCG - Você sente alguma falta da capacidade criativa dele?

RG - É uma questão difícil. Clayton (Kauzla, co-designer de Total Annihilation e produtor de Total Annihilation 2) e Chris trabalharam lado a lado em Total Annihilation. Quando Clayton começou a fazer Kingdoms nós demos a todos da equipe um papel no desenvolvimento.

PCG - É por isso que Kingdoms está saindo tão diferente de Total Annihilation? Simplesmente porque você não tem mais a influência de Taylor?

RG - Sim. É bom porque nos permite a chance de dar à idéia uma nova direção. Definitivamente, há alguns elementos em Kingdoms que duvido serem aprovados por Chris.

PCG - O que sentiu quando Chris disse que estava deixando vocês? Houve algum desapontamento ou frustração de sua parte ou foi possível ver um pouco de você mesmo na vontade que ele teve de seguir em outra direção?

RG - Não fiquei chateado com Chris. Não seria certo, pois foi o mesmo que fiz com a Lucas Arts. A única diferença é que fiquei na Lucas Arts por oito anos.

PCG - O custo de produção de um game – o tempo que consome e o tamanho da equipe – o surpreendeu depois de ter começado sua própria empresa?

RG - Na verdade não, pois já havia visto isso vários anos atrás na Lucas Arts. O que me surpreende é como eles ficaram mais caros com o passar do tempo. A cada ano os games custam centenas de milhares de dólares a mais para serem criados, o que significa que você precisa vender mais cópias. Minha preocupação é com a demanda por parte do consumidor de gráficos excelentes e centenas de horas de jogo. Isso significa que se a companhia não consegue vender um número de cópias que suporte isso, vai cair em uma situação muito delicada. Espero que o número de pessoas que compram games também aumente na mesma proporção do dinheiro extra que gastamos. Então tudo estará bem.

PCG - Apesar de um histórico como criador de adventures, seu primeiro jogo pela Cavedog foi de estratégia em tempo real. Qual dos dois você prefere?

RG - Humm... Acho que prefiro criar adventures, mas tenho tendência a jogar games de estratégia em tempo real.

PCG - Muitas pessoas de fora da Cavedog devem ter se surpreendido com o sucesso desenfiado de Total Annihilation. De dentro da Cavedog, você previu o sucesso do jogo?

RG - Não há como negar que sabíamos ter um bom jogo. Levamos dois anos e meio para fazê-lo e ainda nos divertimos jogando. E o retorno em previews tinha sido muito positivo. Mas nem sonhávamos que ele seria tão bem recebido.

PCG - Quanto de design você faz atualmente?

RG - Em Good & Evil eu estou fazendo tudo. Em Kingdoms não faço muito. Confio na competência da minha equipe, embora eu e Clayton nos encontremos ao menos uma vez por dia para colocar os assuntos em dia.

"Prefiro criar adventures, mas gosto de jogar games de estratégia"

PCG - Então você não se deixa apanhar por infundáveis reuniões de planejamento?

RG - Não. Eu não faço reuniões. Odeio reuniões. Gosto de dar autonomia aos designers. Não gosto de interferir. Gosto de desafiar suas suposições, em vez de dizer a eles o que fazer. Se eles ainda preferem prosseguir com suas idéias depois de eu tê-las questionado, então eles assumem a responsabilidade.

PCG - Você já pensou em criar jogos para consoles?

RG - Nós não temos nenhum domínio sobre consoles na Cavedog. Mais, você está realmente à mercê da Sony ou da Nintendo quando cria jogos para videogames. Não acho que softwares para consoles sejam algo que teríamos prazer em fazer.

PCG - E a suposta simplicidade em desenvolver jogos ao mesmo tempo para o Dreamcast e para o PC, não ajuda?

RG - Não acho que o Dreamcast tenha memória RAM suficiente para agüentar um jogo de PC. Ano que vem teremos jogos baseados em 64 MB de RAM e o Dreamcast simplesmente não conta com tudo isso. Mas definitivamente é uma plataforma que estamos acompanhando. Pode se mostrar o caminho mais fácil no desenvolvimento para consoles.

PCG - Você se concentra em criar personagens e mundos verossímeis em seus jogos

e tem freqüentemente ligado design de jogos à criação de filmes e livros. Você já pensou em colocar suas próprias opiniões nos jogos, usando-os para marcar posição?

RG - Claro. Acho que as pessoas que dizem que não, também o fazem. Elas apenas não percebem que estão fazendo isso. Contar histórias, seja em um livro ou em um filme ou em um jogo, é um processo que cria analogias com a gente ou com as pessoas que conhecemos. Colocando na mistura esse tipo de coisa, o universo do game fica mais rico, pois nos dá algo com que possamos nos identificar. As pessoas criticam quando você tenta empurrar a mensagem goela abaixo. Mas se isso for feito de maneira sutil, pode ser um método muito poderoso.

PCG - Seguindo este raciocínio, o título 'Good & Evil' sugere um aspecto moral no jogo?

RG - Não sei se o chamaria de 'moral', mas o jogo está dividido em missões, embora você não tenha que jogá-las em uma ordem pré-determinada. Em cada uma das missões a história está relacionada ao conflito "bem versus mal". Há os clássicos "caras bons indo atrás dos caras maus" e ainda há a história de duas religiões, uma achando que a outra é má. A história gira em torno da possibilidade das duas religiões serem boas ou más, enquanto o o pano de fundo amarra todos os elementos.

PCG - Tiberian Sun e Kingdoms podem acabar sendo lançados em datas próximas. Command & Conquer ajuda ou atrapalha as vendas de Total Annihilation: Kingdoms?

RG - Seria melhor se elas não saíssem ao mesmo tempo, mas não estou preocupado demais com isso. São na realidade dois gêneros diferentes: fantasia e guerra. Eles têm públicos diferentes, embora deva haver um intersecção entre eles. Há pessoas que não gostaram de Warcraft, mas adoraram Command & Conquer. Embora seja um desafio concorrer com um nome tão forte, acho que temos nosso próprio público. A maior vantagem é que a Blizzard não fez outro Warcraft.

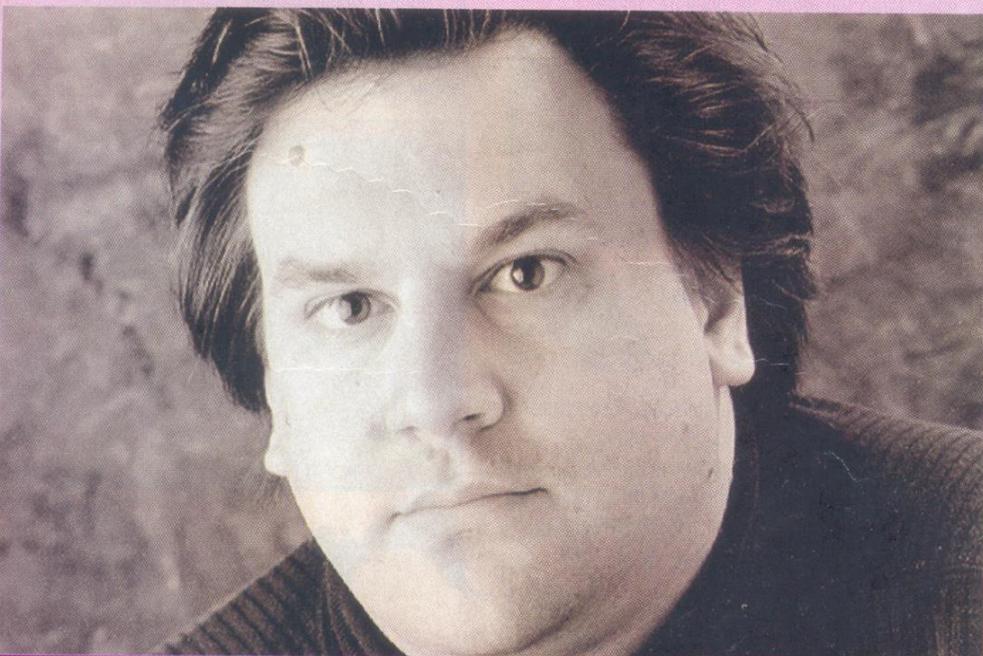
PCG - Como contador de histórias, você dá uma de George Lucas e vai escrevendo à medida em que as coisas caminham, ou é tudo planejado desde o início?

RG - Bem, eu sei o que acontece no começo de Good & Evil, e sei como é o final. Agora só tenho que descobrir o que acontece no meio.

Ponto-de-vista 3D ou não?

PCG - Gilbert revelou que a Cavedog tinha uma versão do engine de Total Annihilation que estava rodando totalmente em 3D. Então, porque não a usaram?

RG - "Descobrimos que gostaríamos que a vista fosse do alto. Se você aproximar a câmera do solo, não vai querer jogar assim". ■



Gilbert: O mago da Lucas Arts agora comanda sua própria empresa

Twinsen's Odyssey

A aventura do herói Twinсен para salvar seu planeta



A série Little Big Adventure não é um nome estranho para os viciados em adventure. O sucesso do primeiro episódio não poderia parar por ali e o personagem principal da série – Twinсен – está de volta.

Twinsen tornou-se o herói do planeta Twinsun desde que derrotou o maléfico ditador Dr. FunFrock. A partir daí, tudo corria bem em sua vida, até a chegada de naves espaciais não identificadas, comandadas por seres estranhos chamados Esmers.

Twinsen, agora um mágico diplomado, é seqüestrado pelo Esmers e é levado para o planeta Zeelich. Lá fica sabendo de planos de seqüestro para as crianças de Twinсен. Os Esmers, sob as ordens e feitiços de seu deus misterioso, o Monge Negro, construíram poderosos motores a jato para atingir a Lua de Esmeralda em Twinsun, e destruí-la.

Agora Twinсен tem que combater os estrangeiros e o seu misterioso deus, o Monge Negro, salvando assim o seu planeta e a sua família. Para fazer tudo isso, Twinсен precisará muito da sua ajuda e principalmente de seu raciocínio.

Neste game famoso da Activision, apresentamos a Odisséia de Twinсен, o simpático habitante do planeta Twinsun que se tornou muito popular desde que concluiu com êxito a

sua primeira missão no episódio anterior da série Little Big Adventure. E como o próprio nome diz, o game rola no maior estilo adventure, em todo o sentido da palavra.

Você guiará os passos de Twinсен, que terá muitas e muitas localidades a visitar em meio aos gráficos magníficos que não fazem exigência alguma ao seu equipamento.

O ambiente 3D de Twinсен's inclui inúmeros ângulos de visão, diferentes tratamentos de cores, luzes, inclusive com a possibilidade de focalizar ações e aumentar a proximidade do jogo. Em cada ambiente visitado, o game passa a se dedicar exclusivamente a esse ambiente, como se você o observasse, naquele momento, da mesma forma que a planta de uma casa.

O som tem uma força incrível no decorrer da aventura. Chuva, trovoadas, efeitos especiais e os inúmeros diálogos entre os personagens do game encantarão jogadores de qualquer idade.

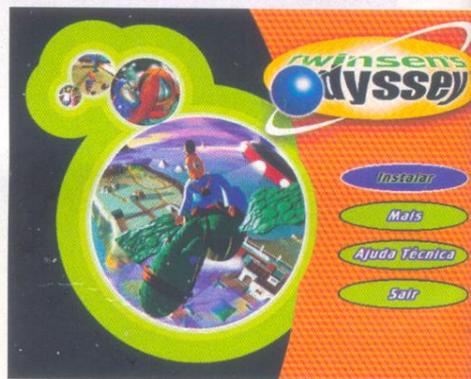
Já com os personagens, encontramos características marcantes de Little Big Adventure 2. O melhor de tudo? O texto dos diálogos está em português! Quem pensa em encontrar mais um adventure que limitará você à 1ª fase se engana. Com essa facilidade e tantas características vencedoras, Twinсен's Odyssey chegou para todo mundo detonar.

Como instalar e iniciar o jogo?

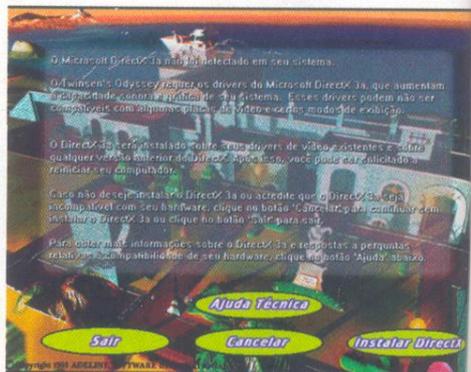
Windows 95

1. Antes da instalação, feche todos os aplicativos. Além disso, verifique se a Memória Virtual (localizada no Painel de Controle do Sistema sobre Desempenho) não está desativada.

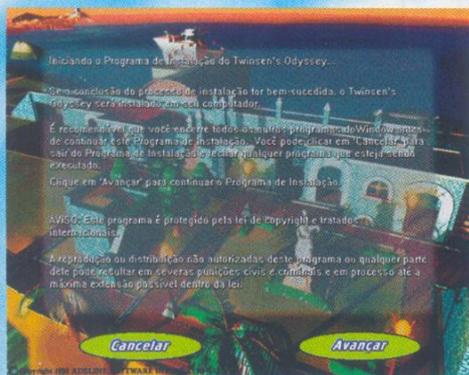
2. Insira o disco do Twinсен's Odyssey na unidade de CD-ROM e aguarde alguns momentos até que apareça a tela de título do Twinсен's Odyssey. (Se a tela de título não aparecer, execute o arquivo SPLASH.EXE que está no CD-ROM).



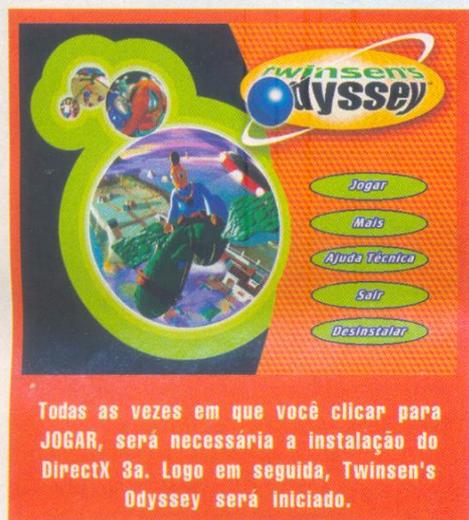
3. Clique o botão Instalar para iniciar o processo de instalação. O programa iniciará primeiramente a instalação dos drivers DirectX 3a. Siga as instruções da tela.



4. Em seguida, a instalação do jogo Twinsen's Odyssey será iniciada. Após ser concluída, é necessário reiniciar o computador para que os novos drivers comecem a funcionar.



5. Para jogar, basta entrar em PROGRAMAS, Twinsen's Odyssey e por fim Twinsen's Odyssey novamente, ou clicando no botão JOGAR na tela de título do Twinsen's Odyssey.



Obs.:

- Para jogar o Twinsen's Odyssey no Windows 95, o CD deve estar sempre na unidade de CD-ROM.
- Twinsen's Odyssey também possui uma versão para o DOS. Para saber os procedimentos completos de instalação, consulte o arquivo de texto HELPP.TXT, que se encontra no diretório DOS do CD-ROM de Twinsen's Odyssey!

Como desinstalar

A opção Desinstalar no Twinsen's Odyssey permite que o jogo seja removido completamente do disco rígido. A partir do menu Iniciar, vá para Programas\Twinsen's Odyssey\Desinstalar Twinsen's Odyssey e siga as instruções do Desinstalador.

OBS.: O jogo deve ser sempre desinstalado com o Desinstalador fornecido com o mesmo.

Se você remover o jogo do disco rígido ao arrastar o Twinsen's Odyssey para a pasta da Lixeira, certos arquivos podem ser deixados para

trás, o que causar à problemas com uma instalação posterior do jogo. Para remover completamente todos os arquivos Twinsen's Odyssey do computador, siga as seguintes etapas:

1. Verifique se apagou todo o diretório no qual instalou o Twinsen's Odyssey.
2. Remova Twinsen's Odyssey do menu Iniciar.
 - a. A partir no menu Iniciar, vá para Configurações\Barra de Tarefas.
 - b. Selecione a aba Programas do Menu Iniciar.
 - c. Clique o botão Remover.
 - d. Selecione e então apague por completo o item Twinsen's Odyssey.
3. O Registro Windows 95 também deve ficar todo limpo, para que se possa reinstalar o Twinsen's Odyssey.
 - a. Vá para o menu Iniciar na Barra de Tarefas e selecione Executar.
 - b. No janela Executar, digite REGEDIT e clique o botão OK.
 - c. Quando REGEDIT está aberto, clique duas vezes em HKEY_LOCAL_MACHINE.
 - d. Clique duas vezes em SOFTWARE. Se tiver algum outro programa da Activision instalado, abra a pasta Activision e apague somente a pasta Twinsen's Odyssey. Caso contrário, apague todo o item chamado Activision.

Introdução do jogo Twinsen's Odysee...



Todas as vezes que você iniciar uma nova partida no jogo, uma bonita apresentação aparecerá. Aproveite para ler a tradução e saiba mais a fundo o que rola nos bastidores de Twinsen's Odysee!

"Olá! Eu sou Twinsen, o herói desta aventura. Você pode me ver no quadro com a minha namorada Zoé? À direita, vemos meu fiel amigo Dino-fly.

Em seguida, está a foto de Sendell, um amigo que me acompanha em vários lugares. Agradeço pela medalha mágica e pelos poderes que ele me deu. O mesmo pelo meu planeta - Twinsun.

Andei por muitos lugares até encontrar o



melhor local para ficar bem com Zoé, longe de qualquer perigo. Como um bom detetive, guardo as fotos de muitos homens maus, mas eles não me assustam mais.

Bem, tenho o orgulho de dizer que há boas novas! Brevemente teremos mais alguns membros da família prontinhos para bagunçar! E agora que tudo está em paz, temos um lugar reservadinho para curtirmos a luz do sol..."

Os controles do jogo

O inventário (Shift)

Itens de inventário - O menu Inventário é acessado usando-se a tecla **SHIFT**. As teclas de seta movem o quadro de seleção pelo inventário. Quando um item é selecionado, seu nome é exibido na parte inferior da tela. Tecle **ENTER** para usar o item selecionado do inventário, caso seja apropriado no momento. Aperte **SHIFT** novamente ou **ESC** para sair do menu Inventário.

Informação Holomap

Acesso - Quando Twinsen encontrar o Holomap, ele pode ser acessado a partir do inventário ou apertando-se a tecla **H**. Aperte **ESC** ou a tecla **H** novamente para voltar ao jogo.

Controle - Gire o globo usando as **setas direcionais** para visualizar uma área. Aperte a **Barra de Espaço** para fazer um zoom no mapa. No close-up do mapa pode-se ver a localização de Twinsen, Dino-Fly, ou o carro de Twinsen. Você também verá setas vermelhas que indicam os locais para visitar, se um outro personagem lhe indicar para visitá-los. Use as **setas direcionais** para selecionar estes locais.

Estado de saúde

O estado de saúde de Twinsen pode ser acessado ao apertar **CTRL**.





Ícones do estado de saúde:

[Barra vermelha] = Pontos de vida

[Barra azul] = Poder mágico (Cada nível de mágica que atinge dá potencialmente mais poder)

[Moeda] = Quantidade de dinheiro que possui

[Chave] = Número de chaves que possui (Abre qualquer porta trancada normalmente e são usadas automaticamente quando necessárias)

[Trevo de 4 folhas] = Número de vidas restantes

Power-Ups



Twinsen encontrará vários power-ups pelo jogo ao procurar em latas de lixo, plantas e outros objetos. Procure andando em um item e apertando a **Barra de Espaço**, se estiver no modo normal, ou apertando a tecla **END** em qualquer modo.

[Coração] = Aumenta o nível de saúde

[Vaso azul] = Aumenta o nível de mágica

[Moeda] = Acrescenta mais dinheiro

[Chave] = Abre qualquer porta trancada normalmente



Controle e movimento de Twinsen

Setas Direcionais - Movem Twinsen através dos mundos ao apertar as **setas direcionais** no teclado. A seta para cima move Twinsen para a frente, a seta para baixo o direcionam para trás, e as setas para esquerda e direita viram Twinsen para sua esquerda ou direita. Lembre-se,

entretanto, que as setas sempre movem Twinsen na mesma direção, não importa qual seja a sua visão dele.

Barra de Espaço- Em Twinsen's Odyssey a **barra de espaço** é também chamada de Tecla de Ação. Ao se apertar o espaço em qualquer um dos modos de comportamento, Twinsen executa uma ação, dependendo do que há para fazer na situação atual e no modo que comportamento que ele se encontra. (Veja Modos de Comportamento).

Tecla ALT- Ao apertar a tecla **ALT**, Twinsen usa uma arma. As diferentes armas que Twinsen adquirir ao longo do caminho podem ser escolhidas ao se acessar o menu de Inventário. Dependendo do modo de comportamento de Twinsen, a arma terá um comportamento diferente. Experimente o uso da arma em cada um dos modos. (Veja Modos de Comportamento).

Tecla END- Em qualquer modo de comportamento, ao se apertar a tecla **END**, Twinsen irá procurar por artigos, falar com outros personagens ou ler placas, dependendo de onde ele estiver na Odisséia.

Modos de comportamento



Twinsen tem quatro comportamentos distintos. Ao apertar e segurar a tecla CTRL, você pode ver e escolher entre os comportamentos ou pode alterná-los usando as hot keys. As **setas direcionais**, **ALT** e Ação (**Barra de Espaço**) funcionam de modo um pouco diferente dependendo em qual comportamento Twinsen está.

Normal (F5) — No modo Normal, as **setas** fazem Twinsen caminhar em ritmo moderado. A **barra de espaço** fará Twinsen procurar coisas, girar alavancas, ler placas ou falar com outros personagens.

Esportivo (F6) — No modo Esportivo, as **setas** fazem Twinsen correr de maneira atlética. A **barra de espaço** fará Twinsen pular, a partir de uma posição em pé, ou dar um pulo correndo.

Agressivo (F7) — No modo Agressivo, as **setas direcionais** movem Twinsen de maneira mais agressiva. A **barra de espaço** fará Twinsen bater ou chutar os oponentes. Segurar a **barra de espaço** enquanto usa as **setas direcionais** no modo agressivo lhe permitirá controlar manualmente a técnica de luta de Twinsen.

Discreto (F8) — No modo Discreto, Twinsen dá uma disfarçada em resposta às **setas direcionais**. A **barra de espaço** fará Twinsen se abaixar para se esconder de potenciais ameaças.



Proto-Pack — Quando se adquire o Proto-Pack, mesmo pode ser acessado usando o inventário ou ao apertar a tecla **CTRL** e usar as **setas direcionais** para cima e para baixo. Este dispositivo muito interessante permite que Twinsen voe, o que pode ser útil em alguns dos lugares que ele for.

Visualizações



ENTER - Centralizar a câmera em Twinsen

Backspace - Esta tecla mostra diferentes ângulos pré-posicionados da câmera quando você está na visualização exterior. Aperte a tecla Backspace para descobrir a visualização, que funciona melhor dependendo de onde você esteja nos mundos.

Tecla + e - do teclado numérico - utilize-as para aumentar ou diminuir o zoom em Twinsen.



Todos os Comandos de Twinsen's Odyssey

- | | | | | |
|---------------------|----------------------------------|--|--|--|
| | | | | X esquivar |
| movimentação | | | | F1 ajuda sobre a lista
escolher teclas |
| alt | utilizar arma | | | F2 salvar |
| ctrl | menu de comportamentos | | | F3 carregar |
| shift | listagem | | | F4 menu de opções |
| barra espaço | ação de comportamento | | | F5 comportamento normal |
| W | diálogo/procura | | | F6 comportamento esportivo |
| enter | centrar câmera/
escolher item | | | F7 comportamento agressivo |
| F10 | menu | | | F8 comportamento discreto |
| H | holomapa | | | ← (BackSpace)
girar a câmera |
| P | pausar | | | - nível de câmera anterior * |
| + | nível de câmera seguinte * | | | 7 arma 7 |
| 1 | arma 1 | | | N Méca-Pingüim |
| 2 | arma 2 | | | J Jetpack (Ativado/
Desativado) |
| 3 | arma 3 | | | C Feitiço de Proteção |
| 4 | arma 4 | | | F Feitiço de Raio |
| 5 | arma 5 | | | |
| 6 | arma 6 | | | |

* teclado numérico

Os Alienígenas

Mosquibees

Uma combinação de abelha com um mosquito, estes zumbidores têm um nariz estranho em forma de trompete, com os quais fazem disparos rápidos. Os mosquibees vivem na parte gasosa do planeta e são conhecidos como os "lutadores da liberdade", em meio à batalha pelo Monge Negro. Sua "aldeia" é um magnífico casulo, fixado nas colinas rochosas de Zeelich.



Rabbibunnies

Mistura de rato e com coelho, estes personagens são altos, e possuem muitas habilidades que fazem deles grandes mágicos. Eles habitam o próprio planeta Twinsun e são responsáveis pelo transporte local. Porém odeiam chuva e não costumam trabalhar quando está caindo aquela água...



Knartas

Se existisse o "povo da salsicha", seriam eles. Vivem em estruturas que lembram pães de hotdog. Trabalham em minas de lava e são eles que refinam as pedras preciosas extraídas nas minas de lava, e as convertem em um combustível chamado gazogem. (Gazogem dá poder a todos os veículos de Zeelich). Além de trabalhar nas minas, os knartas também são empregados como guardas, policiais e outras posições de certo poder.



Sups

Com uma cabeça bem esquisita, com um ar meio triangular, os sups vivem na cidade superior de Otringal, em Zeelich. Essa região é considerada a elite intelectual de todo o conjunto. Quando em Twinsun, os trabalhos de Sup variam de guardas corporais e de serviço secreto a embaixadores. Na maioria das vezes são muito amigáveis e corteses, mas tem muitos motivos internos tão estranhos quantos os próprios...



Dicas para você não afundar em Twinsen's Odyssey!

·Mude os modos de comportamento para mudar a trajetória de lançamento da Bola Mágica.

·Experimente as armas usando-as em diferentes modos de comportamento.

·Cure o animal de estimação de Twinsen, o Dino-Fly, e ele lhe transportará para outras áreas de graça!



·Use o Holomap para ver locais que ajudarão você a encontrar o próximo objetivo.

·A Bola Mágica pode ser usada como um bumerangue para pegar as chaves que caem em áreas de difícil acesso.



·A Bola Mágica de Twinsen tem um alcance maior com os poderes de sua túnica ancestral.

·Fale com todos que encontrar. Eles lhe fornecerão informações úteis para ajudar a concluir sua conquista.



·Tenha cuidado! Se sair de uma área após ter matado todos os inimigos, eles podem ter sido substituídos e quando você voltar ...

·Use sua tecla Sidestep (o default é X) e as setas direcionais para fugir rapidamente dos projéteis

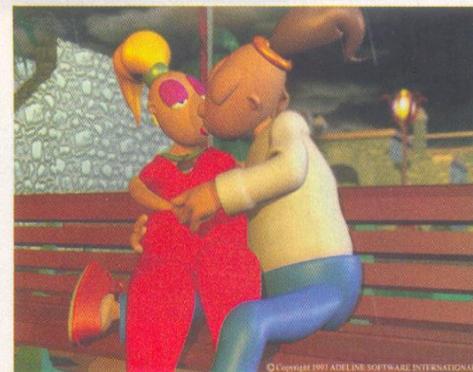
inimigos. Estes também mudam, dependendo do comportamento e da arma de Twinsen. Assim, tente isso em áreas abertas.



Twinsen está com a corda toda. Ande, corra, salte, brigue, seja esperto.

Se dedique ao máximo para resolver todas as situações que Little Big Adventure 2 irá lhe proporcionar. Em um lugar tão bonito e tranquilo como Twinsun, não podemos ficar de braços cruzados e ver nossas crianças raptadas por hordas alienígenas. Sua missão é clara e seu objetivo difícil.

Em seus ancestrais está todo o segredo da força necessária para fazer frente à ameaça e acabar de uma vez por todas com esta história. Twinsen lhe dará juventude e destrezas Twinsen lhe dará. Dê um beijo apaixonado em sua esposa antes de sair de casa e não volte sem uma ótima notícia!



Configuração Mínima

Processador Pentium

16 MB RAM

45 MB HD

CD-ROM 4x

Placa de vídeo SVGA 256 cores (640x 480), placa de vídeo VLB ou PCI com 1 MB RAM

Sistema de computador: 100% compatível com o Microsoft Windows 95 (inclusive drivers de 32 bits compatíveis para a unidade de CD-ROM, placa de vídeo, placa de som e dispositivos de entrada)

DirectX 3a

Placa de Som SoundBlaster ou 100% compatível

Mouse e drivers 100% compatíveis com Microsoft

Para joystick, é recomendada uma placa de jogo dedicada



26 ótimos motivos para sorrir!

No primeiro CD, você pôde conferir o jogo completo Twinsen's Odysee, o adventure que está fazendo a cabeça da galera. Mas a partir de agora, serão apresentadas mais 26 opções de diversão, selecionadas a dedo para que você só tenha momentos alegres, tostando o seu cérebro ou fervendo seu corpo em adrenalina. As categorias são as mais variadas e os demos-jogáveis que você confere agora lhe deixarão mais uma vez sintonizado com o universo dos games.

Detone!

POPULOUS: THE BEGINNING

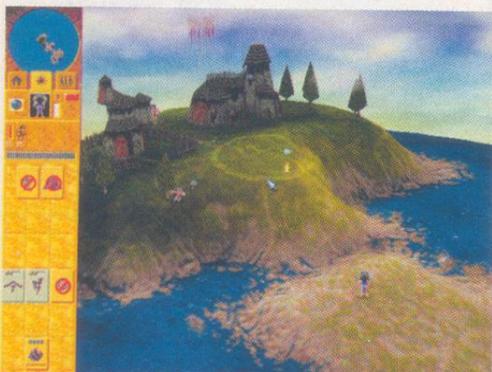


Quem nunca teve vontade de ser um deus? Bem, agora isso é possível com este novo game da Electronic Arts. A princípio, o jogo parece meio complicado, cheio de tutoriais para todos os lados. Mas não se engane, a jogabilidade é mais do que incrível e você só vai precisar de alguns poucos minutos para dominar a situação. Os detalhes

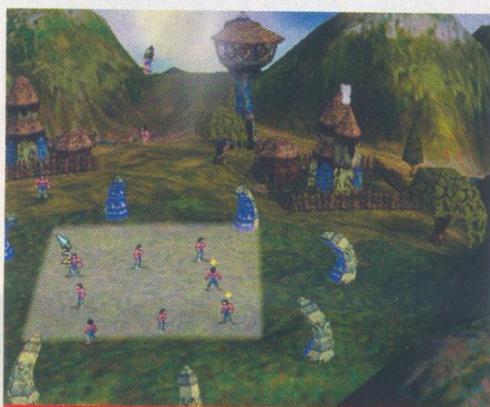


gráficos são impressionantes. Você pode rotacionar a visão para qualquer ângulo sem ter a impressão de estar num simulador de voo.

No jogo você faz o papel de uma divindade na forma de um raio de luz vindo do céu, que comanda uma população. Sua missão é usar o poder da fé para destruir todos os inimigos. Quanto mais seu povo adorar as imagens, mais poderes eles terão



Você é uma divindade que comanda o povo



A jogabilidade é muito fácil

para enfrentar os hereges e, conseqüentemente, mais opções de cultura também. Na versão completa você terá várias opções a mais para melhorar seu desempenho nesta guerra santa, até mesmo veículos.

Não há como duvidar da originalidade deste jogo, que está disponível na versão demo para você. Aproveite esta sensação divina e quem sabe você se torne um Maomé ... Alá!!

Dicas:

- Utilize o poder do pajé (aquele que anda com um cocar na cabeça e todos o adoram) para abrir novos territórios - ele pode fazer as terras emergirem das águas...
- Não ataque os inimigos sem estar realmente preparado.

Comandos básicos:

Toda movimentação é obtida pelo mouse

Configuração Mínima:

Padrão + placa 3D

Electronic Arts - www.ea.com

3D Frog Man



Olhos arregalados! Cheiro estranho, pele asquerosa! Ele tem fome, muita fome. Frog Man louco e é o destaque deste jogo em plataforma 3D super-divertido.

Diferentemente dos outros companheiros de lagoa, Frog Man têm objetivos fortes além de coaxar o dia inteiro de papo para o ar. Ele deseja erradicar as vias fluviais de todos os seres indesejáveis e decidiu que o melhor modo para fazê-lo é comendo todos eles! Assim, agarre seu amigo escamoso e ajude-o em sua missão de comer o mundo! Ao longo de suas aventuras pelas pântanos, lagos, oceanos e rios, 3D Frog Man se perseguido por fantasmas maus.

Ele não gosta de fantasmas e se um deles pegar, você perderá uma vida. Poderes especiais espalhados pelo jogo permitem à Frog Man virar o jogo e papar os fantasmas também. E fique atento! Quando os fantasmas começarem a piscar, é hora de cair fora. COACH!



Dicas:

- Não pegue as pelotas a torto e a direito. Você pode precisar delas futuramente.

Comandos Básicos:

barra espaço salta	F4 , alt + enter
← → ↓ ↑	alterna entre janela ou tela cheia
movimentação	F6 visão para baixo
esc ativa/desativa o menu	F8 visão para cima
alt , F10 cursor do mouse	F7 desloca a plataforma 3D para baixo
F1 help	F8 desloca a plataforma 3D para cima
F2 ativa/desativa a trilha	P pausa
F3 ativa/desativa os sons	alt + F4 Sair

Configuração Mínima:

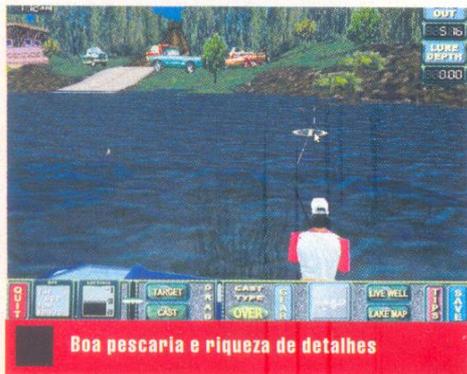
Padrão

Galaxy Software - www.romt.com

Bass Master Classic TE



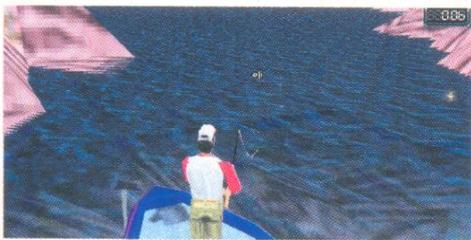
Atenção, pescadores! Mesmo quem está descobrindo o universo da vara agora, se divertirá e muito com Bass Masters Classic TE, um game onde você é o pescador! Aparentemente, os produtores não se esqueceram de nada e até quem já tem um conhecimento aprofundado sobre pescaria pode se surpreender com a quantidade de detalhes e informações sobre pesca que o jogo conseguiu reunir. Bass Masters Classic TE tem



Boa pescaria e riqueza de detalhes

diversas opções de jogo e aqui você terá a oportunidade de jogar em modo Practice (Praticar).

Reflexos de peixes na água, mapas com informações sobre o clima e sete tipos diferentes de varas já construídas à sua disposição tornam esse jogo muito agradável. Depois nos escreva contando quantas tilápias você conseguiu pegar, ok?



Dicas:

- Quando chegar o momento de decidir em que local você deverá posicionar o barco, escolha o meio do lago. Dessa forma, você poderá arremessar para todos os lados;

- Preste atenção nas sombras dos peixes na água quando você tentar um arremesso.

Comandos Básicos:

Mouse:

- Botão esquerdo** _____ arremesso
- Botão direito** _____ escolhe o local da tentativa de pesca

Comandos de Teclado:

- ←** **→** **↓** **↑** movimentação
- S** pára o barco
- W** ativa a janela das condições do lago
- shift** aumenta a velocidade do motor
- C** corta a linha durante uma "briga" com o peixe
- V** muda a posição de visão ao redor do barco
- 7** - **7** altera os tipos de vara disponível para o pescador poder utilizar.
- U** vai para o Underwater Mode

Configuração Mínima:

Padrão + (28,800 modem ou conexão IPX para jogo em multiplayer)

Thq, Inc. - www.thq.com

Commandos: Beyond the Call of Duty



Commandos está de volta e com ele mais e mais provas do sucesso deste fantástico jogo. Seja pela sua espantosa qualidade gráfica, seja pela sua história que sempre atraiu fanáticos, independente de ser um filme, um livro ou um jogo para computador. As histórias sobre guerras mundiais são exploradas à exaustão por todas as empresas que se interessam em trazer os fatos também para o mundo dos jogos de combate e de diversas outras categorias. O fato é que a palavra Hitler causa polêmica, onde quer que seja pronunciada (com exceção dos grupos nazistas que ainda sobrevivem por aí...).

Em Commandos, você ainda vai ouvir falar muito desse maluco. Em Beyond the Call of Duty, Commandos incorpora novas missões, com incríveis detalhes gráficos, onde sua ação é ampliada. As missões se desenvolvem em lugares como Channel, Bonn, Belgrade, Holanda e Creta e incluem novas armas, como rifles de longo alcance e até algemas. Novos edifícios e agrupamentos inimigos (incluindo lutadores ME262 e Tigers) foram incorporados. Seus homens iniciam o jogo totalmente espalhados, em meio à milhares de inimigos que esperam um passo errado para



As missões acontecem em várias cidades

eliminar toda a equipe. Seja esperto e pense cinco vezes antes de acionar um movimento. Para completar, você pode desfrutar com a CD EXPERT também em multiplayer, utilizando o TCP/IP em ambiente de LAN. Quem curte combates militares, deve ter reflexos rápidos para clicar logo no botão de instalação...

Dicas:

- Atacar todos os inimigos pelas costas. Os exércitos adversários são muito grandes e para que eles o matem não custa nada...
- Jamais entre na linha de fogo adversária, ainda

que seja um só inimigo. De repente, você será envolvido por dezenas deles, devido à ativação do alarme.

Comandos Básicos:

- 1** à **7** (teclado comum) seleciona um Comando
- F1** ajuda
- F2** à **F7** ativam vários modos de tela de jogo
- P** pausa
- +** zoom (+)*
- zoom (-)*
- *** visão normal *
- esc** vai para o menu Principal
- ctrl** + **B** apresenta um resumo das instruções específicas da missão
- ctrl** + **S** salva o jogo corrente
- ctrl** + **L** carrega o último jogo salvo através da opção anterior
- Z** janela de conversa no modo Multiplayer
- ctrl** + **C** encerra a janela de conversa
- print screen** captura tela
- A** até **X** teclas de ação

* teclado numérico

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM

Eidos Interactive - www.eidos.com

Enemy Infestation

No 24º século, encontramos colonizadores humanos no planeta Redavi. Sua população varia entre militares, cientistas e agentes hospitalares, além de um contingente adicional de robôs. Os colonos terrestres de Redavi estão firmemente instalados nas bases Peace (plataforma orbital) e uma base lunar – Tranquility. Ali, colhem e processam comida, que está sendo urgentemente requisitada na Terra, além de materiais de energia. Nesse meio tempo, Redavi é invadido pelos aliens Hunjak, que querem dominar não só Redavi, mas também a Terra. A guerra está para começar! Enemy Infestation é uma batalha em tempo real entre corajosos colonos humanos e os Hunjak. Neste game, os jogadores controlam os seus personagens para que trabalhem em equipe.



Neste game os personagens trabalham em equipe

Gráficos muito bonitos, ótima história e ação atrás de ação contra a ameaça estrangeira é o que Enemy Infestation promete lhe proporcionar, além de horas de viagens extraterrenas e muitas surpresas...

Dicas:

- Logo no início do jogo, é possível localizar um laboratório médico. Se você perdeu energia com algum de seus homens durante o trajeto, utilize as câmaras recuperadoras. Mas lembre-se! Os robôs não podem utilizá-la;

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse. Clique sobre o personagem para selecioná-lo. Utilize o menu inferior da tela para ter acesso a todas as opções do jogo e às ações dos personagens.

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM

Rip Cord - www.ripcordgames.com

Fatal Abyss

Se você já assistiu o filme O Segredo do Abismo, vai curtir Fatal Abyss. Ele é um jogo de submarino de combate 3D, que está sob o seu comando. Os cientistas da organização Eco Systems desenvolveram um modo muito eficaz para iniciar o processo de extração de uma nova fonte de energia: as bactérias 241. Infelizmente, seus planos de serem provedores desta energia para o mundo foram esmagados pela intromissão de uma outra organização: a Proteus Tech. A qualidade gráfica dos cenários de Fatal Abyss tem



Uma guerra submarina alucinante

uma incrível aliança com o som dos motores, de movimento e da ação em si no fundo do mar. Tudo isso causa uma realidade espantosa no comando do seu submarino. As potentes armas do game transformarão o abismo em um incrível show de luzes. Escolha a sua organização e dê uma direção para esta guerra submarina!

Dicas:

- Antes de iniciar o jogo, selecione todas as armas a serem utilizadas no menu de equipamentos. Se você não fizer isso, nenhuma arma estará disponível no momento do jogo;

Comandos Básicos:

- | | | | | |
|------------------------|---------------------------|---|---|--|
| ← | → | ↓ | ↑ | barra espaço |
| movimentação | | | | atira com a arma secundária |
| A | acelerador | | | 1 - 2 altera a arma primária |
| Z | reverso | | | 5 - 0 altera a arma secundária |
| E | liga/desliga motor | | | scroll lock pausa |
| ctrl (esquerdo) | atira com a arma primária | | | F1 à F2 mudanças de visão |

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM

Segasoft - www.segasoft.com

Future Cop L.A.P.D.

O jogo se passa num futuro distante, em que a humanidade está perdida. Os seres humanos não estão mais na linha de frente no combate ao crime, que tomou proporções jamais vistas. Um robô-carro, do tipo Transformers, é o herói deste jogo que tem como objetivo salvar o mundo de uma guerra contra os criminosos.

Os gráficos não têm novidades, a jogabilidade é interessante, mas a criatividade deixa um pouco a desejar. Na versão completa dá para se jogar



com o carro que serve para rápida locomoção e é vulnerável, ou pode ser transformado em um robô, que apesar de ter algumas armas é um pouco lento e não pisa em nada.

O jogo é totalmente em 3D e sua visão é em terceira pessoa. Na versão demo que está no CD é necessário entrar no SETUP para ajustar a placa de vídeo. Após o carregamento do jogo, é só acionar o

START direto e não mexer em nada, caso contrário o jogo não irá rodar.

Dicas:

- Não se aproxime dos inimigos, sua mira é laser e de longo alcance;
- Se sair correndo por aí você vai acabar levando vários tiros, por isso, vá com calma.

Comandos Básicos:

- | | | | | |
|--------------------|--------------|---|---|-----------------------------|
| ← | → | ↓ | ↑ | tab câmeras |
| movimentação | | | | delete pgdown |
| (BackSpace) | tiro | | | movimentação lateral |
| ctrl | utiliza item | | | Z troca de alvo |
| alt | metralhadora | | | M mapa |
| C | mortero | | | X pulo |

Configuração Mínima:

Padrão + placa 3D

Electronic Arts - www.ea.com

Chegou o processador Pentium® III da Intel.

Agora você não vai só navegar,
vai mergulhar na Internet.

this way in™



www.intel.com/portugues

Já está no Brasil o processador Pentium® III da Intel. Com ele você vai mergulhar fundo no que existe de melhor na Internet, utilizando as mais modernas tecnologias de áudio, vídeo e 3D. Daqui para frente você não vai só navegar, vai mergulhar na Internet. Confira tudo isso e muito mais no nosso site: www.intel.com/portugues

Global Defende

Dá-lhe arcadeiros! A galera mais velha vai ficar emocionada ao ver que idéias da época do Atari ainda são aproveitadas na virada do milênio! Você que se enquadra nesse perfil, por acaso se lembra de Atlantis. Um dos maiores vícios do Atari serviu de base para essa nova turma construir um game super-legal. Em Global Defender, você têm a missão de comandar uma base móvel, bombardeando todos os ataques inimigos e protegendo a sua cidade. Para comandá-la, é necessário uma extrema perícia e uma ótima pontaria. Os inimigos estão com um arsenal a



O game foi inspirado no atari

perder de vista e você conta somente com um canhão em sua base para se defender de ataques maciços por todos os lados. A cada disparo seu, uma onda radioativa é propagada por um tempo considerável, atingindo inclusive os mísseis que não se encontravam no seu alvo. Uma linha de fogo seguirá cada um dos projéteis adversários, facilitando assim a sua localização. Pela diferença de tecnologia em cada um deles, alguns ataques serão mais velozes e outros mais lentos. Cabe a você elaborar a melhor estratégia de ataque para impedir a destruição de sua base. Avante!!

Dicas:

- Acione o tiro com o alvo bem abaixo de onde o míssil se encontra. Assim, o seu disparo ocorrerá exatamente no momento em que o míssil se encontrar no alvo;

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse:

Movimentação _____ controla o seu alvo
Botão Esquerdo do mouse _____ tiro

Configuração Mínima:

Padrão

Reactor Software - www.cyberramp.net/~reactor

Gruntz

Depois de muito treinamento e um excelente planejamento de guerra, seus soldados Gruntz estão prontos para enfrentar um verdadeiro combate, onde encontrarão diversos desafios pela frente. Depois de uma longa viagem com destino ao terrível local onde estão os adversários, os Gruntz nem sabem ao certo quem sobreviverá ou morrerá, pois estão presos em território inimigo. Será preciso muito cuidado e uma ótima estratégia de ataque e defesa para não ser atropelado por estranhas criaturas. Neste game com gráficos divertidos e diferentes, também é possível entrar em modo multiplayer, onde o combate dos Gruntz



Gruntz: muitos desafios à frente

ficará muito mais interessante e a mudança de desafio impressionante. Antes de iniciar uma partida single player, você se depara com a opção Battlez. Nela você encontra duas opções principais: Training ou Rumble. Para acessar cada uma delas, altere o respectivo nome no campo Map. Na primeira opção, abre-se um campo de treinamento para você aprender tudo sobre o game. Na segunda, você é lançado diretamente no desafio.

Dicas:

- Procure ter uma visão geral do território de combate antes de iniciar um ataque ou avançar com destino ao seu objetivo. Isso irá ajudá-lo a perceber em quais pontos o seu inimigo se encontra.

Comandos Básicos:

Mouse _____ controla a movimentação do soldado Gruntz
Botão direito do mouse _____ move e ataca
Botão esquerdo do mouse _____ seleciona soldado
← → ↓ ↑ _____ possibilitam a navegação em torno do campo de batalha

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM

Monolith Games - www.monolithproductions.com

Grand Touring

A emoção da velocidade sempre é tratada de maneira diferente a cada jogo lançado. Exatamente por esse motivo, jogos de simulação de corrida de automóveis ou de motos são sempre muito aguardados e dificilmente um deixa a desejar. É o caso de Grand Touring, o jogo! Dentre todos os



O controle e comportamento do carro fazem a diferença

atrativos que deixam os apaixonados por velocidade muito mais fascinados, o controle do carro e o comportamento na pista é o que faz a diferença entre um jogo e mais um lançamento do mercado. Grand Touring não só preenche como transborda essa lacuna e traz muito do que queremos ver nela. Lembra das suas viagens nas estradas, quando o sol está fritando e você vê sua pista se fundir com a linha do horizonte? Um incrível reflexo colorido do sol incendeia o vidro do seu carro, assim como em Grand Touring. A suspensão está mais do que ativa e em qualquer curva nos surpreendemos com ela. Luzes de fraca dificuldade no ponto certo. Mais? Escolha o seu próprio clima e corra no sol, na chuva, na neve até mesmo à noite! Sinta a diferença dos ambientes e tenha um game multiplicado por quatro!

Dicas:

- Procure não utilizar os freios com frequência. Uma desaceleração é o suficiente na maioria das curvas.

Comandos Básicos:

← → virar à esquerda/direita
↑ acelerador
↓ freios
barra espaço freio de mão

Configuração Mínima:

Padrão

Empire - www.empire.co.uk

Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Incidente em Varginha

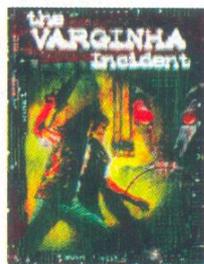


Finalmente, mais um game onde você terá que agir como um verdadeiro espião e chegar ao final de mais um caso importante para a humanidade. Neste jogo você será o principal protagonista e irá solucionar os casos mais misteriosos que vem surgindo em Varginha. Este é um excelente jogo futurista, que comporta uma boa qualidade de imagem em 3D e efeitos sonoros. Incidente em Varginha foi desenvolvido em um enredo baseado no caso do ET de Varginha (ocorrido no sul de Minas Gerais), onde obviamente houve muita polêmica a respeito do



Ataque fulminante no Rio de Janeiro

assunto. Uma verdadeira operação de guerra é montada para acobertar o pouso de um veículo alienígena. Frustrando as forças militares envolvidas, alguns extraterrestres fogem em direção à cidade, onde são vistos por várias testemunhas. Você é uma dessas testemunhas, o primeiro ser humano a fazer contato, e recebe uma missão muito especial... Presencie a captura de uma espaçonave alienígena por tropas especiais. Faça contato com um extraterrestre sobrevivente. Atravesse um violento esquema de segurança e vasculhe um hospital à procura de outros sobreviventes. Invada uma escola militar utilizada como base temporária na operação. Desafie os temíveis agentes especiais e resgate um soldado desertor preso em combate. Descubra os segredos ocultos entre os navios abandonados da Baía da Guanabara. Sobreviva e enfrente a terrível realidade no sul de Minas Gerais: estranhos seres alienígenas trabalhando em conjunto com forças



secretas humanas numa verdadeira cidade, onde tudo poderá acontecer. Mas você terá que usar sua imaginação para decifrar os segredos e mistérios que vem ocorrendo em Varginha. Pegue todos os arsenais e kits de primeiros socorros que surgirem na sua frente, para que tenha um bom desempenho no combate prevalecendo, assim, a sua vida!

Dicas:

- Segure a tecla ALT e com as setas direcionais acerte sua mira, para que o tiro não seja desperdiçado;
- Pegue muitos Kits de primeiros socorros, pois disso dependerá a sua sobrevivência

Comandos Básicos:

Mouse /						
	movimentam o jogador				visualização do mapa do local	
ctrl	tiros					
esc	ativa o menu de opções do game					
					seleciona armas que estiverem disponíveis	

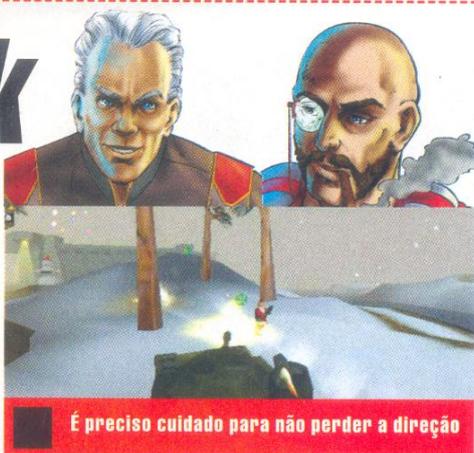
Configuração Mínima:

Padrão

Perceptum - www.perceptum.com

Killer Tank

Killer Tank é o mais perfeito simulador de tanque já lançado até hoje! Quem imagina que comandar um deles é ir para frente e para trás, para um lado e para o outro e disparar balas de canhão está completamente enganado. A movimentação que você obtém de Killer Tank é a mais próxima da realidade! A rotação das possantes esteiras em 360º muitas vezes fará com que você perca a noção de direção e ande até para o lado contrário. Mas com um pouco de treino tudo se resolve. Superando os mais diversos tipos de terreno, seu tanque dá um banho em qualidade gráfica até embaixo d'água! A neblina também está presente em vários momentos do jogo, o que ajuda muito os seus inimigos. Essa característica dá a dose certa de dificuldade ao jogo e fará com que você, muitas vezes, mude de tática. Em Killer



É preciso cuidado para não perder a direção

Tank, encontramos uma situação bem comum de guerra, onde você tem que destruir o Centro de Comunicação inimigo. Dois objetivos são primordiais para que a sua missão seja completada com sucesso. Um deles é destruir a Power Plant na ordem para desativar as torres de entrada centrais. O segundo é encontrar um mini-dispositivo nuclear e ativá-lo. (Para fazer isso, use a tecla ENTER). Mas até você concluir isso, tem muito chão. E por falar nisso, você poderá notar o cuidado que foi tomado no desenvolvimento do terreno. Experimente entrar e sair da água: é incrível. Ouça com atenção o motor do tanque e dos disparos. E, além do comando do tanque em si, você ainda utiliza o mouse para comandar a mira do canhão principal e também dos mísseis. Todas as vezes que a mira alternar da cor verde para a cor vermelha, significa que lá está um

inimigo que pode ser atingido, mesmo que você ainda não o esteja vendo muito bem.

Dicas:

- Caso haja muita neblina, procure enxergar a sombra de seus inimigos no meio dela e inicie o ataque mesmo de longe;
- Evite entrar na água em locais onde você não conhece bem. Caso entre, observe muito bem onde está e para onde vai. Ao sair dela, pode se deparar com uma aglomeração de inimigos...

Comandos Básicos:

Movimentação pelo Mouse	_____ controla a mira do canhão principal	
Botão Esquerdo	_____ tiro principal	
Botão Direito	_____ mísseis	
		usa item
virar à esquerda/direita		
	avança	help
	recua	mapa

Configuração Mínima:

Padrão + placa aceleradora 3DFx

ElectroTECH Multimedia - www.electrotech.ru/

Micro Machines V3

Como qualquer outro game de corrida, é sempre emocionante estar diante de uma competição: adrenalina em alta, desafiar os limites sem se preocupar com nada, impedir o adversário



de ganhar um só lugar. Você já curtiu isso muitas e muitas vezes, mas sempre com carros parecidos, com a mesma instabilidade, movimentos etc. E se fosse sugerido que você vivesse essa mesma emoção, pilotando desta vez carros onde só uma formiga serviria de piloto? É, moçada, estamos falando de Micro Machines V3, um jogo onde o impossível acontece. Trata-se de máquinas tamanho micro e de pistas nunca antes imaginadas pelos viciados na gasolina. O desafio, dessa forma, torna-se muito mais empolgante e sua alegria com certeza aumentará ao ver que seu carro parece um brinquedinho. Diante de um gráfico excelente e uma

ótima resolução, você competirá em ambientes muito comuns, mas nunca pensados, por nunca serem consideradas pistas de corrida. Em Micro Machines V3 você competirá em mesas de jantar, de café da manhã etc. É uma coisa de louco!! São ambientes domésticos e mesmo você estando do tamanho de uma formiguinha, a velocidade ainda é



Os carros cabem em uma caixa de sucrilhos

a mesma dos carros de formula 1. A competição se torna muito engraçada e interessante. As pistas são formadas por cereais, que delimitam a corrida e tornam tudo mais animado. Voando por cima de caixas de leite ou usando rampas para alcançar alimentos mais altos, o importante é não sair da

prova. Ficando muito tempo fora dela, seu carro explode e você terá que começar tudo de novo. Micro Machines possui pequenos carros que tentam superar cada vez mais os seus limites e proporcionam aos pilotos novatos uma maravilhosa briga para ver quem é o rei das miniaturas. Desde a primeira vez em que você acelerar esses "carrinhos", não deixará mais de jogá-lo. Interface amigável, diversão, muita diversão e originalidade nunca vista. Pise fundo e não se esqueça de parar no box para pegar uma fatia de bolo... Divirta-se!



Dicas:

- Cuidado!! Abismo. Reduza a velocidade nas curvas;
- Procure sempre superar seus records, a fim de ficar sempre na primeira colocação.

Comandos Básicos:

- X** desvia para esquerda **caps** acelera
- C** desvia para direita

Configuração Mínima:

Padrão
Codemasters - www.codemasters.com/

Mike Stewart's Pro Bodyboarding

Os games de esporte são sempre bem aceitos pela moçada que curte o verão, pois transmitem uma emoção muito interessante. Como será possível elaborar um jogo de surf, por exemplo? E um de bodyboarding? É, ainda está em tempo de você pegar a sua prancha, mandar bala e curtir aquela onda. Nós sabemos que você não tem condições de ir até o Hawái. E nem precisa, agora que você tem nas mãos Mike Stewart's Pro Bodyboarding, um fantástico game que simula a curtidão em cima de uma prancha de body. Com imagens de tirar o fôlego e uma música alucinante,



Imagens e músicas são alucinantes



Mike Stewarts leva qualquer um à loucura. Nesta versão, você pode escolher entre surfar com Mike ou com Carmen Fuentes. A narração é interessante e com certeza o seu maior inimigo é o tempo. Mas dá para sentir o que será possível fazer na versão completa, que deve ficar pronta ainda este ano e promete trazer oito personagens diferentes, oito variações de prancha, cenários que incluem Pipeline, no Hawái, até Kirra, na Austrália, e muito mais.

Dicas:

- A adrenalina está em fazer várias manobras e não só ficar acompanhando a onda;



- Aguarde a onda ficar maior para fazer suas loucuras.

Comandos Básicos:

- gira em sentido anti-horário **↓** reduz
- ←** gira em sentido horário **shift** e **ctrl** auxiliares de manobras
- ↑** aumenta a velocidade

Configuração Mínima:

Padrão
Pacific Interactive Entertainment - www.probodyboarding.com/



Meu nome é Nikki,
sou uma hacker especialista
em quebra de sistemas
de segurança e estou
precisando de uma
“mãozinha” para me
divertir nas horas vagas.

**Alguém se
habilita?**



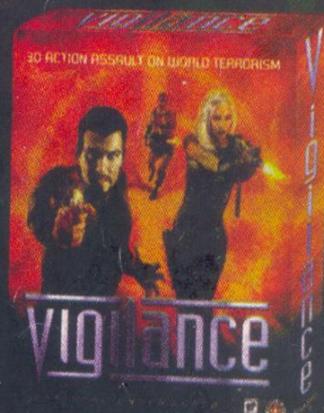
SEGA SOFT

vigilance

EXCLUSIVIDADE



www.greenleaf.com.br



Nascar Racing 1999 **Return Fire 2**

Em todas as categorias, existem nomes que ficam na memória da galera e não saem mais. Em velocidade, podemos dizer que estes nomes são um dos mais famosos. Nascar é um desses jogos conceituados e que agradam a moçada. O game faz mais um aniversário. Este ano, a Sierra mostra seus novos carros e suas novas pistas. Como diz o ditado: "Em time que está ganhando, não se mexe". Nascar teve alterações, mas infelizmente a versão anterior é superior às de 1999. Característica marcante desse game, o tratamento das imagens continua, assim como seus ângulos de visão e seus carros coloridos. A jogabilidade da versão 99 deixa um pouco a desejar e algumas visualizações também. A ótima particularidade de explodir a caixa de câmbio ainda está presente, o que deixa os desatenciosos um pouco mais espertos. Se ligue no tacômetro e boa sorte...



As imagens de Nascar 99 continuam caprichadas

Dicas:

- Nunca deixe o motor na 1ª marcha por mais de um segundo, senão, um abraço...

Comandos Básicos:

Essa versão de demonstração traz, como default, comandos para joystick. Antes de iniciar o jogo, você terá que configurar para poder jogar pelo teclado, entrando no menu de opções. Nossa sugestão:

- | | | | | |
|--------------------------|------------|---|--|-----------------------|
| | | • | | Mudança de marcha (+) |
| virar à esquerda/direita | | | | Mudança de marcha (-) |
| | freios | | | Ré |
| | acelerador | | | |

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM
 Recomendado: placa aceleradora 3DFx
 Sierra - www.sierra.com

Ação! Decolagens! Derrapadas! Bombardeios! Poucos jogos presentearam os gamers com tantas opções diferentes de participação. Em Return Fire 2, é possível que você participe do jogo escolhendo diferentes formas de ataque. No menu de Return Fire 2 você encontrará diversas opções. Entre elas estarão disponíveis três potentes máquinas pelas quais você tem que vencer. Verifiquemos o seu



Destrua tudo a bordo de um tanque

perfil! Se você é daqueles que gosta de um combate mais fechado, porém não menos poderoso, terá a opção de destruir tudo a bordo de um tanque. Se ainda prefere bombardear por terra, mas é daqueles com um estilo mais aventureiro, com um jogo mais aberto e sem aquele ar militar, escolha o jipe! Foi reservado ainda uma máquina para aqueles que acham que o chão é para criaturas rastejantes: um super-helicóptero que complementa este trio para garantir de vez diversão para todos os gostos. Veja qual deles mexe mais com a sua adrenalina e mande bala!!



Dicas:

- Você sentirá como é difícil comandar os veículos terrestres. O menor toque e eles alteram a movimentação. Por isso, vá com calma;
- No caso do helicóptero, procure se acostumar com a visão de simulador. Devido às constantes rotações, não é uma boa jogar em terceira pessoa.

Comandos Básicos:

- | | | | | | | |
|--------------------------------|--|--|--|---|-------------------|-------------------|
| | | | | • | | mudança de visão* |
| movimentam a máquina escolhida | | | | | | avança* |
| barra espaço atira | | | | | | recua* |
| | | | | | *Teclado Numérico | |

Configuração Mínima:

Padrão
 Galaxy Software - www.romt.com

Rage of Mages

Excelente jogo de estratégia que apresenta gráficos extremamente nítidos e, conseqüentemente estimulam o gamer a jogar mais e mais! Em Rage of Mages, seu entretenimento é certo, principalmente pela sua jogabilidade. Esse diferencial torna possível formações de ataque nunca antes tentada e, é claro, uma eliminação mais interessante de todos os inimigos que aparecerem em seu caminho. Por isso, não deixe de adquirir poderes no decorrer de cada missão, pois será muito útil para sua sobrevivência. Você



Boa jogabilidade é um dos fortes do game

terá uma força mágica, muito especial e que irá te ajudar na eliminação de todas as criaturas cruéis que estão obstruindo o seu caminho. Sua principal aliada nesse confronto é uma lindíssima feiticeira que, como um anjo da guarda, lhe dará toda cobertura que for necessária para que mais nenhum habitante da cidade seja incomodado. Suas poderosas magias protegerão você dos inimigos mais perigosos, mas o resto é com você mesmo. Poucos poderiam ser escolhidos para missões complexas como esta. Rage of Mages é uma ótima oportunidade de mostrar a sua coragem frente ao caos invasor!

Dicas:

- Monte sempre uma formação antes de iniciar qualquer confronto, pois estará preservando sua vida e a de seus soldados;

Comandos Básicos:

- Mouse movimentação da tropa e seleção de formação
- | | | | | |
|--|------------------------|---|--|--------------|
| | estatística do combate | • | | salva o game |
| | menu de opções | | | |

Configuração Mínima:

Padrão
 Monolith Games - www.monolithproductions.com

Redline

ESCOLHA DA EQUIPE
PC GAMER

Se existem jogos fabulosos, com um pouco do melhor de cada um dos já criados e que, mesmo assim, conseguem surpreender sendo inovador e contagiante, este é o caso de Redline. Imagine misturar o que há de melhor do Carmageddon 2 (atropelamentos incríveis) e Quake 2 (matança a melhor)... Bem, se você não consegue imaginar, então rode o nosso CD. Ele tem uma versão demo para você babar e perder vários dias, meses atropelando e matando seres que não estão muito



preocupados em conversar. A história se passa num futuro sombrio e escuro, mais precisamente em 2066, ano que em que explode uma enorme guerra de gangues pelo mundo e a palavra piedade deixa de existir dos dicionários.

Na versão completa existem mais de 11 veículos diferentes para serem usados, vários personagens e armas, além da variedade de níveis, mais de vinte, com detalhismo impressionante e uma trilha sonora animal. Na versão demo, você começa usando um tremendo carro ou, se preferir, começa a matança a pé mesmo. No demo estão disponíveis duas armas, fora uma serra elétrica de mão maluca. Na versão completa é possível jogar em multiplayer com até 16 pessoas ao mesmo tempo. Toda esta fórmula, talvez não muito original, mas muito bem feita deve transformar este game

em um verdadeiro clássico, se a censura não bloquear suas vendas, como fez com outros jogos (Carmageddon 2). Sugestão: experimente atropelar os inimigos usando a visão interna do carro, dá até para sentir a dor...

Dicas:

- Atire nos barris em chama: as passagens secretas estão aí;
- Não gaste a munição sem motivo. Quando possível passe por cima dos obstáculos.

Comandos Básicos:

← → ↓ ↑	A	sobe mira
movimentação		
← (BackSpace)	Z	desce mira
pulo		
ctrl	delete	movimento lateral para esquerda/sai do carro
F12	tecla suicida	
tab	pgdown	movimento lateral para direita/sai do carro
troca de arma		

Configuração Mínima:

Padrão + placa 3D

Accolade - www.accolade.com

Resident Evil 2

Cérebros!! Esse grito ficou marcado na mente de muitas pessoas há muitos anos, quando a indústria dos filmes de terror começou a dedicar suas forças às histórias que enfocam como os mortos-vivos aliviam a sua dor. Mas que dor é essa? De sua voz rouca e movimentos podres, clamam: "A dor de estar morto..."

Nenhum game retratou tão bem os zumbis como Resident Evil, sucesso absoluto e de fama mundial. Agora ele está de volta e sua sede por destruição dos mortos-vivos não terminou. Nas ruas de Raccoon City, milhares de Zumbis estão soltos. Os cenários são de devastação total e de terror. Você está no meio dessa situação e vai ter de encarar: isto é Resident Evil 2!

A seqüência do badalado Resident Evil foi remodelada. A Capcom caprichou nos detalhes gráficos e deu um toque extremamente dramático ao jogo, evidenciado pelas câmeras, que mudam conforme o cenário. Apesar da evidente falta de diálogos (aliás, quem

quer conversar com zumbis que só estão interessados no seu sangue), a música supre esta possível falha, que já acompanha a série desde o primeiro episódio. O jogo é meio induzido, não existe muitos caminhos diferentes a serem tomados. Mas você só irá perceber isto quando entrar de cabeça no jogo e dominar as manhas.



Esta suposta facilidade de terminar o jogo em poucas horas é pura ilusão: pode apostar que serão muitos sustos até o final do game. Você também pode ver o desenrolar da história de duas maneiras diferentes: optando pelo destemido policial Leon ou pela não tão inocente Claire, que é irmã de Chris Redfield, personagem principal do primeiro jogo da série. A grande vantagem é quando você se vê emperrado em algum lugar. Neste momento é possível optar pela troca de personagem, visando uma solução do problema.

Nesta versão que a CD EXPERT trás, você

poderá conferir tudo o que foi dito jogando com Leon. Corra contra o tempo, percorrendo a cidade e matando esses monstros que estão doidos pelo líquido que corre em suas veias. Eles sabem o quanto isso é vital, pois um dia já o tiveram. O deles está coagulado, o seu é quente e saboroso.

Dicas:

- Drible os zumbis sempre que possível, não gaste munição;
- Quando os zumbis caírem não saia correndo por cima deles: certifique-se que eles se foram mesmo...
- Não se aproxime demais dos inimigos, pois você tem algo quente nas veias que eles querem...

Comandos Básicos:

← → ↓ ↑	Z	inventário
movimentação		
X	ctrl	opções
aponta a arma		
V	A	mapa
corre		
← (BackSpace) atira		

Configuração Mínima:

Padrão + placa 3D

Capcom - www.capcom.com

Rogue Squadron



Rogue Squadron é até agora o mais perfeito jogo da série Guerra nas Estrelas já criado. Você defende a Aliança Rebelde, tendo o prazer de pilotar as naves mais desejadas da Aliança, entre elas a A-Wing, a Y-Wing, o Speeder, a V-Wing e a X-wing. Nesta versão demonstrativa você só tem acesso a esta última.

Para quem conhece a Trilogia de Guerra nas Estrelas, o jogo acontece pouco depois da destruição da primeira Estrela da Morte e antes do início da perseguição aos Rebeldes, entre o primeiro e o segundo filme da série (Guerra nas Estrelas e o Império Contra Ataca).

Apesar de pilotar naves, você não terá missões no espaço, mas sim no interior dos planetas, o que traz um detalhismo gráfico mais



É o mais perfeito jogo de Guerra das Estrelas

caprichado. Uma missão que pode traduzir o grau de detalhes é a de defender o porto espacial de Mos Eisley. Para se ter uma idéia, ao dar um vôo rasante, você pode ver claramente um "Stormtrooper" (soldado do Império) patrulhando na areia. Os tiros levantam fumaça e quando disparados paralelamente próximos do chão, são refletidos na areia. As montanhas e abismos são perfeitos, por incrível que pareça, são redondas e completamente em 3D (mesmo quando você está jogando é difícil acreditar que isto é um jogo e não um filme).

O tamanho dos cenários também é algo digno de aplausos e para melhorá-lo foram adicionados componentes dos filmes, como por exemplo: você pode passar pelo povo da areia ou encontrar ossadas de diferentes criaturas. Já imaginou dar um rasante destrutivo no palácio de "Jabba, o Hutt" (mais um dos clássicos personagens do filme)? Isso e muito mais está em Rogue Squadron.

Quanto aos oponentes, também estão num nível elevadíssimo, a animação e o desenho são perfeitos. Para completar, o jogo tem um som magnífico, com efeitos perfeitos e uma música que varia seu ritmo, mais suave ou mais forte, de acordo com a ação do jogo. Tudo isto faz com que você penetre fundo no universo de Guerra nas

Estrelas, sentido-se praticamente em um filme interativo. Quem não conhece a série, com certeza sentirá despertar um grande interesse. Aos que já a conhecem, "que a força esteja com você"...

Dicas:

- Os Stormtroopers são inofensivos, portanto não perca tempo com eles.

Comandos Básicos:

					Aumenta a velocidade;
direcionam a nave;					à
	Dispara lasers;			Muda as visões.	
	Dispara o canhão de prótons;				

A nave pode ser controlada também com o mouse.

Configuração Mínima:

Padrão + Placa 3D com 4 MB, 32 MB de RAM

Lucas Arts - www.lucasarts.com

RollerCoaster Tycoon



Parque de Diversões!! Um lugar mágico que automaticamente faz todos se sentirem crianças novamente. Um lugar onde só há alegria, coisas bonitas, verde e pessoas felizes. Mágico, não? É assim o ambiente de RollerCoaster Tycoon, o mais novo lançamento do gênero e que vêm resgatar a saudade de jogos como Theme Park. Se você já se diverte com um dia no parque, vai delirar com RollerCoaster. Apesar de estar trabalhando na área de entretenimento, há muito serviço a fazer quando se deseja construir um parque onde antes só existiam árvores. Os cenários do jogo não pedem uma placa aceleradora 3Dfx e mesmo assim são belíssimos, esbanjam qualidade, detalhes e provavelmente nada foi esquecido.



Os gráficos são maravilhosos

Para completar, é preciso dedicar um momento solene ao som desse game. Quando você entra em um parque de diversões, por menor que



ele seja, o que mais deixa você com espírito infantil, com aquela vontade de entrar em todos os equipamentos e não perder nenhum momento? Com certeza você vai responder que é o som contagiante do parque, vindo de diversas pessoas felizes, muitas com a adrenalina no auge, gritando e vibrando com as suas emoções. Acredite ou não, RollerCoaster consegue passar isso, é incrível!! Aproveite os rios e lagos do local para construir pedalinhas, um splash ou outras brincadeiras aquáticas. Não se esqueça a infra-estrutura completa para atender todos os seus visitantes, como banheiros, lanchonetes etc. Use e abuse de todas as opções de construção do jogo e veja do que RollerCoaster é capaz!!

Dicas:

- Não se esqueça de que muitas construções podem ser feitas dos mais diversos tipos e tamanhos. Mas isso não significa que ela irá funcionar. Isso é comum quando você faz um projeto errado de uma montanha-russa, por exemplo;
- Tome muito cuidado com o preço das entradas que você for cobrar. Muitas vezes o sucesso do seu equipamento depende deste fator;
- Como em um parque comum, a publicidade de suas novas atrações são mais do que necessárias.

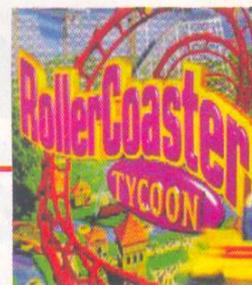
Comandos Básicos:

Todos os comandos são facilmente acessíveis pelo mouse. Utilize os menus de RollerCoaster para escolher as construções e todas as particularidades do parque e dos equipamentos.

Configuração Mínima:

Padrão

Hasbro Interactive - www.hasbro-interactive.com



A RODA É O MACACO



Desde que o **primeiro primata** inventou a roda ela continua redonda.

Sensibilidade, necessidade e criatividade alavancam o desenvolvimento **HUMANO**

A informática é mais que hardware e software. São idéias criativas que facilitam a vida.

UMA IDÉIA ANIMAL!!!

FENASOFT O ESPAÇO ONDE AS GRANDES IDÉIAS ACONTECEM

Venha participar do Universo Tecnológico **FENASOFT**.

Deixar para Depois é Muito Tarde.



Recorte aqui e envie já, para trocar ou adquirir o seu cartão Fenasoft

NOME (Para constar no cartão)

EMPRESA

ENDEREÇO (Rua, av., número, bairro, apto., bloco, etc.)

CIDADE

UF

CEP

PAÍS

TELEFONE (Incluir todos os códigos)

FAX

DATA DE NASCIMENTO

RG

CPF



Preencha o cupom ao lado para **adquirir ou trocar** seu **Cartão Fenasoft**. Para trocar, envie seu **Cartão Fenasoft Visitante** (azul e vermelho) até 15 de junho de 1999 junto com R\$ 2,00 (dois reais) para despesas de postagem e administração.

Para adquirir seu **Cartão Fenasoft**, envie hoje mesmo o cupom pelo **correio ou fax** para:

Rodovia SC 401 - Km 01- Parque Tecnológico Alfa
Sede Fenasoft - 88030-000 - Florianópolis - SC
Tel.: (048) 334 8000 / Fax: (048) 3348411
cartao@netco.com.br

TABELA DE PREÇOS

de 16/02/99 a 15/04/99	R\$ 6,00
de 16/04/99 a 15/05/99	R\$ 10,00
de 16/05/99 a 15/06/99	R\$ 20,00
de 16/06/99 até o evento	R\$ 30,00

Os pedidos enviados pelo correio deverão estar acompanhados de cheque nominal à **Fenasoft Feiras Comerciais Ltda.**, e os enviados por fax acompanhados do comprovante de depósito no Banco Bandeirantes, ag. 197, c/c 005 002002-6. Em ambos os casos, escreva seu nome no próprio comprovante.

É proibida a entrada a menores de 14 anos.

De acordo com a lei nº 6538/78 de 24 de junho de 1978, é proibido o envio de dinheiro em espécie via correio



FENASOFT'99

19 a 24 julho'99 - Anhembi - São Paulo

Riding Star



Já conheceu algum jogo onde você é o jóquei?! Com certeza ainda não, mas este é realmente idêntico e possui as mesmas regras que uma corrida de cavalos que costumamos assistir pela TV. Seus gráficos dão um tom de realidade, possibilitando um melhor entretenimento durante o jogo. Agora as emoções de assistir um corrida de cavalos no jóquei clube ou pela televisão, se redobram pois você não será mais um simples torcedor e sim um dos competidores. Riding Star possui três tipos de cavalos: Morning Star (Estrela Matutina), Reckless (Despreocupado), Shadow (Sombra). Com eles você participará de diversas competições e, quem sabe, se consagrar nas primeiras posições, ainda que em um jogo de

computador. Aproveite!! Escolha o melhor cavalo e prepare seu coração para um importante desafio: superar os obstáculos e subir ao pódio. Mas caso não consiga, não desista: um verdadeiro campeão é aquele que não foge da luta! Rinnch!!

Dicas:

- Não aumente sua cavalgada, senão você poderá bater nos obstáculos.

Comandos Básicos:

- barra espaço** faz com que o seu cavalo salte
- ↓** diminui o ritmo da cavalgada
- ↑** aumenta o ritmo da cavalgada
- ← →** controla a movimentação do seu cavalo

Configuração Mínima:

Padrão

Blue Tongue Software - www.bluetongue.com/



Você é jóquei nesta competição

Shadow Master

Embarque em um jogo futurístico de extrema ação, onde se encontram diversas criaturas que tentarão destruir você. Essas criaturas não são humanas, não têm sentimentos, são apenas máquinas com inscrições em seus circuitos onde é possível ler: "Morte!". Shadow Master possui um ambiente de jogo muito agradável e a tecnologia avançada se tornou bem realista. Você encontrará muita diversão ao longo do jogo: os diferentes tipos de inimigos e a forma com que você os vê tornará ainda mais especial o seu entretenimento. Com Shadow Master você estará diante de um confronto de robôs, num futuro próximo, e deverá deter todos

os robôs que estão fora de controle. Neste combate, é possível perceber como o mal existe e como é importante impedir a sua propagação. Não dê tréguas!! Encare sem medo o exército de robôs! Impeça que dominem o seu exército. Procure melhorar o seu desempenho e a sua estratégia logo no início e avance para cima deles sem piedade, mandando a lataria de volta para a oficina de montagem. Com seu carro robotizado você poderá fazer isso sem parar. Não tenha medo, são circuitos à espera de um curto...



Dicas:

- Não se aproxime muito dos robôs. Eles poderão destruir seu carro em pouco tempo.

Comandos Básicos:

- ← → ↓ ↑** controle o seu carro robô
- shift** fortaleça a sua arma
- ctrl** uma poderosa arma laser
- barra espaço** selecione outro tipo de arma

Configuração Mínima:

Padrão

Psygnosis - www.psygnosis.com



Os robôs serão seu alvo principal

Spheres Of Chaos

Para você que é vidrado em games de aventuras espaciais, Spheres Of Chaos é empolgante. Estamos em estado de alerta, em virtude de aproximações de asteróides com destino ao nosso planeta, que deverão se chocar e acabar com tudo e com todos dentro de minutos. Para evitar esse perigo que amedronta todos os habitantes, será preciso montar uma força espacial e destruí-los antes que cheguem à Terra. Será uma operação de risco, mas se não passarmos por essa situação é impossível salvar a humanidade, então não perca tempo!! Mais uma vez,



Perigo: asteróides se aproximam da terra

encontramos um antigo conhecido embutido na jogabilidade de Spheres Of Chaos. Exatamente! Asteroids do Atari!! São esses games aperfeiçoados que nos trazem a mesma diversão de outrora, com uma boa qualidade gráfica e a jogabilidade que não morreu desde nosso saudoso console. Sua nave poderá contar com alguns recursos especiais que podem ser adquiridos no decorrer do game. Explosões galáticas cuidarão do atrativo visual de Spheres Of Chaos, enquanto você, piloto e aventureiro, desvia rapidamente dos inimigos e os abate na melhor posição. Mais uma vez, o destino do planeta depende de você!

Dicas:

- Fuja da direção dos asteróides o máximo possível, para que eles não destruam a sua nave.

Comandos Básicos:

- Mouse** controla a movimentação da sua nave
- Botão Direito** dispara tiros
- Botão Esquerdo** avança adiante

Configuração Mínima:

Padrão

Iain McLeod - www.chaotica.u-net.com

The Elder Scrolls Adventure: Redguard



Redguard é um novo conceito de adventure, envolto no início da segunda era da história, onde guerras entre Impérios começam a ser frequentes. Encontramos o reino de Hammerfell, que após a morte de seu poderoso rei, Thassad II, se vê incapacitado e mergulha em uma sangrenta guerra civil entre coroas. O príncipe Crown A'tor, filho de Trassad e herdeiro de Hammerfell, conduz as suas forças em vitória ininterrupta contra os invasores. Várias batalhas ocorreram posteriormente e A'tor e seus homens são derrotados. Os Tiber Septim



Honre a sua pátria sob à lei da espada

estabelecem guarnições imperiais em toda a cidade de Hammerfell. Um homem chamado Richton, que matou o príncipe A'tor, é designado Governador Provisional dessa cidade. Obviamente, o seu reinado não é amável com os cidadãos. Você é Cyrus, um mercenário que retorna à sua terra natal e acaba não gostando muito do que encontra. Seu povo está sob ameaça e para complicar mais ainda a coisa, sua irmã Iszara desapareceu. Você parte desta terra sem lei, conversando com todos e explorando tudo o que for possível. Encontrá-la e salvar sua terra não será uma missão fácil, pois nem todos estão dispostos a ajudar você e, às vezes irão se opor à sua vontade, mesmo que isso custe suas vidas!



Dicas:

- Converse com todos e preste atenção no que eles têm a dizer. Muitas vezes um detalhe pode ser a chave para a verdade.

Comandos Básicos:

ctrl ativa item	S saca/guarda espada
← → ↓ ↑	I inventário
+ alt muda visão	< > retorna/avança item do inventário
alt defesa com espada	M mapa
barra espaço pulo	tab ativa/desativa modo andar
← → ↓ ↑	F2 salva
+ shift andar	F3 carrega
	F7 ativa auto-defesa

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM + Placa Aceleradora 3Dfx

Bethesda Software - www.BethSoft.com

Wargasm

Muitas das principais batalhas do mundo no futuro pegarão o homem de surpresa. É exatamente por esse motivo que muitas pessoas se preocupam desde já e são chamadas de loucas por alguns, mas em seu íntimo sabem que o pior ainda está por vir. Transporte-se para o ano de 2025. Três anos antes, os governos do mundo assinaram um tratado que salvaria bilhões de vidas. O tratado convoca todas as principais nações do mundo para combater o desarmamento, erradicando a possibilidade de guerra. Mas já era inevitável. Sua missão é recuperar o controle da grande guerra que acabara de se formar. Na larga Rede Mundial, os líderes de cada nação podem comandar suas

forças diretamente e sem perder vidas. Em disputas, as vitoriosas nações levaram controle automático dos sistemas eletrônicos do perdedor, tais como comércio e governo. O estado de Wargasm existiu. No mundo real, as pessoas sofreram com a fome e com a economia



desmoronada. Seu trabalho é assumir todas as forças do mundo através da larga Rede Mundial para restabelecer a ordem.

Em Wargasm você joga com quatro unidades em qualquer momento: Soldado, chefe de Tanque, Portador de Pessoal Blindado (APC), Chefe ou Piloto de Helicóptero. Há quatro modos para ter acesso à Wargasm: Ação imediata, Treinamento, Rede de guerra ou Multiplay. Conheça as suas unidades: Infantaria (ideal para ataques em pequenas operações); veículos blindados (potência de fogo enorme e resistência a grandes danos); helicópteros (um valioso recurso, entretanto vulnerável ao fogo, permite ainda movimentação de grande velocidade a todas as áreas do espaço da

batalha). Na opção Treinando, você encontrará uma introdução rápida aos seus três tipos principais de unidade.

Dicas:

- Procure dosar as suas ações para possibilitar o uso de todas as suas unidades, reforçando seu exército e destruindo mais rapidamente o seu inimigo;
- Use sua unidade de infantaria para invadir as unidades inimigas.

Comandos Básicos:

8 para cima*	shift + 0 opções
4 para a esquerda*	shift + D desmontar infantaria
8 para a direita*	F4 visualizar o motorista (tanque)
2 para baixo*	F6 visão de arma
P pausa	F7 visão de torre
M mapa	shift + F7 visão Aérea
	* (teclado numérico)

Configuração Mínima:

Padrão

Infogrames - www.infogrames.com



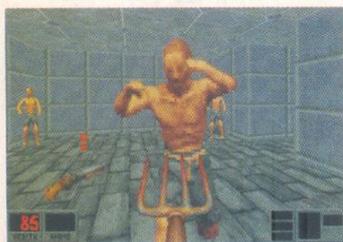
O jogo se passa no ano 2025

Mais Níveis

Quem adquiriu a edição Blood & Game Collection sentiu a fúria do nosso jogo completo. Para quem não conhece, essa edição trouxe níveis, dicas e atualizações para Shadow Warrior, Blood e Total Annihilation. Agora a nova seção Mais Níveis traz mais itens para você completar de vez o seu arsenal dos jogos BLOOD e TOTAL ANNIHILATION!

São editores de mapa, complementos, patches de atualização, mapas e novas unidades para você detonar. Não perca a oportunidade de acrescentar mais e mais informação aos seus games completos Blood e Total Annihilation!

Blood



Dentro do diretório Blood, estão 2 subdiretórios, são eles:

1º DIRETÓRIO: BLOOD\SINGLE\

Contém 8 níveis para se jogar sozinho (Single Player). São eles: ANCIENT.MAP
BATMAN.MAP
CULTHQ.MAP
DOOM2.MAP
HELLWAR.MAP
MINE.MAP
REFINERY.MAP
SKY.MAP

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os mapas acima para o diretório onde você instalou o jogo Blood (Ex: C:\BLOOD);
2. No Prompt do MS-DOS, digite C: e pressione <ENTER>;
3. Digite CD BLOOD e pressione <ENTER> (caso o diretório onde o jogo instalado seja mesmo C:\BLOOD);
4. Agora digite BLOOD -MAP XXXX.MAP (onde XXXX é o nome do mapa que se deseja jogar) e por fim tecla <ENTER>.

2º DIRETÓRIO: BLOOD\MULTI\

Contém 8 níveis para jogar em rede (MultiPlayer). São eles:

AQUA.MAP
DEEPWOOD.MAP
LEVEL4.MAP
LILTOWNB.MAP
OASIS.MAP
THEALTER.MAP

YARDWORK.MAP ZQUEST.MAP

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os arquivos acima para o diretório onde você instalou o jogo Blood (Ex: C:\BLOOD). *Atenção: lembre-se de que TODAS as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o jogo completo e também o mapa escolhido;*
2. Ainda no diretório C:\BLOOD, digite SETUP para ativar o menu de configuração. No menu SETUP, você pode optar por jogar em:
 - rede comum (Network Game)
 - modem (Modem Game)
 - conexão serial (Serial Game)

Escolha a sua opção e tecla <ENTER>. Em seguida, configure o que for necessário (número de jogadores, etc) e escolha a opção LAUNCH BLOOD para começar jogar. *Importante: repita esse passo para TODOS os jogadores participantes!*

3. Depois que o jogo for carregado, entre na opção NEW GAME;

Finalmente, para carregar um dos mapas citados anteriormente, escolha a opção USER MAP, digite o nome do mapa e em seguida escolha START GAME;



Total Annihilation

Dentro do diretório TA, estão 4 subdiretórios. São eles:

1º DIRETÓRIO: TA\EDITOR



Contém dois Editores de Mapa para Total Annihilation!

- EDITOR TAEBLITE (requer a versão completa de TA)
- EDITOR GREENFULL (requer a versão completa de TA e do editor TAEBLITE)

Instalação: Apenas dê um duplo clique no arquivo de nome do editor.

2º DIRETÓRIO: TA\MAPS

Contém dois Mapas exclusivos para Total Annihilation!

MAPA COAST TO ISLAND TO COAST

Instalação: Apenas descompacte todos os arquivos para um diretório de mapas em seu diretório da Cavedog. Exemplo: c:\cavedog\totala\maps. O mapa deve então estar disponível em modos skirmish e multiplayer.

MAPA HILLS OF HELL (Colinas do Inferno) - requer 32 MB RAM

Instalação:

- 1) Crie um subdiretório: \maps. Por exemplo, se Total Annihilation está instalado em C:\cavedog\totala, então crie um subdiretório c:\cavedog\totala\maps.
- 2) Clique duas vezes no mapa comprimido, e quando for pedido um diretório destino, digite "c:\cavedog\totala\maps", ou qualquer caminho que você criou no passo anterior.

3º DIRETÓRIO: TA\PATCH

Contém a Patch de atualização de Total Annihilation para a versão 3.1! (a mesma fornecida na revista Blood & Gamecollection)

Instalação: Dê um duplo clique no arquivo TA1X-31C.EXE e a instalação da patch será iniciada.

4º DIRETÓRIO: TA\UNIDS

Contém 4 unidades extras para você acrescentar às suas equipes em Total Annihilation! (2 para a Arm e 2 para a Core) Não se esqueça de que é necessária a instalação da Patch anterior antes da implantação de qualquer unidade abaixo, ok?

Instalação: Simplesmente dê um duplo clique no arquivo da unidade desejada e instale-a no diretório do jogo Total Annihilation.

UNIDADES PARA A ARM

AFMMAKER.EXE
AFORT.EXE

UNIDADES PARA A CORE

CDOMINAT.EXE
CVOYEUR.EXE

Para informações detalhadas e créditos, consulte o arquivo TA.txt no diretório TA do seu CD-ROM.

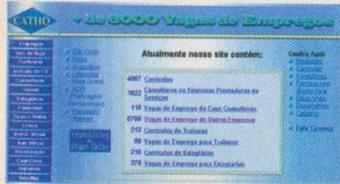


Está tudo aí, para você complementar cada vez mais os seus jogos completos! Escolha entre assassinar ou racionar e dê um novo rumo à Blood e Total Annihilation. ■

Gamer, este é o espaço do relax. Aqui você pode optar por continuar no incrível universo dos games ou tirar uma onda nos mais diversos e interessantes assuntos que a CD EXPERT navega para não deixar você a ver navios...



www.catho.com.br



Uma das maiores empresas de recolocação de profissionais do Brasil está neste endereço. O cadastro da empresa CATHO é composto por mais de 61 mil empresas e 380 mil executivos. O melhor de tudo é que a CATHO é a única no Brasil com Certificado de Qualidade ISO 9002 na área. Diversas recomendações de usuários e também de empresas podem dar a você a sugestão final para cadastrar o seu currículo. O sistema é pago, muito eficiente e seu preço bastante acessível.

www.cindy.com



A maior modelo de todos os tempos tem o seu próprio site e fomos conferir se ele é tão belo quanto a dona. O site apresenta uma maravilhosa galeria de fotos da Cindy Crawford, seções de e-mail respondida pela modelo, cartões-postais etc. Se você aprecia o trabalho da Cindy, não perca a oportunidade de se aprofundar em sua história.



PHOTO GALLERY

www.cybercomix.com.br



Só alegria! O mundo dos quadrinhos está longe de perder o seu encanto e contagiou até a Internet. Neste site do ZAZ, o universo dos quadrinhos é valorizado ao máximo! Em CyberComix você encontrará HQs de desenhistas famosos como Laerte, Angeli e Adão, além de uma safra enorme de novos desenhistas que estão pintando por aí. Além disso, o site conta com entrevistas, bate-papos com criadores, foruns e um espaço especial pra você, que tem o dom do desenho, enviar as suas histórias!

www.netlove.com.br



A abertura desta página já diz tudo: a Net Love é dedicada a todas as pessoas românticas e apaixonadas, que acreditam principalmente que tudo em nossa vida se deve a essa grandiosa força. Net Love tem muitos e muitos links sobre os mais diversos assuntos relacionados ao assunto. Em qualquer situação e a qualquer hora, vale a pena dar uma olhadinha e ampliar a sua mente.

A CASA DO MP3

Os arquivos .MP3 contagiaram todo o mundo. Quantos usuários da Internet não fazem constantes downloads de efeitos sonoros, trechos de filmes, temas musicais de seriados ou desenhos? São diversos os sites que reúnem tudo isso. Abaixo relacionamos alguns sites que trabalham com MP3 para você se esbaldar. Se liga:

www.mp3.com
www.mp3place.com

Nestes dois endereços você encontrará, além do ótimo acervo de músicas, seções dedicadas a software ou hardware de sons, além de plug-ins para players famosos.



www.mp3music.simplenet.com



www.winamp.com

Este é o site do Winamp, um rápido e flexível player para Windows 95/98/NT. Suporta MP3, MP2, CD, MOD, WAV e outros formatos de áudio, interfaces customizadas chamadas skins (peles), além de plug-ins para visualização e efeitos do áudio.



www.2look4.com

Com uma busca fácil, você encontra mais dois sites dedicados à músicas e sons e um importante banco de armazenamento.

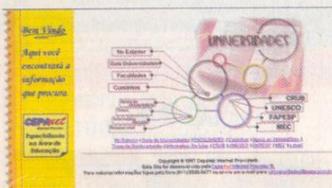


www.betocarrero.com.br



Neste site você encontrará tudo sobre esse grande herói brasileiro, seção de bate-papo e informações sobre o Beto Carrero World, um dos cinco maiores parques temáticos do mundo, localizado em Santa Catarina. A interface é muito legal e traz o Betinho Carrero e sua turma apresentando as informações.

www.universidades.com.br



Atenção, vestibulando! Você que está prestes a decidir a sua carreira e está à procura de uma universidade este é o endereço certo. O site traz uma lista com universidades de todo o país e algumas do exterior também! Além disso: seções de apoio ao universitário, faculdades, cursinhos, teses de doutoramento e links para as principais organizações ligadas à Educação. Estudante, não tire esse site da sua agenda!

sites.uol.com.br/jose_lemos/principal1.htm



A galera está cada vez mais ligada em produzir sites com qualidade e obviamente a CD EXPERT dá o auxílio para todos os que estão começando. O leitor assíduo Ricardo A. Lemos mandou bala e construiu

um site super legal para divulgar o campeonato de FIFA 99 que ele está organizando. Está tudo lá: regras, inscrições, tabelas, área para download, sons e a sua seção de links favoritos, onde não poderia faltar o da CD EXPERT. Valeu Ricardo!

www.hardcore.com.br



O surf mobiliza uma galera animal de norte a sul do país. A revista HARDCORE é especializada no assunto e apresenta o seu site repleto de informação sobre viagens, vídeos, CD's, camisetas da revista, promoções etc. O site é muito louco e tem um visual bem original. Se você se liga no esporte, pegue umas ondas neste site.

www.futebol.com.br



Este site realmente destrói! Informações sobre futebol no Brasil e no mundo são apenas detalhes neste endereço. Ele está constantemente atualizado com as informações completas sobre os campeonatos disputados no Brasil e no mundo, entrevistas e links. Para completar você tem acesso à todas as informações do seu time favorito. Viciado em futebol? Já deveria ter acessado esse cantinho redondo à muito tempo, seu pernetta!

www.ondetemfesta.com.br

A Antártica teve a fantástica idéia de abrir um espaço para todos que gostam de uma boa festa no

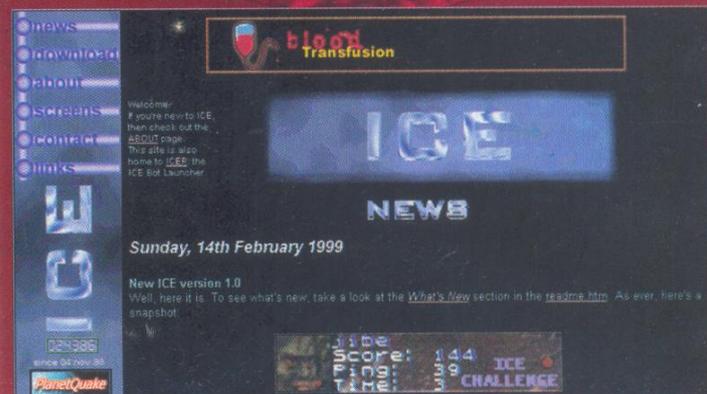
Brasil! Neste site você encontra uma seção de bate-papo particular para a galera simpaticante de agitos em todo o território nacional e outros links que cuidam da badalação, música e da noite. O melhor de tudo é a oportunidade de cadastrar a sua festa no site e realizar um convite virtual para divulgá-la a quem você quiser, genial! ■



QUAKE II

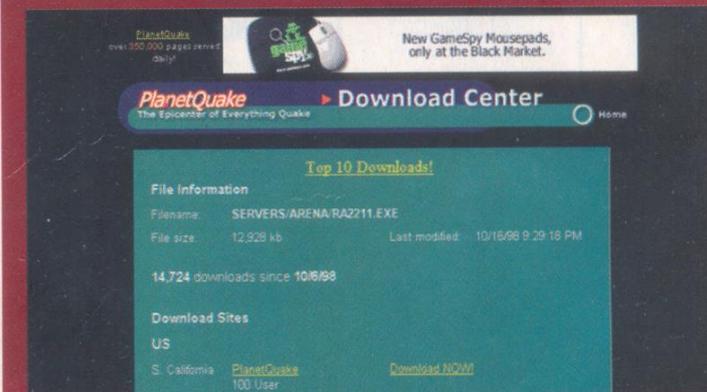
Aqui estão relacionados alguns sites para você se aprofundar mais e mais no maravilhoso mundo de Quake II. Segure aí endereços para adquirir novos bots e mods.

•BOTS!



- Oakbot Bot:** www.quake2.com/oak
- Eraser Bot:** frag.com/cgi-bin/dl.cgi?impact/Eraser101.zip
- Ice Bot:** www.planetquake.com/ice/
- CR Bot:** www.planetquake.com/crbot/

•MODS!



- Rocket Arena:** asp.planetquake.com/dl/dl.asp?servers/arena/ra2211.exe
- Jailbreak:** ftp://ftp.thepeel.com/pub/jailbreak/jb20cl.zip
- L-fire CTF:** www.planetquake.com/lfire

As garotas nos Games

Meu Deus! Algo acontece na Cd Expert. Há um maravilhoso perfume no ar... uma sensação de paraíso e bem estar domina a redação e todos estão com os queixos caídos. O que está acontecendo? Em cada sala da editora é possível presenciar largos sorrisos masculinos. Vultos majestosos estão agora na porta da redação e... nossa!! Tá cheio de gata por aqui!!! Uma após outra, elas entram, lindas.

Temos a honra de dedicar esse espaço a todas aquelas que arrancam suspiros virtuais dos gamemaniacos. A essas maravilhas da tecnologia moderna, nossos agradecimentos por tornarem os jogos mais doces, mais bonitos e mais gostosos... Elas já estão prontas para a entrevista. Esperamos não gaguejar muito na hora de conversar com as máquinas que entraram aqui. Vocês tinham que ver como isso aqui está florido...

Allison Huxter

Que loira, rapaz... A estrela do jogo Space Bunnies: Must Die realmente tem medidas de sobra pra deixar vários coelhos tontos. Allison é uma garota linda e ostenta um air-bag para Mercedes nenhuma botar defeito! A gata diz que tem dois empregos: é garçonete em uma lanchonete mixuruca e o restante do tempo tira uma onda



como estrela de rodeio. Segura peão... Allison conta que sua irmã, Jocelyn, é uma cantora famosa e também muito bonita. Certo dia, a Terra foi invadida por uma estranha raça de coelhos vindos do espaço. O comandante desses alienígenas escraviza Jocelyn e começa a dizimar a população terrestre. Agora Allison precisa, não só resgatar a sua irmã, como salvar a Terra dos comedores de cenoura invasores.

Nossa loiraça revela ter diversos tipos de armas, mas não é o seu ponto forte. O grande trunfo de Allison é a sua habilidade para dançar. Seus movimentos sensuais hipnotizam completamente os adversários, que ficam embasbacados pelo poder corporal da loira. Quando estiverem babando, é hora do fuzilamento. É meus amigos, nossa rosa tem espinhos...

Sonia Blade

Quem não conhece a loirinha esquentada da série Mortal Kombat? Sonia Blade é a tenente das Forças Especiais Americanas, que se envolveu no torneio do Mortal Kombat enquanto procurava o malvado Kano. No torneio provou ser uma habilidosa lutadora e posteriormente travou batalhas para impedir a grande invasão que Shang Tsung planejava. Segundo Sonya, sua força interior permite que centralizar as energias de seu belo corpo em anéis de força que ela pode arremessar em seus inimigos. Ela realmente desafia a lei da gravidade, saltando para dar um poderoso soco e saindo do chão para realizar um assustador "Bicycle Kick".

Suas noções de ginástica também entram em cena quando ela vira de ponta cabeça, segura um adversário com os pés e o joga no chão completamente destruído. Se bem que com um golpe destes o cara deve ficar feliz. Já pensou? Ser enlaçado por um par de pernas daquele...



Lara Croft

Se existe uma gata virtual que dispensa apresentações, esta é Lara Croft. Lara se tornou a garota virtual mais desejada e mais explorada pelos gamers de todo o mundo. A personagem da série Tomb Raider nasceu em 15 de fevereiro de 1967, em Wimbledon, Inglaterra. É a primeira filha do Lord Henshingley Croft e foi criada desde o nascimento para se tornar uma aristocrata. Mas a gatíssima Lara conta que nunca se sentiu bem na atmosfera sufocante da elite britânica. Quando tinha 21 anos, durante uma expedição para esquiar, seu avião caiu no coração do Himalaya. Ela nem gosta de lembrar: foi a única sobrevivente e teve que aprender a se virar sozinha em uma região muito hostil.

Por oito anos, ela acumulou muitos conhecimentos sobre as velhas civilizações. Depois, voltou para casa e ficou famosa por suas descobertas. Com todo o material e conhecimento que conquistou, Lara tornou-se arqueóloga e passa a ter seu nome respeitado em todo o mundo, principalmente, é claro, entre os homens. Sim, porque seus 1,70m e 55 quilos estão mais do que bem distribuídos. Nunca pensávamos em nos apaixonar por polígonos...



Red Lotus

Red Lotus é a gostosa do game DeathTrap Dungeons. Essa flor que brotou para todos nós pode ser encontrada em Fang, conhecida como a Cidade da Abundância (depois de ver a Red, não tivemos dúvida alguma disso...). A própria Red confia que anos atrás, Melkor, o Dragão Vermelho, escravizou a população de Fang. Uma recompensa de dez mil peças de ouro foi oferecida para quem libertasse a cidade do horror, mas só Red Lotus era capaz de dar conta do serviço.

Red é uma gata esbelta, um tanto quanto agressiva e astuta como uma raposa. Diz ter sido seqüestrada por piratas e feita escrava ainda criança. Vivendo entre ladrões, assassinos e piratas, aprendeu e dominou todo tipo de truque sujo que se pode ter em um combate. As habilidades dela de matar alguém rapidamente logo a fizeram ganhar respeito entre os piratas, mas ira e ódio era tudo o que ela conhecia. Nossa Flor de Lótus vermelha tem uma beleza terrível, fazendo com que todos os homens a desejem, mas ao mesmo tempo tenham medo dela. A Red jurou nunca se entregar a nenhum homem. Muitos tentaram conquistá-la, mas nenhum teve sucesso. Agora ela vem para a cidade de Fang à procura de riqueza e fama, mas talvez encontre uma pessoa que compreenda o seu gênio (e possa desfrutar da companhia da gatíssima...)



Elexis Sinclair

Chegou a vez das morenas cruéis! Elexis tem 31 anos, olhos verdes, cabelos negros e conta que é solteiríssima! E a gata não é fraca não: é biogeneticista, química e a cabeça das Indústrias SinTEK, destaque do jogo futurista SIN. Nascida no subúrbio de Freeport no dia 12 de abril de 2006, é filha do Dr. Thrall Sinclair e da mãe Diane Kettle Sinclair. Ela frequentou várias escolas até a idade dos seis anos. Depois de muitos problemas com a família e brigas dos pais, o paradeiro do Dr. Thrall é agora desconhecido, enquanto que sua mãe continua morando na Europa.

Muito pouco se conhece sobre as pesquisas genéticas de Elexis e ela não quis nos revelar maiores detalhes sobre esse assunto. Rumores dizem que seus avanços científicos chegam a áreas que muitos cientistas conceituados temem explorar, mas isso é definitivamente o que menos importa na gata. Sinta só os detalhes que Elexis não deixou de fornecer para a galera poder babar mais: ela tem uma tatuagem ao redor do tornozelo e uma outra bem delicada na nádega direita. Bom, é tudo o que podemos falar sobre Elexis agora, porque ela disse que vai nos mostrar essa tatuagem.



Chun-Li

Chun-Li já é padrão de referência em beleza e garra. Exímia lutadora de kung-fu, Chun-Li é a gata que dá o toque feminino em praticamente todos os jogos da série Street Fighter. Ela foi treinada desde pequena por seu pai, um policial de Hong Kong, cidade onde moravam. Este, ao investigar todas as falcaturas da empresa Shadaloo, não se deu bem e foi friamente assassinado.

Chun-Li nos contou que, tomada pela sede de vingança, entrou na Interpol para tentar acabar de vez com a Shadaloo e principalmente, com M. Bison, o famoso vilão de Street Fighter e assassino de seu pai. Chun-Li tem vários golpes originais, destacando-se sua giratória de ponta cabeça e o famoso pisão, que deixa os adversários desconcertados. Apesar de bonita e delicada, não é qualquer um que se atreve a desafiá-la.

A cada nova versão do jogo, Chun-Li recebe modificações que lhe dão poderes ou realçam sua belas coxas. Recentemente, ela vêm se apresentando com um visual mais comportado. Mas avisa: está cansada dos olhares de lobo mau que os homens lançam para suas pernas abençoadas...



Nikki Davis

Personagem do destruidor game Vigilance, Nikki não aparenta seus 32 anos. É tão sarada que você daria no máximo 22 anos para a loirinha. A russa Nikki se especializou em sistemas de segurança e possui habilidades em computadores, concertos, sistemas de comunicação e área médica. Antes de se unir à SION (organização de agentes de Vigilance), Nikki Davis era a Dr. Nicole Davinova, uma investigadora e Doutora de Biomecânica para a KGB na antiga União Soviética. Ela era responsável pela maioria dos equipamentos inovadores que a organização usou, inclusive uma série de mini-robôs para vigilância e propósitos de demolição.

A reputação de Nikki logo se expandiu pela comunidade de inteligência mundial. Autoridades dos Estados Unidos tentaram assassiná-la, mas Blair (outro personagem do game) a ajudou a escapar e Nikki foi incorporada em sua organização. Duchess, como é conhecida, ficou sem graça quando lhe dissemos que ela é a cara da Kim Basinger e tão gata quanto ela...



Leeloo

Quem se depara com Leeloo na telinha do jogo "O Quinto Elemento" fica com água na boca e fatalmente perde os sentidos. Imagine então a sorte de Bruce Willis, que contracenou com essa maravilha no filme? Uma das coisas que mais chamam a atenção em Leeloo é a sua ousadia nas vestimentas. No jogo, ela se apresenta em duas roupas diferentes, usadas no filme. Uma delas é de fazer marmanjo tomar: uma espécie de cinta-liga branca, que deixa à mostra (atenção tarados virtuais de plantão!) grande parte do seu esfuziante corpo, uma máquina cruel de sedução.

Mas o melhor ainda está por vir: experimente andar agachado com ela no jogo. Como uma gatinha manhosa, você pode filmar as suas curvas de um ângulo jamais visto nos games. Além disso, ela pode se mover mesmo quando pendurada no teto. Leeloo é muito rápida e diz que valoriza muito a vida, tornando-se assim uma adversária poderosa e muito difícil de ser derrotada. Ela sempre inicia as suas aventuras somente com os punhos ou os pés, fruto do grande conhecimento em artes marciais. Vai encarar?



Elaine Marley

A série adventure Monkey Island esconde muito mais do que simplesmente aventura: a boneca Elaine Marley. Ela é a popular governadora de várias ilhas caribenhas (incluindo Melee, Scabb e Plunder). A gatinha cresceu em meio a piratas e é mais que capaz de tomar conta de si própria. Embora frequentemente cortejada pelo Fantasma do pirata LeChuck, o interesse exclusivo de seu amor sempre foi para Guybrush Threepwood, o atrapalhado personagem dos games da série. Embora não tenha "aquele" corpão, Elaine tem um rostinho de porcelana que dá vontade de beijar sem parar...



Galera, essa realmente foi uma das seções mais quentes dos últimos tempos. Nunca as gatas virtuais foram reunidas assim para uma coletiva, e nunca o chão da redação ficou tão molhado. Os babões aqui não entendem que elas só estão fazendo o seu trabalho. Mas cá entre nós: que trabalho lindo... ■



Muita ação em 10 fases totalmente tridimensionais



Hipnotize inimigos com danças exóticas e depois atire para matar



Enfrente dezenas de mutantes e outras criaturas bizarras



Esquivas, saltos acrobáticos e escaladas radicais



Sobreviva a poços de lava, guilhotinas e armadilhas mortais

SPACE BUNNIES MUST DIE!

Aberta a Temporada de caça aos coelhos



Panasonic.  Ripcord

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288
PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA, SHOPPING ÁTICA E EXTRA HIPERMERCADOS

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

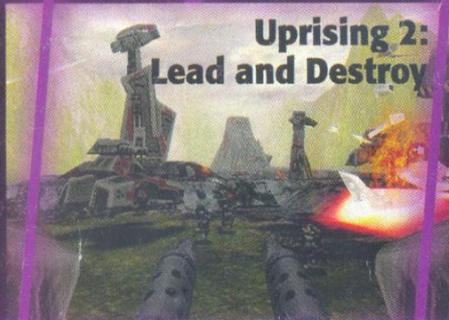
SP Capital - MEGAMÍDIA.COM. - Fone: (011) 858 5496
Zona Leste - GORGATTI - Fone: (011) 6942 7143
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauru e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA. Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165

Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAÍBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (084) 212 2413 - 985 0154
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORÁIMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718

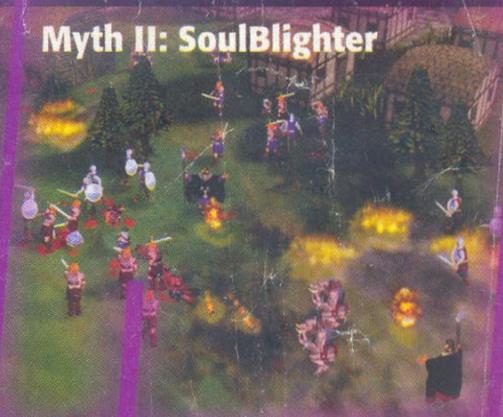
EXCLUSIVIDADE



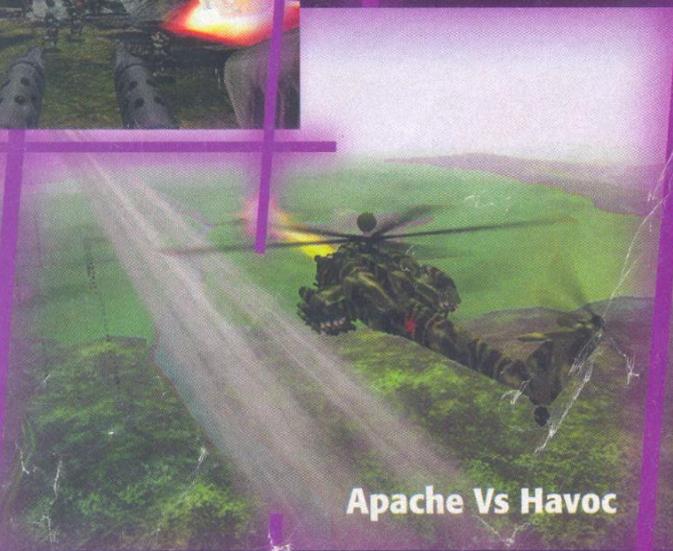
**Uprising 2:
Lead and Destroy**



Myth II: SoulBlighter



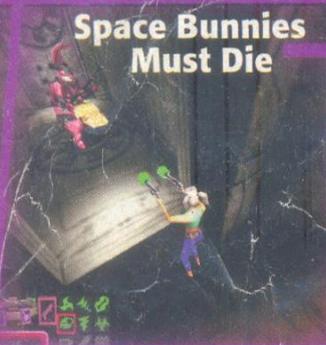
Apache Vs Havoc



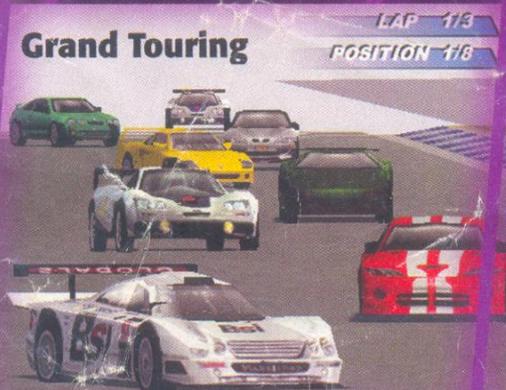
Vigilance



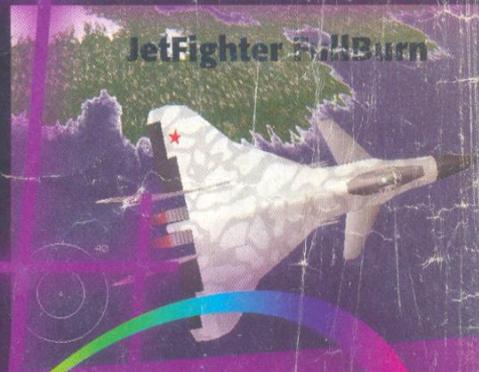
**Space Bunnies
Must Die**



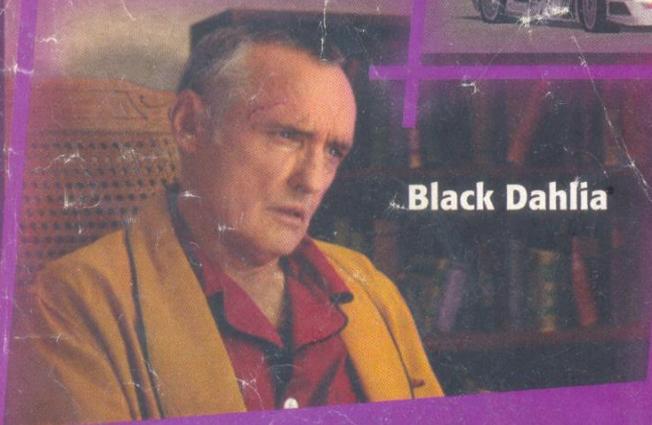
Grand Touring



JetFighter 3: Burn



Black Dahlia



**Os melhores games
para PC levam
esta marca**

GreenLeaf®

Visite o nosso site: www.greenleaf.com.br

