3D GAMER

CD EXPERT BY

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D



Ação e perseguições policiais como você nunca viu

JOGO COMPLETO

Ano 1 - Nº 07

Colecione 07

QUALIDADE
CD EXPERT





Devore sua PC GAMER a qualquer hora do dia.

PC GAMER pela manhã, à tarde, à noite, de madrugada... Não existe nada mais delicioso do que matar a fome por games com a melhor coleção de jogos já publicados por uma revista no mundo. Tenha todas. Seja guloso e deguste cada minuto de satisfação deste cardápio exclusivo.











Visite o site: www.pcgamer.com.br

DRIVER

JOGO DO MÊS

Segure-se no volante, pois motoristas mercenários invadiram as perigosas pistas de quatro selvas urbanas: San Francisco, Los Angeles, Miami e New York. No papel de Tanner, um policial disfarçado, você deverá liquidar com esta quadrilha.

Manual..... 07



Cartas..... 06
Tire todas as suas dúvidas nessa incrível seção

Placa do Mês 20
A equipe 3D Gamer descobriu as novidades da nova geração de placas da Nvidia



Faça você mesmo..... 24
Construa sua própria rede para jogos

Sites 32
Chegou a hora de navegar à toa, aproveite nossas dicas quentíssimas

Preview
Conheça os games que estão chegando ao mercado nacional



Startopia..... 28
Engraçadas criaturas levam-no a um universo mágico e misterioso

Project Eden..... 26
Uma busca desordenada por um mundo caótico

Red Faction 26
A realidade em suas mãos

Sheep 27
Dolly voltou. Salve as amadas ovelhinhas de terríveis perigos

Rowan's Battle of Britain 27
A Batalha da Inglaterra está apenas começando

Return to Castle Wolfenstein 28
As forças do mal invadem nosso dia-a-dia



Review
Os games que abalam a mente e o micro dos gamers

Project IGI 30
Um jogo que combina ação intensa, belos gráficos e muito realismo

ONI 29
Mais uma super gata em uma aventura fantástica

Timeline 29
Um ambiente épico de ação e aventura em um mundo totalmente 3D

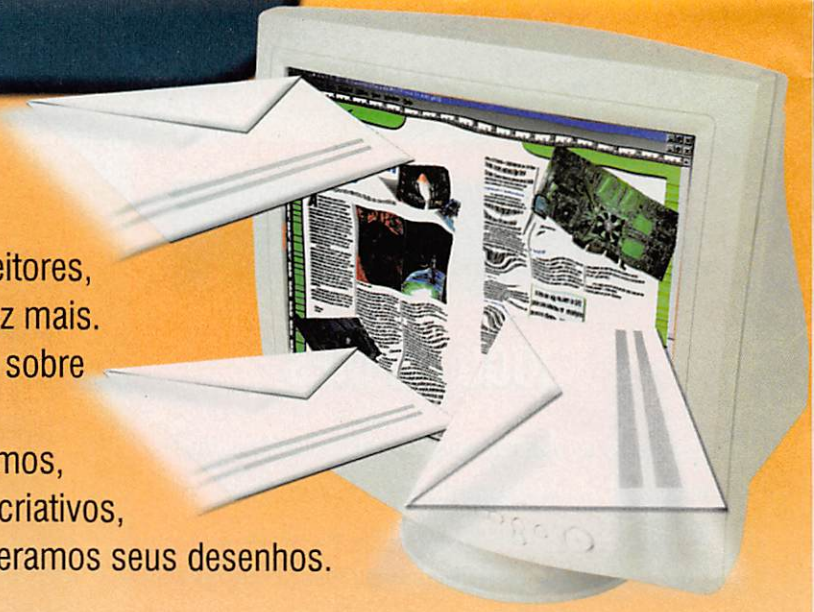
Fuga da Ilha dos Macacos 30
Um game irônico e cheio de piadas bem sacadas

Mechwarrior 4 31
A vingança dos robôs gigantes

SimCoaster 31
Gerencie um parque com muitos desafios para serem superados

EXPEDIENTE: Revista CD Expert Especial (ISSN 1413-3466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Antônio Camardo, 364 - Tatuapé - São Paulo - SP- Telefone: (0xx11) 6942-2222 • Os CD-ROMs brinde são parte integrante desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Impressão:** Margraf/ Plural • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Priscila Lanaro, MTB 30.110 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Alessandro Treguer, Elisa Zuigéber, Emerson Freire, Kleber Pedroso, Henrique Thomaz Bruscagin, Adriano Mendes Camargo, Inara Costa Porto, Alexandre Hideki Chicaoka, Andréa Naliato

CARTAS



Agora que temos esta seção para nossos leitores, está na hora de vocês participarem cada vez mais. Portanto, mande agora mesmo sua opinião sobre o nosso trabalho. Estamos ansiosos para receber sua carta ou e-mail. Além disso, temos, também, o espaço para os desenhos mais criativos, feitos com os melhores efeitos em 3D. Esperamos seus desenhos.

Passo a passo para a 3D Gamer

Olá, galera da 3D Gamer. Gostaria de saber porque vocês não fazem a seção Passo a Passo na revista 3D Gamer, assim como o da revista PC Gamer, pois já comprei todas as edições e ainda não vi essa seção.
Com certeza, os amantes de bons games ficariam satisfeitos em encontrar essa ajuda nas páginas desta bela revista.
Chapolim
Por e-mail

Bem, caro amigo Chapolim. Nossas revistas pretendem agradar à grande maioria dos leitores, mas sempre existem os que sempre acham algo a mais. Não fique preocupado. Nós, aqui da redação, estaremos estudando essa proposta e, brevemente, poderemos estar solucionando o seu problema com a seção Passo a Passo também para a 3D Gamer.



F. Creasso demonstra toda sua criatividade neste fenomenal robô 3D

Todas as edições da 3D Gamer

E aí, galera da 3D Gamer. Sou fã de vocês e gostaria de saber o nome de todos os games que já foram lançados pela revista 3D Gamer, pois gostaria de adquirir a coleção completa desta fantástica revista. Comprei uma edição e não consegui mais ficar sem. Por favor, tirem minha ansiedade!
Rafael Chang
Por e-mail

Caro Rafael, até agora, foram lançadas as seguintes edições da 3D Gamer: Test Drive 5 - nº 1; Heretic II - nº 2; Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 - nº 3; Coração Valente - nº 4; Darkstone - nº 5 e Heavy Gear II - nº 6. Esperamos que você curta de montão nossas publicações, pois trabalhamos para que vocês sintam-se cada vez mais satisfeitos.

Aquisição de revista

Prezados senhores de uma das melhores revistas de games que já comprei.
Gostaria de saber como faço para adquirir o número atrasado da 3D Gamer que trouxe o jogo Heretic II. Preciso muito da ajuda de vocês, pois adoro este jogo e ele não pode faltar em minha coleção.
Silvio Vieira
Por e-mail

Caro Silvio, para adquirir qualquer número anterior de qualquer revista da editora CD Expert, basta ligar para a Gorgatti (0xx11) 6942-7143 ou Fast CD (0xx11) 3889-0489

Dúvidas sobre Heretic II

Caros amigos da 3D Gamer, quero pedir uma ajuda a vocês. Comprei a edição que continha o jogo Heretic II, o qual gostei muito, mas estou tendo dificuldades para sair de um nível. Passo pela primeira fase, saio dos pântanos e deparo com várias câmaras. Chego a uma fase com túneis de água, por qual devo mergulhar, saindo em uma área limpa. Caminho até chegar a um local onde enfrento um monstro muito forte. Ao matar esse monstro, abre-se uma porta. Entro por ela, e, de repente, o teto começa a cair. Escalo uma parede, ando pelo corredor e chego a uma câmara com água. Novamente mergulho, entro no túnel e chego a uma outra câmara. Em seu interior, existe uma espécie de triângulo com quatro colunas.
Vou até o centro desse triângulo, aperto a barra de espaço e algo verde aparece, como se fosse uma fórmula. Saio dessa câmara e encontro uma área com jarros de plantas e munição escondida. Mergulho e acabo saindo na mesma galeria de túneis que descrevi... depois disso, não sei por onde seguir.
Por favor, ajudem a solucionar meu problema.
Edemilson Araújo
Por e-mail

Caro amigo Edemilson, você conseguirá o walkthrough completo desse fantástico game no site: www.hereticii.com/walk/. Nele, existirão screenshots que facilitarão muito o seu tortuoso caminho. E, com certeza, sua missão será finalizada.

Mais informações sobre Braveheart

Amigos da 3D Gamer, gostaria, primeiramente, de parabenizá-los pelo grande sucesso da revista. Adoraria conhecer um pouco a respeito do game Braveheart (Coração Valente). Fiquei interessado pelo game, depois de ter assistido ao filme que, sem dúvida alguma, é uma das grandes obras que o cinema já produziu até hoje. Daí, acabei comprando o jogo, mas não o adquiri através da revista 3D Gamer. Só depois fiquei sabendo que vocês publicaram uma edição com o game. Como posso conseguir essa revista e quais os melhores (e mais confiáveis) sites que a rede oferece sobre Braveheart? Obrigado.
Jeferson Serpa dos Santos
São Paulo – SP

Caro Jeferson, você poderá adquirir edições anteriores da revista ligando para a Gorgati ou para a Fast CD, os telefones estão inclusos nesta mesma seção. Com relação aos sites sobre Braveheart, aqui vão algumas dicas: www.eidosinteractive.com (site oficial), www.macbraveheart.co.uk e www.filmtracks.com/titles/braveheart

DRIVER

"AQUI VOCÊ É O MOTORISTA"



Seu nome é Tanner. Alguns anos atrás, você deixou as corridas profissionais para se tornar policial. Agora, trabalha disfarçado para se infiltrar na mais poderosa e perigosa organização do submundo: a família Castaldi.

Você entregou seu distintivo e trocou Nova Iorque por Miami, onde seu primeiro contato está à espera. Tome cuidado, Tanner! Quando se vai tão fundo, não sabemos em quem confiar.

Instalando Driver

O CD será executado automaticamente, dando-lhe as seguintes opções:

Instalar DirectX (Install DirectX)
Instalar DirectMedia (Install DirectMedia)
Configure (Setup)
Exit (Sair)

Se o CD não rodar automaticamente, use o Windows Explorer para ler os arquivos do CD-ROM e execute o arquivo "Install.exe". Se houver falha na execução do arquivo "Install.exe" durante a instalação do jogo, inicie-o através do arquivo "setup.exe".

Pressione o ícone "Setup" (Configuração), mostrado no CD.

Siga o Install Wizard e especifique a instalação do diretório.

Depois de instalar, siga os passos através do Menu Inicial e selecione "Configuration" (Configuração).

Feito isso, escolha "Driver" para rodar o jogo.

A função "Uninstall" (Desinstalar) também fica disponivel.



O jogo suporta arquivos .FMV. Eles são exibidos entre algumas missões, no início e durante o jogo. NOTA: Essa opção pode ser desativada através do menu de opções.

Qualquer modificação feita no jogo pode ser salva no arquivo "Config.dat", que fica na pasta "Driver". Esse arquivo salva suas preferências e é utilizado como padrão na próxima vez que você rodar o jogo.

Iniciando

1-Feche todos os aplicativos do computador e coloque o CD de Driver no seu drive de CD-ROM. Se a função Autorun estiver habilitada (está na maioria dos PCs), será aberta a janela de DRIVER Setup (Configuração do DRIVER). Quando a vir, vá para o passo 2. Se a janela de configuração não aparecer dentro de um minuto após a inserção do CD, dê um duplo clique no ícone "Meu Computador" e um duplo clique no ícone do drive de CD-ROM (aparecerá a imagem de um carro e o logo de DRIVER). Encontre o ícone denominado "Install" e dê um duplo clique sobre ele. Surgirá a Janela de Configuração.

2-Pressione o botão "Setup" para começar a instalação de DRIVER. Você verá uma barra azul que avançará até 100%, enquanto Driver copia arquivos do CD para o seu computador. Quando a barra chegar a 100%, será aberta a janela de boas vindas, lembrando-o de fechar todos os programas que estiverem sendo executados no seu computador. A janela faz uma advertência para evitar a execução de cópias não-autorizadas. Clique em "Next".

3-Em seguida, você verá a janela "Choose Destination Location" (Escolha o Local de Destino), onde pode-se decidir onde gravar os arquivos de Driver em seu computador. A localização padrão é C:\Arquivos de Programas\GT Interactive\Driver. Se quiser instalá-los no diretório padrão, clique em "Next". Se quiser mudar o destino, pressione o botão "Browse" (Procurar). Selecione um novo destino na janela de diretórios e clique em OK.

4-Feito isso, é aberta a janela "Select Program Folder" (Selecionar Pasta de Programa), na qual pode-se decidir onde colocar o atalho de DRIVER no menu "Iniciar". Por padrão, o programa criará, automaticamente, uma nova pasta chamada "GT Interactive" e colocará os atalhos do jogo nela. Se estiver de acordo, clique em "Avançar". Se quiser colocar o atalho em outra pasta, no menu "Iniciar", clique em uma das pastas da lista, ou digite o nome de uma outra pasta na janela superior. Clique em "Avançar".

5-Os arquivos de DRIVER começarão a ser copiados do CD para o seu disco rígido. Uma barra azul avançará até 100%, e a janela DRIVER aparecerá. Pressione "Finish", na janela de conclusão da configuração (Setup Complete). Aparecerá o arquivo "readme.txt", que contém informações úteis; recomendamos que o leia. Terminada a leitura, feche sua janela. Dê, então, um duplo clique no ícone de Configuração, na janela DRIVER, para abrir a janela "Config-Driver".

6-Nessa janela, selecione o Equipamento de Aceleração 3D do seu computador a partir do menu de rolagem. Clique em "Test Settings" (Testar Configurações). Após alguns segundos, surgirá uma janela dizendo "Settings OK" (Configuração OK). Pressione "OK" em "Save Settings" (Salvar Configuração) e feche a janela. Se tiver o DirectX 6.0, ou uma versão superior, instalada no computador, você poderá iniciar o jogo dando um duplo clique no ícone na janela de DRIVER. Se não estiver certo sobre ter ou não DirectX 6.0, ou uma versão superior, clique em "DirectX" na janela Setup Driver. O programa pedirá que reinicie o computador após instalar o DirectX 6.0. Pressione "No" (Não).

7-Depois de instalar o DirectX 6.0, pressione "DX Media" para instalar o DirectX Media Player (programa que roda os filmes em Driver). O programa lhe pedirá que reinicie seu computador. Pressione "Yes" (Sim).

8-Depois que o computador reiniciar, você poderá executar o jogo a partir do menu "Iniciar". Clique em "Iniciar", "Programas", "GT Interactive", "Driver", e no logo Driver.

Menu Principal

Quando a introdução animada chegar ao fim, você será levado ao Menu Principal, onde encontrará as opções de jogo e vários jogos para disputar. Mova as teclas direcionais (direita ou esquerda) para destacar sua escolha e pressione "Enter" para selecioná-la. A seguir, há uma lista dos diferentes tipos de jogo. Disfarçado (Undercover) é o jogo principal, mas, antes de tudo, experimente a seção Treinamento (Trainning), a fim de desenvolver suas habilidades de pilotagem para sua primeira missão.

Disfarçado

Novo Jogo

Selecionar "New Game" (Novo Jogo) o levará a uma garagem abandonada, de vários andares, onde você terá a chance de exibir suas habilidades como motorista, frente a seus empregadores em potencial. Se passar nos testes dentro do tempo marcado, você se tornará um agente secreto, dirigindo missões para os Castaldi e seus asseclas em quatro cidades, começando por Miami. Missões posteriores o levarão a San Francisco, Los Angeles e Nova Iorque. Se tiver problemas em ser aprovado na entrevista, selecione a seção "Trainning" (Treinamento), no Menu Principal, para ver um exemplo de como fazê-lo.

Carregar um Jogo Salvo (Load Saved Game)

Abra a tela "Load Game" (Carregar Jogo), a partir da qual podem ser carregados os jogos salvos. Quando tiver carregado seu jogo, você será levado diretamente ao quarto do motel na cidade onde jogou pela última vez.



A Entrevista

Na entrevista da garagem, você verá os seguintes indicadores:

No canto superior esquerdo, um cronômetro marcando 60 segundos indica o tempo restante para completar todas as manobras listadas na tela do canto superior direito. Quando o tempo estiver quase esgotado, o cronômetro começará a piscar em vermelho, alertando-o para pisar fundo, se quiser o emprego.

No canto superior direito, há uma lista de manobras de direção que devem ser completadas dentro do tempo marcado. Se não esteve antes na garagem de Treinamento, poderá encontrar dificuldades em alguns dos movimentos mais complicados (Consulte a seção "Treinamento", abaixo). Cada vez que completar um movimento com sucesso, uma linha vermelha riscará o item correspondente na lista. Mas, não é apenas com manobras que você deve se preocupar; existem vários carros estacionados, tornando a coisa mais difícil.

Cada vez que arranhar a pintura, resultante de uma colisão com algum veículo, parede ou pilastra, aparecerá um X vermelho no alto da pista. Se receber 4 Xs, a entrevista será encerrada e será preciso tentar novamente. Se conseguir completar todas as manobras a tempo, o emprego é seu, e você mudará para o seu primeiro quarto de motel, em algum lugar de Miami.

Nos Quartos dos Motéis

Quando se está lutando contra alguns dos mais cruéis gângsters e criminosos conhecidos, é melhor ser discreto. Após sua entrevista com os Castaldi, você voltará para o seu quarto de motel. Não é um palácio 5 cinco estrelas, mas, pelo menos, é seguro. Abaixo estão os itens encontrados nos quartos e suas funções. Mova as teclas direcionais (esquerda ou direita) para ir de local a local.

Salvar Jogo — Vídeo (Save Game)

É possível salvar seu progresso a qualquer momento em que você estiver no quarto. Selecionar o vídeo o levará para a tela "Save Game" (Salvar Jogo), a partir da qual pode-se salvar o jogo num espaço livre ou sobrescrever qualquer jogo anteriormente salvo.

Conseguir um Novo Emprego (Secretária Eletrônica)



As mensagens na secretária eletrônica são suas opções de missões, deixadas por clientes enquanto você estava ausente, queimando pneus em missões anteriores. Os ícones, da esquerda para a direita, representam:

Ouvir mensagem anterior
Jogar mensagem atual
Ouvir mensagem seguinte
Aceitar missão

Selecionar "Accept Current Mission" (Aceitar Missão Atual) iniciará a missão descrita na mensagem atual.

Opções (caixa de ferramentas)

A partir da caixa de ferramentas, pode-se ajustar as opções de jogo descritas na seção "Opções" deste manual (página 11).

Dar uma Volta — Chaves (Take a Drive)

Você dá uma volta pela cidade em que está morando. Não há melhor meio de conhecer as ruas, atalhos, esconderijos e passagens estreitas.

Voltar para a Tela Inicial — Porta (Quit Back to Title Screen)

Sai do jogo atual e volta ao Menu Principal.

Na Estrada (On The Road)

Quando se está jogando nas cidades, os seguintes itens indicam seu progresso, posição e status:

Timer – O Timer, no canto inferior esquerdo da tela, indica o tempo da missão atual, fazendo a contagem regressiva em algumas missões, e progressiva em outras. Algumas vezes, será necessário alcançar pontos de checagem para acrescentar segundos ao tempo disponível.



Danos (Damage) – Cada vez que se atinge um prédio, muro, objeto sólido ou veículo, seu carro é danificado. A gravidade do dano depende da gravidade do impacto. Quando a barra de danos está cheia, seu carro está destruído, e é o fim do jogo. Se, a qualquer momento, você virar e ficar de ponta-cabeça ou de lado, o nível de dano subirá ao máximo, e a missão será encerrada.

Delito (Felony) – Sua barra de delitos aumenta quando você comete uma infração (como excesso de velocidade ou direção perigosa) no campo de visão de um policial (isso é explicado na indicação do radar, abaixo). Quando começar a perseguí-lo, o nível de agressão do policial aumentará junto com o crescente nível de delito do jogador.

Radar – O radar indica sua posição na cidade, seus objetivos e, mais importante, os policiais. Os tiras são mostrados como pontos azuis com um campo de visão em cone, indicando sua direção e campo de visão. Se cometer uma infração dentro do cone de visão de um tira, ele o perseguirá e avisará o QG, que despachará policiais ainda mais ansiosos, determinados a pará-lo. Nesse momento, a vigilância aumenta, juntamente com seu campo de visão. Quando estiver sendo perseguido, o radar piscará em vermelho e azul. Quando obtiver sucesso ao despistar seus perseguidores, o radar voltará à cor normal.

O objetivo da sua missão, ou ponto de checagem, também está marcado no mapa. As cidades em DRIVER são enormes, e nem sempre é possível ver o objetivo no radar [você pode descobrir o seu objetivo pressionando "Esc" e selecionando "Show Map" (Mostrar Mapa)]. Entretanto, uma grande "seta" triangular preta surge em seu radar, apontando para o objetivo ou ponto de checagem. À medida em que você se aproxima, mais estreita se torna a seta, até que o objetivo fique visível no radar e seja marcado como um ponto vermelho piscante.

Durante o jogo, aparecerão os seguintes menus:

PAUSE MENU (MENU DE PAUSA)

Continue (Continuar)	Continua sua missão.
Restart (Reiniciar)	Começa a missão novamente.
Sound Setup (Configurar Som)	Ajusta o nível dos efeitos sonoros.
GFX Details (Detalhes GFX)	Ajusta o nível de detalhes gráficos para aumentar o desempenho do jogo.
Film Director (Diretor de Filmes)	Vai para o editor de replay.

Quick Replay (Replay Rápido)	Mostra um replay do Diretor Automático (Auto Director).
Show Map (Mostrar Mapa)	Mostra um mapa aéreo. Indica sua posição na cidade como um ponto branco pulsante, e seu objetivo seguinte como um ponto vermelho pulsante.
Quit (Sair)	Volta para o Menu Principal.

MISSION COMPLETE (MISSÃO CONCLUÍDA)

Film Director (Diretor de Filmes)	Vai para o editor de replay.
Quick Replay (Replay Rápido)	Mostra o replay do Diretor Automático.
Save Replay (Salvar Replay)	Salva o replay.
Continue (Continuar)	Continua a missão seguinte.
Quit (Sair)	Volta para o Menu Principal.

MISSION FAILED (MISSÃO FRACASSADA)

Film Director (Diretor de Filmes)	Vai para o editor de replay.
Quick Replay (Replay Rápido)	Mostra um replay do Diretor Automático.
Save Replay (Salvar Replay)	Salva o replay.
Restart (Reiniciar)	Tentar a missão/jogo outra vez.
Quit (Sair)	Volta para o Menu Principal.

High Scores (Melhores Pontuações)

Seu sucesso durante os vários jogos de pilotagem podem ser gravados aqui, na seção "Melhores Pontuações". As tabelas são listadas separadamente sob os seguintes títulos:

Posto de Checagem de Travessia da Cidade (Crosstown Checkpoint)
Pioneiro (Trailblazer)
Rota Suja (Dirt Track)
Sobrevivência (Survival)
Carnificina (Carnage)

Options (Opções)

O menu "Opções" lhe permite alterar as configurações descritas abaixo. Ative ou desative uma opção destacando-a e pressionando "Enter". Para opções com barras deslizantes, selecione-a e use as teclas direcionais (esquerda ou direita) para diminuir ou aumentar a opção.

Details (Detalhes)

A tela "Detalhes" lhe permite desativar alguns efeitos gráficos, a fim de melhorar a jogabilidade. Se DRIVER parecer estranho ou "travado", experimente desativar ou reduzir alguns desses efeitos.

Sound (Som)

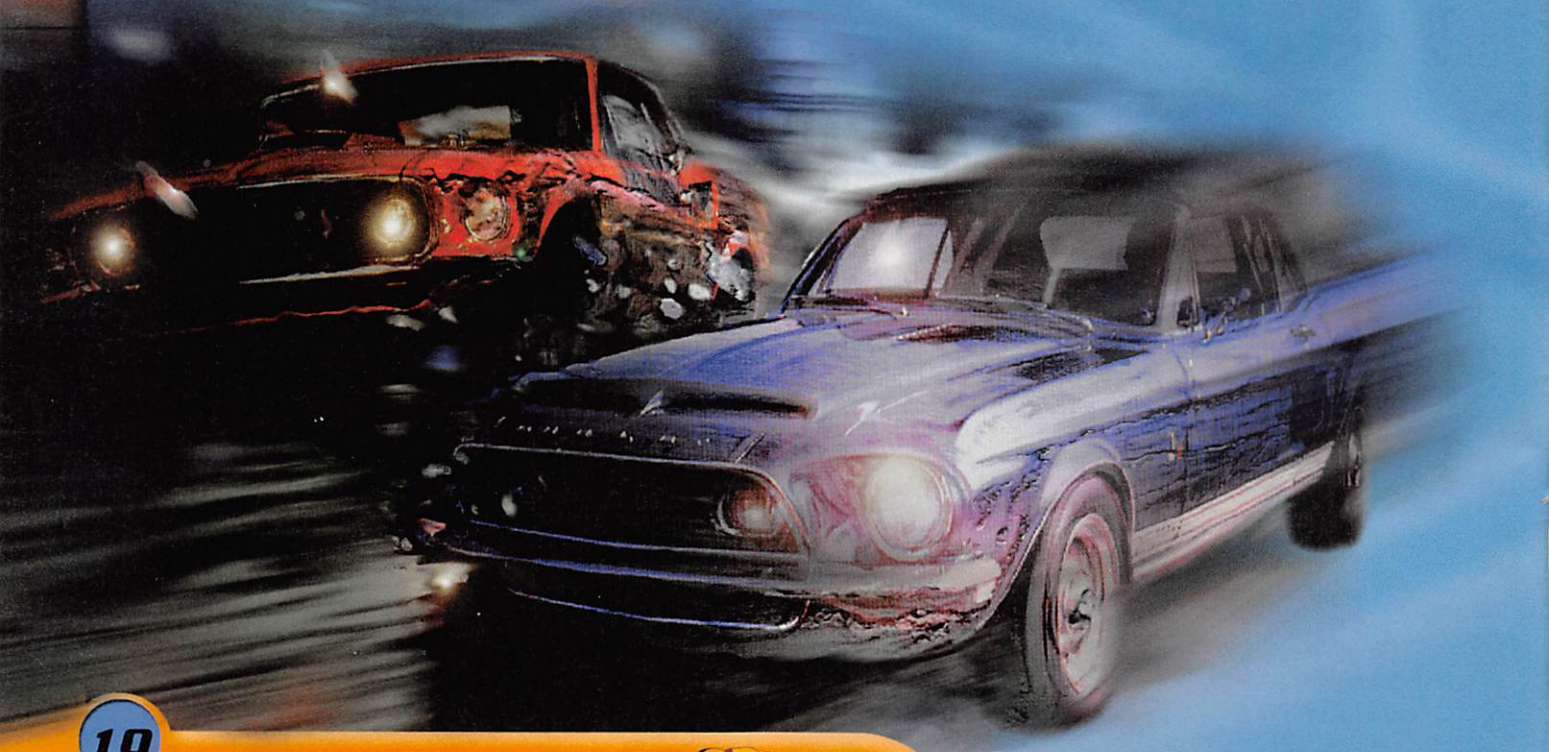
Pode-se ajustar ou desabilitar vários efeitos sonoros, aqui.



Control (Controle)

Teclado / Joystick 1 / Joystick 2

Escolha seu controle aqui. Se quiser usar um joystick ou volante, certifique-se de que seu equipamento esteja instalado no Windows e conectado ao computador antes de inicializar DRIVER. Para instalar o equipamento no Windows, pressione o botão "Iniciar", "Configurações", "Painel de Controle" e "Controladores de Jogos". Pressione o botão "Adicionar" e selecione o equipamento na lista, ou selecione o botão "Adicionar Outro", colocando o disco que acompanha o equipamento.



Observe que o jogo considera o volante um joystick. Para usar um volante, selecione "Joystick 1" ou "Joystick 2".

Reset to Default (Voltar aos Padrões)
Volta todos os controles às suas configurações originais.

Redefine (Redefinir)
Atribui funções do jogo (aceleração, freio, buzina, etc.) às teclas ou botões do joystick, à sua escolha. Destaque a função que deseja alterar, pressione "Enter" (ou o botão 1 em um joystick, se estiver ativado) e a tecla ou botão que deseja usar para tal função.

Force Feedback (Retorno de Impacto)
Se o seu joystick suporta a função "Force Feedback", ative-a ou desative-a aqui.

Gameplay (Jogabilidade)
As opções do menu "Gameplay " (Jogabilidade) permitem mudar as seguintes opções:

Cop Difficulty (Dificuldade do Tira) – Fácil / Média / Difícil
Alterar a Dificuldade do Tira afetará a capacidade geral de direção e a eficácia das forças policiais durante as missões secretas e os jogos de direção.

Auto Handbreak On / Off (Freio de Mão Automático Ativado / Desativado) – Ativar ou desativar o Freio de Mão Automático afetará o manuseio geral do carro durante o jogo. O padrão é Freio Ativado, o que dá ao carro a tendência de exagerar nas curvas; quanto mais acentuada a curva, mais você perceberá o excesso e, eventualmente, girará.

Desativar o Freio de Mão Automático faz o carro reduzir nas curvas e será preciso usar o freio de mão (barra de espaços, como padrão) para realizá-las com sucesso e recuperar a velocidade de entrada, enquanto corrige a curva e continua o caminho.

Max Frame Rate (Taxa Máxima de Quadro)
Se DRIVER rodar de maneira entrecortada no seu computador, experimente diminuir a velocidade máxima de quadros aqui.

FMV Ativado / Desativado
Essa opção ativa ou desativa as seqüências cinematográficas (full motion video).

Take a Ride (Dar uma Volta)

"Dar uma Volta" permite-lhe dar um passeio livre por qualquer uma das quatro cidades de DRIVER. No início do jogo, você será capaz de rodar pelas ruas de Miami e San Francisco. Poderá dirigir por Los Angeles e Nova Iorque, assim que tiver atingido o nível Disfarçado do jogo.

Quando selecionar a cidade pela qual quer dirigir, será perguntado se deseja fazer isso à noite ou de dia (exceto em Los Angeles, onde todas as saídas e missões ocorrem à noite).



Driving Games (Jogos de Direção)

Pode-se disputar qualquer um dos jogos deste menu. Após selecionar um jogo, você deverá informar em qual cidade ou nível deseja jogar. No início, será possível disputá-los pelas ruas de Miami e San Francisco. Pode se jogar em Los Angeles e Nova Iorque quando atingir o nível Disfarçado do jogo.

Pursuit (Perseguição) – Comece escolhendo uma cidade; pode-se selecionar qualquer uma das que já foram alcançadas no nível Disfarçado do jogo. Assim que começar, você precisará perseguir e bater no carro líder, destruí-lo e superá-lo por ruas, parques e ruelas, enquanto tenta desviar.

Gateway (Fuga) – No início de cada jogo de fuga, os tiras o perseguem imediatamente. É preciso despistá-los a qualquer custo. Quanto mais rápido enganá-los, melhor.

Cross-town Checkpoint (Checkpoint de Travessia da Cidade) – Primeiro, selecione a cidade pela qual deseja correr. Quando o jogo começar, será preciso correr de um checkpoint a outro, o mais depressa possível. Os checkpoints são mostrados no radar. Quando chegar ao primeiro, será mostrado o segundo no mapa e assim por diante, até completar-se o nível. Quanto mais rápido, melhor. Há dois jogos de checkpoint em cada cidade.

Trail Blazer (Pioneiro) – Atinja o maior número possível de cones e seja rápido. Seu tempo disponível para terminar será afetado pelo número de cones tocados, somando-se um segundo por cone. Quanto mais tempo tiver, melhor. Assim que completar o circuito, atingindo todos os cones, repita e procure melhorar seu tempo. Há dois jogos "Pioneiro" em cada cidade.

Survival (Sobrevivência) – Quanto tempo você consegue sobreviver diante de uma barreira de tiras veteranos, decididos a pegá-lo, não importando o custo da substituição dos carros danificados? A idéia é sobreviver; quanto mais tempo você se manter vivo, melhor.

Dirty Track (Pista Suja) – Siga o circuito entre os cones, através da escorregadia poeira do deserto, desviando de prédios e cercas. Você



será penalizado por atingir cones e serão acrescentados segundos ao tempo final geral. Você também será penalizado por dirigir fora do circuito marcado e por perder os checkpoints.

Practice (Prática) – Pratique na pista suja de sua escolha; é um meio ideal de se acostumar ao controle e às manobras do carro em áreas difíceis, estreitas e escorregadias. Quando completar uma volta, você será recebido por um carro de "vidro", que representa sua melhor volta na pista e que lhe dará uma perfeita indicação visual do seu progresso – ou retrocesso.

Time Trial (Teste de Tempo) – Escolha uma das pistas, entre as pistas sujas, e busque seu melhor tempo num conjunto de voltas. Desta vez, não há carro de "vidro"; apenas vá para a pista e faça o melhor tempo. Há uma representação, na tela, do seu progresso.

Carnage (Carnificina) – No modo Carnificina, seu carro é virtualmente invencível. Somente você sofre ferimentos, ao atingir prédios, postes ou outros objetos sólidos. Tudo é permitido. Portanto, crie o máximo de destruição possível em um minuto!

Cheats (Trapaças)

Quando completar a última missão do jogo, você será recompensado com códigos secretos de trapaças. Quando os tiver conseguido, digite-os aqui.

Trainning (Treinando)

Garagem

Observe o carro de demonstração enquanto apresenta todas as rotas e manobras que devem ser dominadas, antes de passar para a história secreta e suas missões, sendo aprovado na entrevista da garagem. A qualquer momento pode-se sair da demonstração clicando-se em "Iniciar" e selecionando-se "Try it" (Experimentar), no menu; dessa vez, você estará no controle do carro.

Burnout (Aceleração Total)

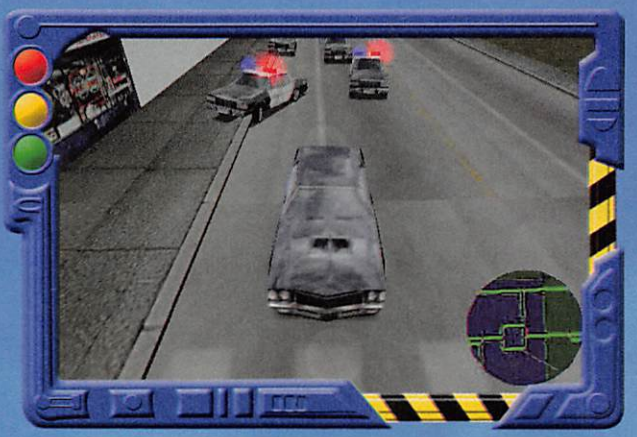
Use a tecla " \ " para tirar fumaça dos pneus traseiros.

Handbreak (Freio de mão)

Para passar nesse teste, basta acelerar para a frente e pressionar a tecla "Enter" para acionar o freio de mão.

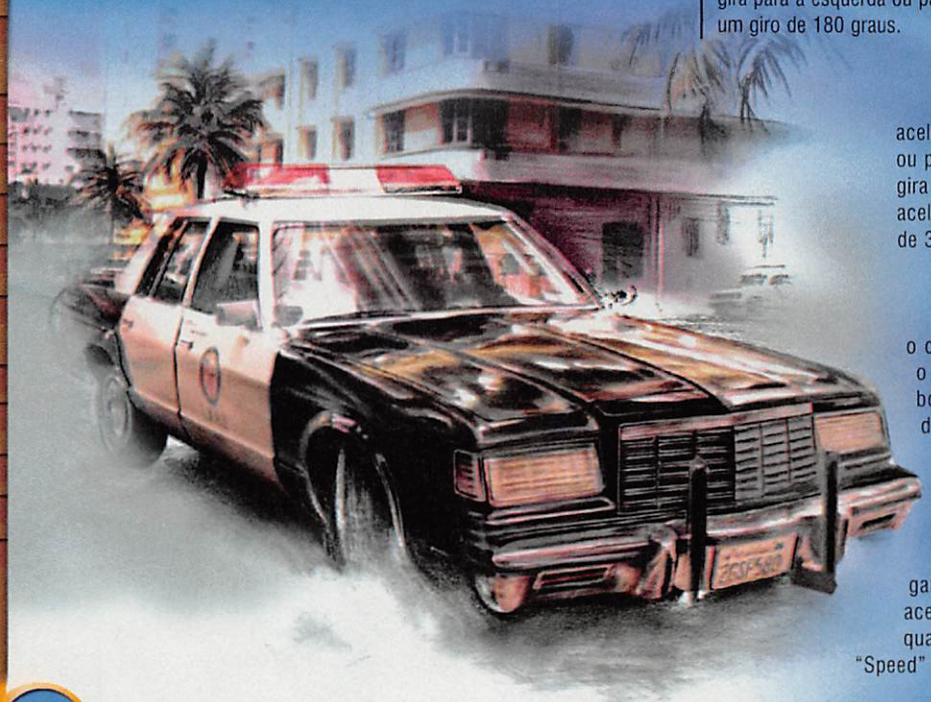
Slalom

Observe atentamente o carro de demonstração, enquanto passa pelas pilastras de concreto num movimento de "oito" continuo. Complete um "slalom" de uma coluna inteira de pilastras para ser aprovado.



180

Acelere para a frente, puxe o freio de mão e segure-o, enquanto gira para a esquerda ou para a direita, até que o carro tenha completado um giro de 180 graus.



360

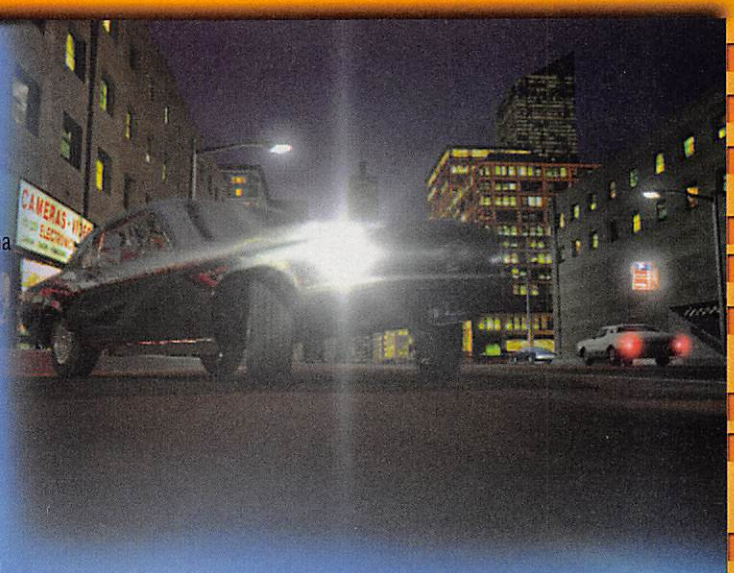
Acelere para a frente usando o botão de aceleração total (" \ "). Desvie para a esquerda ou para a direita e controle o carro, enquanto gira num movimento circular. Segure a aceleração até que o carro complete um giro de 360 graus.

Reverse 180 (180 de Ré)

Segure o botão freio/ré (" / ") e, quando o carro ganhar velocidade em ré, espere que o motor chegue ao máximo para soltar o botão, girando para a esquerda ou para a direita. Segure o giro até o carro completar 180 graus e parar voltado para a direção certa.

Speed (Velocidade)

Encontre espaço suficiente para ganhar velocidade em linha reta, dê aceleração total e solte o acelerador somente quando aparecer uma linha vermelha em "Speed" (Velocidade).



Brake Test (Teste de Freios)

Teste os freios do seu carro, dirigindo o mais rápido que puder, em direção a uma parede. Freie apenas no último instante.

Lap (Volta)

Mais uma vez, observe o carro de demonstração enquanto dá uma volta na garagem. Dirija ao redor das pilastras, tomando cuidado para não bater nelas, nas paredes ou nos carros estacionados. Se completar uma volta inteira na garagem e permanecer ileso, o assunto está encerrado.

The Desert (O Deserto)

É um treino mais aberto em pistas sujas, circuitos e slaloms, através de diferentes superfícies.

Quando tiver observado o carro de "vidro" fazer o percurso, você poderá ir para o deserto e experimentá-lo. Para parar a demonstração, pressione a tecla "Esc". Não deixe o carro de "vidro" ficar muito à sua frente, ou terá de começar de novo. Além disso, bater nos cones ou em outros obstáculos resultará em penalidades.

Pause Menu (Menu de Pausa)

Continue (Continuar)	Continua a demonstração
Try It (Experimentar)	Tente você mesmo
Sound Setup (Configurar Som)	Ajuste o som aqui
GFX Details (Detalhes GFX)	Ajuste os gráficos aqui
Exit (Sair)	Volta para o Menu Principal

Fim do Demo (Demo Over)

Ver de novo	Reinicia a demonstração
Experimentar	Tente você mesmo
Sair	Volta para o Menu Principal

Car Chases (Perseguições de Carros)

A seção "Diretor de Filmes" de DRIVER é, essencialmente, o seu próprio conjunto de edição de diretor, que lhe permite ver os replays salvos ou seguir as instruções abaixo para editar todos os tipos de câmera, cronometragem e posição, a fim de criar seu próprio filme de perseguição de carros.

Load Film Replays (Carregar Replay dos Filmes)

Leva-o para a tela de replays salvos, de onde pode-se carregar qualquer um dos replays anteriormente salvos. Quando carregado, você será levado ao "Film Director" (Diretor de Filmes), de onde poderá começar a editar seus próprios filmes de perseguição de carros.

Play Chase 1 - 4 (Jogar Perseguição 1 - 4)

Há quatro exemplos de filmes de perseguições de carros em DRIVER, gravados e editados pela equipe da Reflexions. Você pode tomá-los como excelentes exemplos do que pode ser conseguido, desde que se tenha um pouco de tempo e paciência com o Diretor de Filmes.



Film Director (Diretor de Filmes)

Utilizando o conjunto de ícones dispostos na parte superior da tela, você será capaz de colocar câmeras no local que desejar. Aproxime a ação, coloque câmera nos carros, posicione-as para acompanhá-lo; coloque câmeras estáticas para observar o desenvolvimento de toda a ação ou simplesmente sente-se e deixe o jogo fazer tudo por você, com o "Diretor Automático". A escolha é sua.

A barra colorida na parte inferior da tela, rola da direita para a esquerda quando pressiona-se o botão "Play " (Rodar), quando inicia-se o "Diretor Automático", o avanço rápido ou o avanço quadro a quadro.A linha escura no meio da barra representa a posição atual do replay.

A cor da barra muda para adequar-se a cada tipo específico de câmera. Elas são as seguintes:

Câmera de Perseguição	**Vermelho**
Câmera Fixa (Aproximada)	**Verde**
Câmera Fixa (Distanciada)	**Amarelo**
Interior do Carro (Jogador)	**Azul Escuro**
Interior do Carro (Perseguidor)	**Azul Claro**

Quando a nova cor/câmera atinge a marca escura, a perspectiva e o tipo de câmera serão alterados.

Sob a barra (da esquerda para a direita, os ícones apresentados representam as funções detalhadas abaixo).

Pressione "Enter" para selecionar todos os ícones dos menus e submenus. Sempre que fizer alguma mudança na posição, localização ou tipo de câmera, o "Diretor de Filmes" lhe dará a opção de experimentar seus ângulos antes de posicioná-las. Isso pode ser feito a partir dos submenus das câmeras, detalhados abaixo. Se estiver satisfeito com a nova posição, pressione "OK" no submenu correspondente, a fim de implementar a mudança no seu replay. Se não pressionar "OK", as opções e seleções da câmera serão cancelados e o ponto de visualização do replay voltará à sua localização anterior.

Play / Pause (Rodar / Pausar)

Roda e pausa, imediatamente, o Replay. Selecione o ícone "Rodar" e pressione "Enter" para começar a rodar o replay. Se pressionar "Enter" enquanto o replay estiver sendo apresentado, você voltará ao conjunto de ícones. A função "Play" é utilizada para chegar a qualquer ponto específico de interesse ou a uma seqüência de ação que se deseja editar.

Auto Director (Diretor Automático)

Pressione o ícone do "Diretor Automático" para o Diretor de Filmes rodar o Replay completo, alternando dinamicamente entre as câmeras. Esse é um meio fácil de não apenas observar seus replays, mas também uma ferramenta útil para aprender os detalhes e funções mais refinados do Diretor de



Filmes. Pode-se interromper esses replays a qualquer momento e iniciar sua própria edição.

Fast Forward (Avançar Rapidamente)

Quando se pressiona a tecla "Fast Forward", a velocidade do replay será aumentada até que seja feita a mudança de câmera, o que causará sua pausa. Pressione "Enter" novamente para voltar ao replay enquanto está em pausa.

Frame Advance (Avanço Quadro a Quadro)

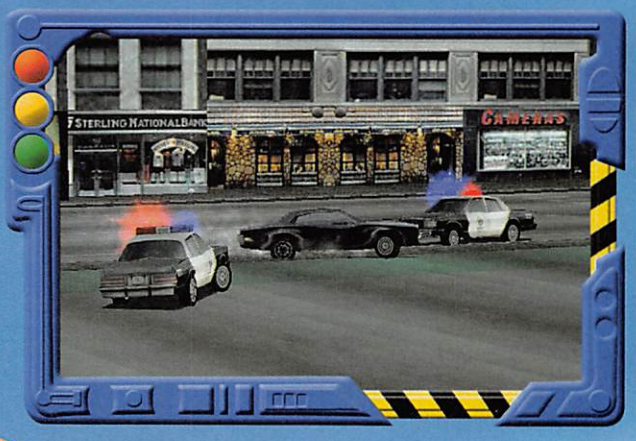
Pressione "Enter" para avançar o replay um quadro por vez. É essencial, quando é preciso encontrar o momento exato que se deseja trabalhar.

Rewind to the Beginning (Voltar ao Início)

Selecionando esse ícone, você retornará ao replay, instantaneamente, ao início, rodando-o novamente. Não se preocupe com suas alterações e edições de câmera, elas continuarão as mesmas após o reinício.

Add Camera (Acrescentar Câmera)

Selecionando esse ícone, é aberto um submenu com diferentes tipos de câmeras. Elas podem ser ajustadas ou modificadas a partir de outro submenu, que se abrirá horizontalmente. Cada câmera acrescentada será ativada no momento em que você parou o replay, representado pela marca escura.



Esses são os diferentes tipos de câmeras que podem ser acrescentados:

In Car (Dentro do Carro)

Essa câmera muda o ponto de visualização para uma tomada interna do carro, seja ele o seu, ou o automóvel de alguém que o persegue.

Chase Camera (Câmera de Perseguição)

Essa câmera acompanhará o carro a partir do ângulo e posição configurados abaixo.

Move Camera (Câmera de Movimento)

Essa câmera, por padrão, focaliza seu carro como ponto de interesse. Use as teclas de seta para movê-la em direção ao carro (acima), afastar-se dele (abaixo), circundá-lo no sentido horário e anti-horário (esquerda e direita), mais alto (+ no teclado) ou mais baixo (- no teclado). Manter pressionada uma tecla "Shift" enquanto pressiona essas teclas, duplicará a velocidade do movimento.

Tripod Camera (Câmera de Tripé)

Uma câmera de tripé é fixa e estacionária e focalizará qualquer ponto de ação ou veículo por você especificado.

Move Camera (Câmera de Movimento)

Use os mesmos controles listados acima para mover a câmera em direção à cena, afastar-se ou circundá-la. Por padrão, ela focalizará o carro.



Lock to Car (Fixar no carro)

Selecione esse ícone para a câmera focalizar e acompanhar o movimento do carro, desde a sua posição estacionária.

Rotate (Rotacionar)

Move a câmera para focalizar qualquer ponto de interesse.

Zoom (Aproximação)

Você pode aproximar-se ou afastar-se da cena, somente se estiver com a câmera voltada para o carro. Assim que o replay estiver rodando, você observará que essa câmera se aproxima e focaliza o carro-líder, de acordo com a sua posição em relação à câmera estática.

OK

É preciso pressionar "OK" para implementar toda e qualquer mudança feita em todos os menus.

Edit Camera (Editar Câmera)

A função "Edit Camera" alterará o tipo de câmera no quadro em que o replay parou. Isso é indicado pela marca escura no meio da barra colorida.

In Car (Dentro do Carro)

Muda o tipo de câmera, dependendo da marca escura ativada no interior do carro.

You or Pursuer (Você ou o Perseguidor)

Role pelas perspectivas de qualquer um dos veículos na perseguição, selecionando esse ícone e pressionando "Enter". Quando encontrar o carro no qual deseja fixar a câmera, selecione outra vez o ícone "In Car". Lembre-se de pressionar "OK", na parte inferior do submenu, para aplicar essas mudanças.

Chase Camera (Câmera de Perseguição)
Muda o tipo de câmera, dependendo da marca escura que estiver ativada para a Câmera de Perseguição.

Tripod Camera (Câmera de Tripé)
Muda o tipo de câmera, dependendo da marca escura que estiver ativada para a Câmera de Tripé.

Move Camera (Câmera de Movimento)
Use os mesmos controles listados acima para mover a câmera em direção à cena, afastá-la ou circundá-la. Por padrão, ela focalizará o carro.

Lock to Car (Travar no Carro)
Selecione esse ícone para a câmera focalizar e acompanhar o movimento do carro, desde a sua posição estacionária.

Rotate (Rotacionar)
Move a câmera para focalizar qualquer ponto de seu interesse.

Move Camera Start (Mover o Início da Câmera)
Move para a frente ou para trás a posição inicial da câmera, dependendo da marca escura que estiver ativada, usando os direcionais esquerdo e direito.

Delete Camera Position (Retirar a Posição da Câmera)
Retira a câmera que estiver com a marca escura ativada.

OK
É preciso pressionar "OK" para confirmar toda e qualquer alteração.

Save Replay (Salvar o Replay)
Quando estiver satisfeito com sua edição do replay e alterações, você poderá salvar seu trabalho. Seu progresso pode ser salvo a qualquer momento durante a seqüência de edição, permitindo-lhe que a continue quando quiser, a fim de completar o "filme".

OK
Ao pressionar "OK", você sairá do Diretor de Filmes; caso ainda não tenha salvo o seu Replay, será solicitado que o faça, antes que o Diretor de Filmes seja fechado. Feito isso, você retornará ao Menu Principal.





Readme do Driver

A tela com o título é o primeiro menu a aparecer. Use a seta da esquerda e da direita, ou o mouse, para navegar pelo menu. O realce muda de acordo com a seleção que é feita.

Opções > Detalhes

Um menu de opções gráficas permite que você reduza os pontos poligonais, os efeitos de transparência e/ou o nível de tempo real, para diminuir o desempenho do jogo para qualquer tipo de máquina.

Sombra (Off / Low / Full) (Sombra - Desativada / Baixa / Total)

Low (Baixa) - não tem subdivisão dos polígonos que são usados para a sombra do carro, que irá aparecer graficamente pobre, na calçada.

Fumaça (Smoke) (On / Off)

Entulho (Debris) (On / Off)

Reflexos na Lente (Lensflare) (On / Off)

Reflexos de Luz (Lightflares) (On / Off)

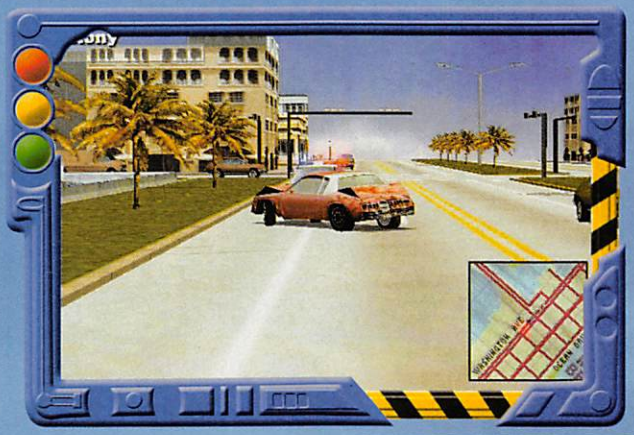
Retrovisor (Rear view Mirror) (On / Off)

Espelho de Visão à Distância (Mirror Viewing Distance) - Barra variável

Densidade do Pedestre (Pedestrian Density) - Barra variável

Brilho Noturno (Night Brightness) - Barra Variável

Carros Brilhantes (Shiny Cars) (On / Off)



Mapeamento dos carros próximos a polígonos duplos, com o efeito de moldura. Ative ou desative, para melhor desempenho do seu PC.

Carros coloridos (Colored Cars) (On / Off)

Algumas placas não têm suporte de palheta.

Marcas de Pneus (Tyre Tracks) - Desativado / Reto / Total (Off / Flat / Full)

Full é texturizado, enquanto Flat é apenas colorido

Brilho em Tempo Real - Jogador / Total / Ultra (Player / Full / Ultra)

O brilho em tempo real é utilizado para acender as luzes da rua, os faróis dianteiros do carro do jogador e as luzes dos policiais.

A opção "Ultra" aplica todos os efeitos para visão máxima, eliminando as distâncias.

Mapa Guia (On / Off)

Nevoeiro (Fog) (On / Off)

O efeito de nevoeiro é visível em algumas missões secretas somente quando se usa o derrapador. Essa opção pode ser desativada.

Água Transparente (On / Off)

É uma opção adicional, disponível no menu de PAUSA do jogo (enquanto estiver jogando, aperte <ESC> para entrar nesse menu).

Controle de Resultado de Retorno Compatível com o PC

Para maiores informações, consulte:

www.support.microsoft.com / support / kb / articles / Q194 / 4 / 90.ASP

Segue abaixo uma lista detalhada de opções no menu do jogo.

Device Primary Sound Drivers / Aureal - Vortex Direct Sound

Dispositivo de Drivers de Som Primário / Aureal - Vortex Direct Sound

O jogo possui som 3D, compatível com o sistema Aureal.

Compatibilidade: "Max performance" (Desempenho Máximo)
"Med Performance" (Desempenho Médio)
"Max Compatibility" (Compatibilidade Máxima)

Áudio EAX (On / Off)
Efeitos (On / Off)
Música (On / Off)
Efeito Doppler (On / Off)
Mixer (8 bit / 16 bit)
Freqüência (44.100 Hz / 22.050 Hz)
Auto-Falantes (Quadraphonic / Stereo / Surround / Mono / Headphone)
Volume do Efeito (Ajustável)
Volume de Música (Ajustável)

Mude para o seguinte menu de configurações para utilizar melhor as especificações de sua máquina.

GFX Detail - MaxFrameRate (Detalhe de Gráficos - Taxa Máxima de Quadros)

(Off / 10fps / 12fps / 16 fps / 25fps / 50fps / Auto)

A configuração automática ativa a função de interpolação, fazendo com que o jogo pule os quadros, mantendo a velocidade de 50 fps.

Compatibilidade das Placas de Efeitos Gráficos

A placa ATI Rage 128 (Fury), usada com o suprimento de gráficos de 8 de setembro de 1999, não rodará o filme FMV de DRIVER.

Utilizar a placa Voodoo 3 2000 com o driver 3dfx, pode fazer com que o jogo trave quando for minimizado. Não é o caso das placas Voodoo1 e Voodoo2. Isso também não ocorre se o jogo estiver configurado para utilizar os drivers Direct 3D Primários.

Requisitos de Sistema:

Sistema: **Pentium 200 MHz (266 ou superior)**
Windows 95 / 98
32 Mbytes RAM (64 MB ou superior)
Placa de som compatível com Direct Sound

A instalação utiliza 188 MB de espaço no HD, suportando placa 3D 3dfx Glide ou D3d

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

Controles do teclado para DRIVER

Os controles padrões de DRIVER são mostrados abaixo. Podem ser alterados no menu de Opções (sob o capô, na tela inicial).



Z — Virar para a esquerda.

X — Virar para a direita.

barra espaço — Virar rapidamente.
Segurando a barra de espaço, o volante virar imediatamentepara o lado em que se estiver fazendo a curva. Use a função "Virar Rapidamente" para corrigir um desvio excessivo em curvas rápidas.



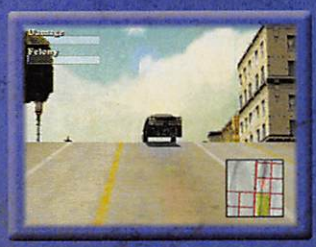
' — Acelerar.

/ — Freios e ré.
Segure "/" para ativar os freios das quatro rodas. Quando o carro parar, continue a pressionar o botão para o carro dar a ré.



C — Controle de cruzeiro
Para ativar o controle de cruzeiro, tire o pé do acelerador e pressione C imediatamente. O controle será desativado se você pressionar o freio ou o acelerador, ou se o carro atingir um objeto.

**** — Aceleração Total.
Use a aceleração total para fugas ao estilo "a jato", ou para sair de locais estreitos quando os tiras o encurralarem.



enter — Freio de mão.
Pressionar "Enter" acionará o freio de mão e travará as rodas traseiras. Use-o para jogar o carro em curvas fechadas, ou para girar 180 graus. Observe que o carro travará automaticamente as rodas traseiras quando fizer curvas fechadas; consulte a seção "Opções sobre como Soltar o Freio Automaticamente ".



J — Olhar para a esquerda.

K — Olhar para a direita.

L — Olhar para trás.

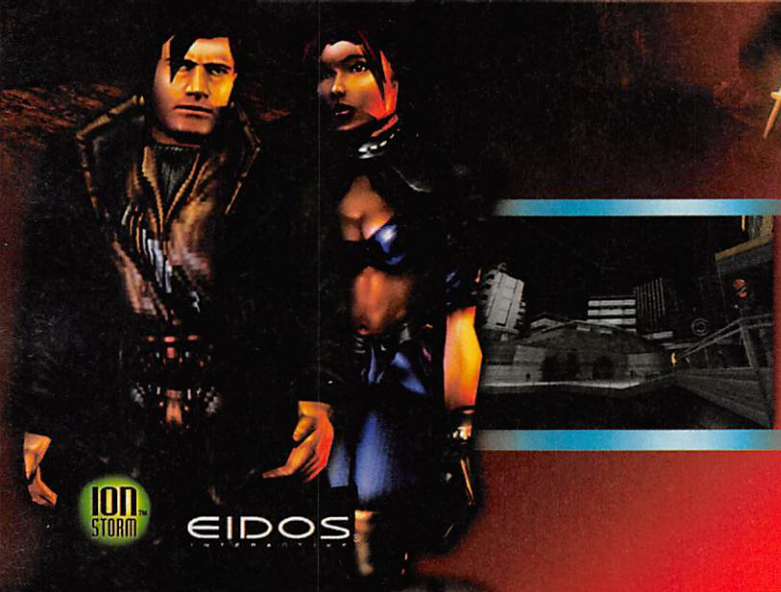
H — Buzina.
Soe a buzina para aterrorizar os pedestres e anunciar a sua presença.



1 — Mudar a visão.
Pressione a tecla "1" para rodar pelas três perspectivas; acima e atrás do carro, por trás do volante e pelo pára-choque dianteiro.

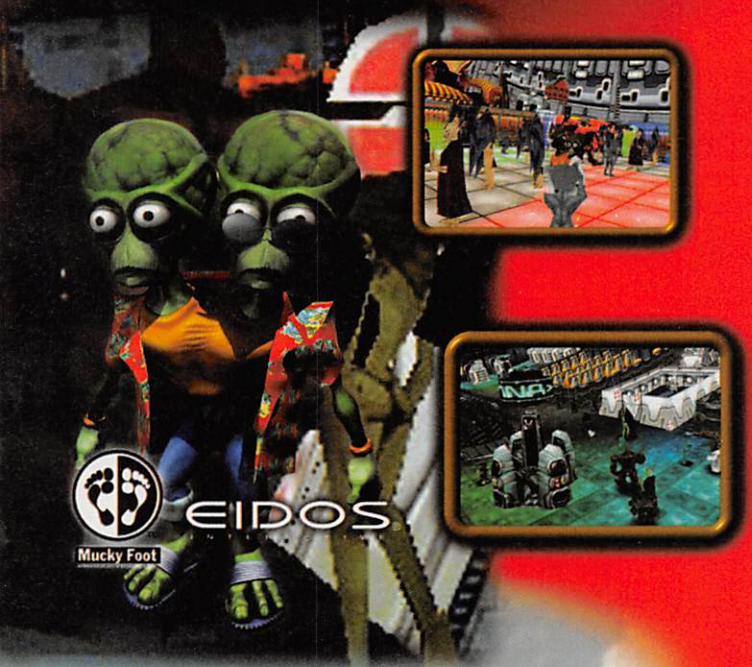
GreenLeaf é





ANACHRONOX™

Explore milhares de localidades diferentes, desenvolva mais de 250 milhões de armas e enfrente toneladas de inimigos nesta incrível jornada para salvar o universo. Anachronox é um extraordinário RPG futurista desenvolvido pelo mago dos games, Tom Hall, o mesmo criador de Wolfstein 3D.



STARTOPIA™

Administre gigantescas colônias espaciais, habitadas pelas mais estranhas raças alienígenas que você já viu. Cada um deles tem suas próprias características, necessidades e exigências. Eles precisam trabalhar, comer e se divertir para viverem alegremente. Crie uma ampla rede de serviços para atendê-los e receba o merecido lucro pelos seus esforços. Startopia é um simulador do outro mundo, cheio de desafios e tiradas cômicas geniais.



ARMY MEN® WORLD WAR™

Corra para as trincheiras, soldado! Prepare seu esquadrão de homens de plástico, pois o Exército Bege está se aproximando. Eles estão mais fortes, possuem novos equipamentos e conhecem bem o terreno. Army Men World War traz a ação, a estratégia, a nostalgia e o bom-humor que consagraram a série, ambientados em um novo cenário: a Segunda Guerra Mundial.

muito mais game!

PROJECT IGI I'M GOING IN

A tensão explode no norte da Europa! Um general russo enlouquecido com o final da Guerra Fria ameaça matar milhares de inocentes com um devastador ataque nuclear. A situação exige diplomacia, ou seja, eliminar a ameaça com o máximo de discrição.
Entra em cena Jones, um mercenário habilidoso, capaz de eliminar o inimigo sem fazer ruídos e infiltrar-se em bases fortemente protegidas. Project IGI desafia o jogador a enfrentar o terrorismo mundial em missões onde táticas silenciosas de combate são a única garantia de sobrevivência. Com uma avançada engine gráfica, IGI ainda possibilita níveis quase ilimitados de zoom via binóculos ou rifles de precisão. Perfeito para os atiradores de elite!





EIDOS INTERACTIVE

傲世三国 FATE of the DRAGON

No ano chinês do dragão, a GreenLeaf traz para você Fate of the Dragon, um game de estratégia baseado na histórica Batalha dos Três Reinos e inspirado em um dos romances de época mais lidos do mundo. Escolha entre três senhores da guerra e lidere seu feudo com diplomacia ou com pulso de ferro. Construa um império, conquiste cidades, enfrente inimigos e viva a experiência de reescrever a história de uma nação com suas ordens.





OVERMAX STUDIO

EIDOS

ONI

Oni é um game de luta e ação em 3D inspirado nos melhores desenhos animados japoneses. No papel da bela e mortal Konoko, você deve desmantelar uma organização terrorista utilizando toda a sorte de chutes, socos, golpes mortais e alucinantes "combos". Envolva-se em uma história repleta de intrigas e descubra, pouco a pouco, o passado sombrio desta nova heroína dos games.





BUNGIE™

GODGAMES

Visite Nosso Site

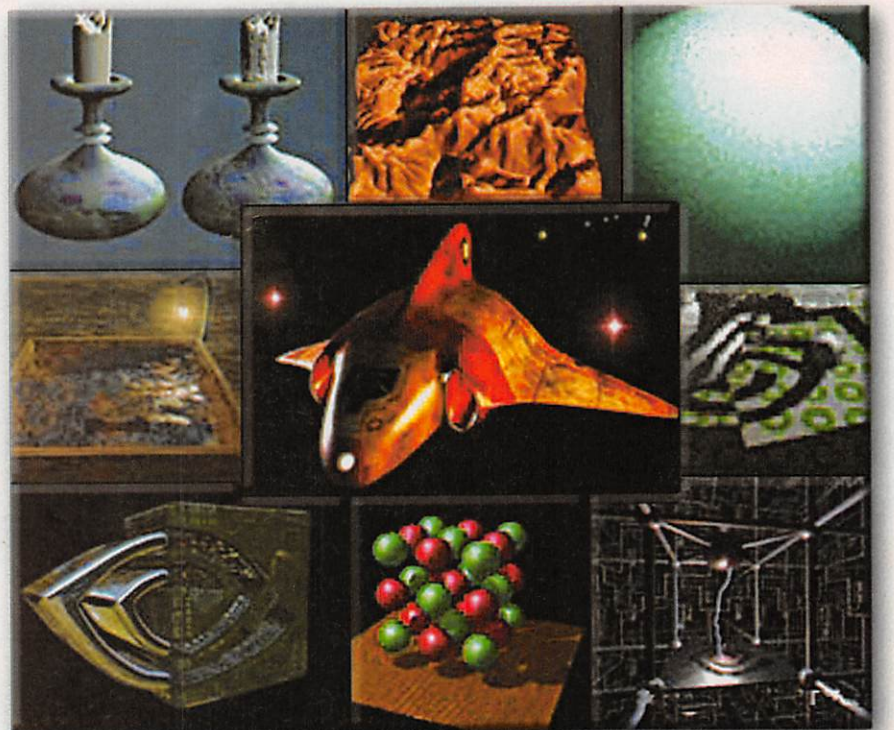
Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

A nova geração de placas Nvidia

Conheça as três novas placas da Nvidia que prometem "destruir" seus games

Inacreditável. Nossa equipe coloca frente a frentre as três novas e poderosas placas da Nvidia: AOpen PA 256 Deluxe, Elsa Gladiac e Absolute Multimedia. Mas, quem realmente é a Nvidia? Uma maneira de descrevê-la é: "simplesmente a rainha suprema no mercado de aceleradoras gráficas".Depois de uma batalha que deu o que falar contra sua arqui-inimiga, 3Dfx, a Nvidia, finalmente deu seu golpe de misericórdia comprando a empresa concorrente e, ficando para si, com toda a tecnologia que há muito tempo tanto compatia. Nossa equipe se lembra dos dias nos quais todos queriam placas gráficas Voodoo para rodar os seus magníficos games. Isso, sem contar, quando ocorreu o surgimento da Voodoo 2, que, instantaneamente, infiltrou-se no coração de mais gamers. Porém, a 3dfx tinha um problema, a Nvidia, um novo concorrente, que chegava com a placa Riva; não era ruim se comparada à Voodoo, entretanto, ainda um pouco atrasada e inferior. A Nvidia, então, destacou-se com uma arma real – a TNT, uma placa gráfica aceleradora, que superou a Voodoo 2 de diversas formas. As pessoas queriam uma melhor performance, e a 3dfx Voodoo 3 não estava respondendo a isso. Muitas pessoas se enganaram com a Voodoo 3 2000. Ela era mais barata, só que os gamers reais queriam mais poder na hora de rodar os jogos. E foi aqui que surgiu o grande ataque. A TNT2, especialmente a versão ultra, elevou as vendas da Nvidia e fez com que seus desenvolvedores ficassem muito felizes. Enquanto os gamers deleitavam-se com essa estonteante performance, a Geforce, conhecida como NV10, veio para "ferir" alguém. E ela acabou fazendo muito bem o seu trabalho; as placas Geforce dominaram continuamente o mercado dos gamers.

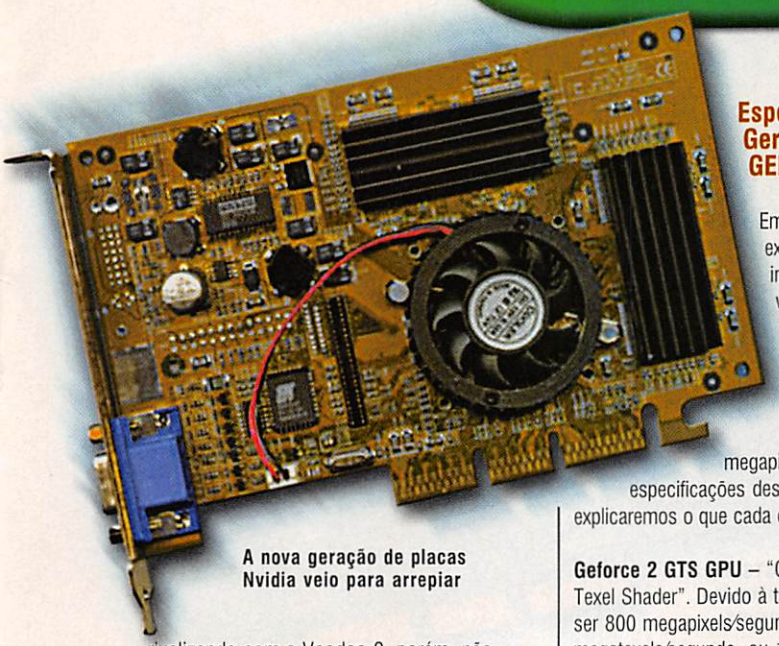


Veja o poder da Geforce 2 GTS. As figuras, podem ser renderizadas em tempo real, utilizando os demos da Nvidia.

Com a mais moderna performance 2D e 3D, a Geforce ofereceu muito mais poder para os "pequenos garotos". Quake III brilhou; Unreal Tournament explodiu.
As caracteristicas que conseguiram ser atingidas pelo hardware realizaram o verdadeiro sonho do gamer, especialmente naquilo que se refere às transformações e efeitos de iluminação. Para favorecer o poder da Geforce, a memória Double Data Rate substituiu a Single Data Rate, aumentando em muito sua performance e ajudando aqueles gráficos de altas resoluções, que rodavam muito mais rápido que anteriormente.Basicamente, a mudança foi aqui:

1.A Nvidia começou a tornar-se um concorrente real com a Nvidia Riva 128, em frente à placa Voodoo.

2.O processador TwiN-Texel foi lançado,



A nova geração de placas Nvidia veio para arrepiar

rivalizando com a Voodoo 2, porém, não tendo um rival de mesmo nível quando tratava-se da Voodoo 2 SLI (Scan-Line Interleave: basicamente, colocando duas Voodoo 2 juntas, duplicando o poder).
3.A TNT-2 revelou-se, basicamente uma TNT refinada.
4.A TNT-2 Ultra é lançada quase ao mesmo tempo.
5.A Nvidia revela-se com a Vanta e a M64 TNT2, com um clock um pouco inferior.
6.Geforce (NV10).
7.A Geforce DDR é lançada, sendo basicamente a mesma Geforce com DDR RAM.
8.A Dell é a primeira a vir com a versão Geforce 64MB, porém teve um pequeno benefício pelo custo. Rapidamente, surgem mais concorrentes.
9.Geforce 2 (NV15) – presente.
10.A Geforce 2MX (NV11) é lançada depois da Geforce 2 GTS.
11. Concorrentes como a 3dfx e a ATI têm a esperança de parar o processo de assimilação da Nvidia. Entretanto, a oposição é em vão.
12.A Geforce 2 Ultra está aqui, porém, a um alto preço – por volta de $400!
13.A assimilação da 3dfx termina. Todas as propriedades adquiridas, acionistas destruídos.
14.A Nvidia começa a trabalhar na NV20 e no Xbox.

Qual dispositivo de vídeo da Nvidia é correto para você?

Os gamers mais fanáticos dos dias atuais irão optar por uma explosiva Geforce 2 GTS Ultra Solution de 64 MB, cujo chip trabalha a 250 MHz e a memória a 460 MHz. Entretanto, alguns testes indicaram que o real benefício da Geforce 2 Ultra só era obtido com resoluções de mais ou menos 1600 x 1200 x 32.

Especificações Gerais das Notáveis GEFORCE 2 GTS

Em primeiro lugar, iremos explorar um pouco essa incrível placa, uma verdadeira usina geradora, quando tratamos de placas de vídeo para gamers. Ela eleva a taxa para 800 megapixels/segundo. Sobre as especificações desse "monstro", explicaremos o que cada coisa significa.

Geforce 2 GTS GPU – "GTS" significa "Giga-Texel Shader". Devido à taxa de preenchimento ser 800 megapixels/segundo, ela produz 1600 megatexels/segundo, ou 1.6 gigatexels/segundo.

Processo de produção 0.18 micron – isto é utilizado para fazer o processador morrer. 0.18 permite um melhor resfriamento do processador e mais transistores sobre um único chip.

A nova Geforce oferece muito mais poder e performance às suas máquinas

O Intel Coppermine também tem uma estrutura 0.18 micron.

Segunda geração da engine T&L – a Nvidia, primeiramente, teve mudanças na engine do hardware, naquilo que refere-se a transformações e efeitos de iluminação, na Geforce original. O que isso faz, é iluminar e melhorar certas estruturas nos games – realmente, um complicado processo matemático.

32 MB DDR SDRAM – a Geforce pode suportar até 128 megas de RAM. Entretanto, em testes recentes, onde uma versão de 64 megas foi utilizada, percebemos que não foi gerado muito benefício pelo seu custo. DDR está explicado acima. Memória que duplica a velocidade de um SDR RAM regular. A memória é utilizada para armazenar texturas.

Chip de 200 Mhz – a Nvidia decidiu mudar os 120 MHz da Geforce original para 200 MHz. Isso foi permitido pelo processo 0.18 micron. A taxa de preenchimento atinge 800 megatexel.

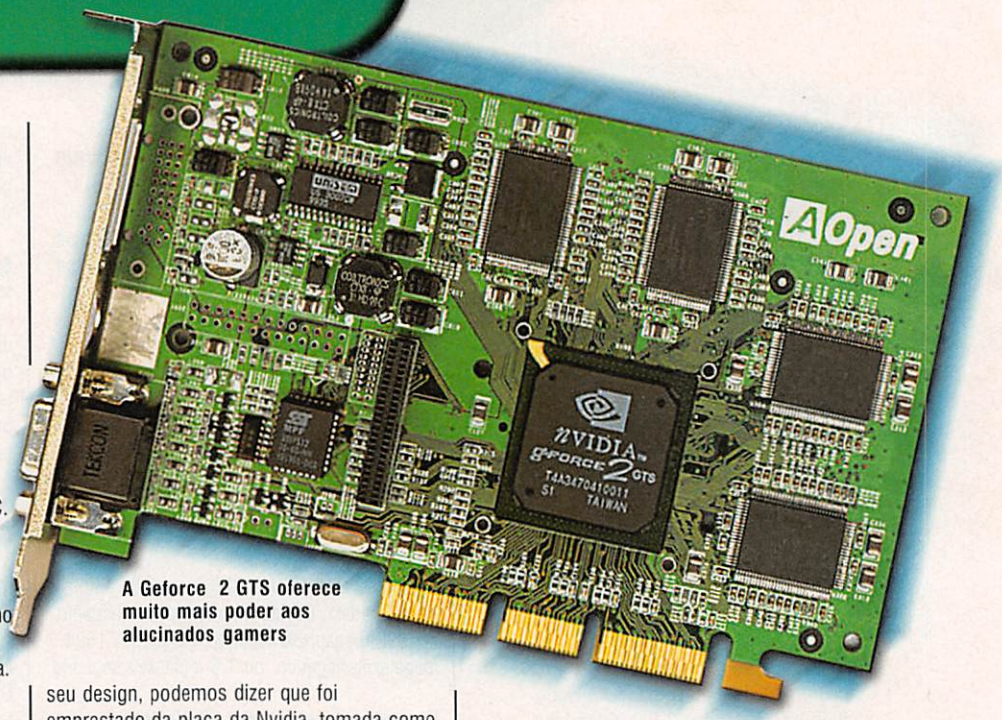
Memória de 166 MHz – visto que a memória DDR foi utilizada, duplique 166 MHz e você terá uma velocidade de memória de 300 MHz. Essa é a velocidade que a memória comunica-se com o processador.

Iluminação e sombreamento per-pixel – basicamente, a Nvidia está mirando na menor unidade que pode estar visível na tela de um computador, o pixel. E, usando diferentes técnicas, como iluminação, sombreamento e mapeamento, os desenvolvedores podem guiar seus projetos para um nível muito superior. Na figura da página 20 você poderá ver o enorme poder da Geforce 2 GTS. Todas as figuras vistas, podem ser renderizadas em tempo real, utilizando os demos Nvidia Geforce 2 GTS. Realmente, muito impressionante.

Arquitetura Hypertexel – essa é uma grande melhora sobre a Geforce 1; a Geforce 2 agora pode produzir 2 texturas por pixel, aumentando a eficiência dos canais de processamento de dados.

Quad pixel – quatro canais de processamento são utilizados para fornecer energia ao chip.

Resolução	256 cores 8 Bits	64K cores 16 Bits	16.7 milhões cores 24/32 Bits
1900x1440	60-85	60-85	60-85
1600x1200	60-120	60-120	60-100
1280x1024	60-170	60-170	60-150
1024x768	60-200	60-200	60-200
800x600	60-200	60-200	60-200
640x480	60-200	60-200	60-200



A Geforce 2 GTS oferece muito mais poder aos alucinados gamers

1X/2X AGP, 4X AGP w/composição rápida – AGP foi utilizado na placa-mãe como um método de trabalhar com o sistema de memória para propósitos de texturas. Entretanto, existe apenas um pequeno benefício de 2X AGP para 4X AGP atualmente.

Renderização 32 bits – 32 bits de cor em games permitiram transições de cores para tornarem-se muito mais lisas e gradativas que as cores em 16 bits.

Z/Stencil buffer – o buffer Z/Stencil trabalha para melhorar a aparência dos polígonos. Compressão de textura DirectX. Suporte S3TC.

A S3TC é muito eficiente na compressão de texturas grandes e permite que elas sejam vistas sobre a tela. Isso fornece a games como Unreal Tournament, uma incrível melhora. A compressão do Direct X também é suportada.

Cube Environment Mapping (mapeamento de ambientações em cubo)
Vertex Blending (2-matrix)

Hardware Anti-Aliasing – o Anti-Aliasing combina desenhos ou traçados curvos, cujas linhas contêm irregularidades que você vê sobre os polígonos. Devido ao fato de que isso requer um gigantesco trabalho, o processador da Nvidia, geralmente, emprega uma taxa de frame de 20-30%.

Alta definição do processador de vídeo (HDVP) – isso decifra 720p e 1080i. Com uma placa afinadora HDVP, você estará apto a assistir HDTV no seu computador.

350 MHz RAMDAC – isso tem que ser feito principalmente com a taxa refresh do monitor. 350 MHz é mais do que suficiente para usuários normais.

Suporta DirectX5, DX6, DX7, OpenGL 1.2
25 milhões triângulos/segundo
duas texturas por pixel
taxa de preenchimento de 800 Mpixels/s
taxa de preenchimento de 1.6 Gtexels/s
texturas de 32 bits
Suporta todos os formatos 18 ATSC, incluindo 720p e 1080i
Isso é bastante explicativo, já que são algumas especificações básicas da GTS.
As três placas possuem o mesmo chip, porém, não as mesmas características. Desde que utilizam basicamente as mesmas referências da Nvidia, as diferenças de performance poderão ser vistas no software e qualidade do chip.

Elsa Gladiac

Com a primeira placa aceleradora Geforce 2 GTS, os gamers estavam aptos a apanhar esse recente item em um curto período de tempo, do lançamento da placa aceleradora Geforce 2 GTS da Nvidia. E, olhando para o seu design, podemos dizer que foi emprestado da placa da Nvidia, tomada como referência. Porém, sem problemas. Mesmo que a Elsa tenha trazido o design, ela o fez bem e com uma grande estabilidade.
Às vezes, quando os fabricantes decidem utilizar um design customizado para suas placas, acabam ocorrendo problemas, especialmente com os drivers referentes da Nvidia, que dependem de uma confiável parte do hardware.

Controlador de Gráficos: Nvidia Geforce 2 GTS GPU
RAMDAC/Pixel Cycle: 350 MHz
Memória: 32 MB ou 64 MB DDR RAM
Sistemas Bus: AGP 2x/4x ou PCI
Padrões: DPMS, DDC2B, Plug & Play
Módulo de Vídeo Opcional: 1x Video-In & 1x Video-Out
BIOS: suporta VESA BIOS 3.0
Suporte API: DirectX 6, DirectX 7, OpenGL
Internal/Memory Interface Clock: 200 MHz/ 166 MHz
Sinais Horizontais SYNC: 31.5 Hz - 108.5 Hz
Taxa Refresh Vertical: 60 Hz – 200 Hz
Confira na página 21, as resoluções de tela, profundidades de cor e taxas refresh da placa Elsa Gladiac.
Os valores especificados aqui são as considerações máximas que, sob algumas condições de operação, podem não ser atingidas. Outros modos gráficos estão facilmente configurados no Windows®.
O que está incluso:
-Elsa Gladiac Gaming Accelerator Board
-Instalação do CD ROM com manual de usuários on line
-Cópia do manual de instalação
-Software de drives para Windows 95 & 98, Windows 2000, Windows NT 4.0
-Utilitários para Windows, incluindo Elsa Winman Suite e Elsa Advanced Settings
-Seis anos de garantia no serviço
-Modo opcional Gladiac video-in e video-out, disponíveis no endereço: www.shopelsa.com
-A Elsa fornece uma tranqüila instalação Plug and Play

Software Elsa
Elsa SmartRefresh: seleciona, na prática, qualquer taxa refresh para o seu monitor. Permite colocar a taxa refresh ao nível máximo suportado pelo seu monitor.
Elsa SmartResolution: coloca o seu desktop na máxima resolução – horizontalmente em 32, verticalmente, em passos de1-pixel.
Apesar de ser a primeira Geforce 2 GTS a aparecer no mercado, a Elsa teve uma performance bastante boa. Em nossos testes, fez com que games como Quake III e Unreal Tournament brilhassem como nunca. Bem, na realidade, toda placa Geforce 2 GTS possui uma boa performance.
Analisando as características da Elsa Gladiac, podemos dizer:
Garantia: seis anos!
Reação do Suporte Técnico: boa
Drivers: baseados nos drivers 5.16 da Nvidia; bastante proveitosos para gráficos profissionais, porém, para os drivers mais atualizados, você deverá pegar a última referência de drivers
Overclock: fácil de se fazer
TV-out: não incluso
Qualidade do Heatsink/Fan: muito boa
Heatsinks na memória RAM: nenhum
Design original: não
O que faz a Gladiac se sobressair: garantia e suporte

Absolute Multimedia Geforce 2 GTS

Utilizando as mesmas especulações da Elsa Gladiac, a Absolute Multimedia traz novas oferendas para dentro do jogo. Em primeiro lugar, existem quatro grandes Ramsinks na placa, dois de cada lado, e cada um contendo dois chips de RAM. Comparada aos Heatsinks da Prophet II, são muito maiores em termos de densidade e peso. Para o prazer dos

gamers, possuem um maravilhoso overclock, utilizando um cooler ao lado daqueles gigantes Ramsinks. O único problema com os Sinks foi que eles foram aplicados à RAM de uma forma muito pobre. Se você estiver procurando por uma placa que forneça a melhor performance pelo seu custo, a Absolute Multimedia é, definitivamente, para você.

Garantia: três anos
Reação do Suporte Técnico: leal
Drivers: recomendado
Overclock: não – faltoso
Velocidade atingida pelo Overclock: 249 no chip/392 na memória
TV-out: não inclusa
Qualidade do Hotsink/Fan: muito boa
Heatsinks sobre a RAM: sim, porém, aplicadas com uma faixa termal pobre



Design original: não, porém, ostenta Ramsinks
O que faz a placa se sobressair: habilidade do overclock, boas escolhas de software

AOPEN PA256 DELUXE

- OpenBIOS™ Built-in
- OpenGPU™
- Live update Wizard
- Bat-style cooling Fan
- Nvidia Geforce 2 GTS Graphics Processing Unit(GPU) – 200 MHz
- Support DDR 32 MB de memória ultra-rápida -6ns DDR SDRAM 333 MHz na velocidade de operação
- Tecnologia inovadora OpenBIOS – melhor escolha para GPU
- Multi-Lingual (9 línguas) Instalação é Manual Rápido
- TV out para NTSC/PAL

Se analisarmos atentamente a Aopen, iremos perceber que não se trata de tudo aquilo que existe de melhor, porém, a característica que a torna irresistível é a OpenBIOS. Além disso, o pacote de softwares inclusos permite uma fácil configuração. Em termos de performance, a AOpen foi bastante resistente e, por isso, vale a pena ser adquirida pelo gamer.

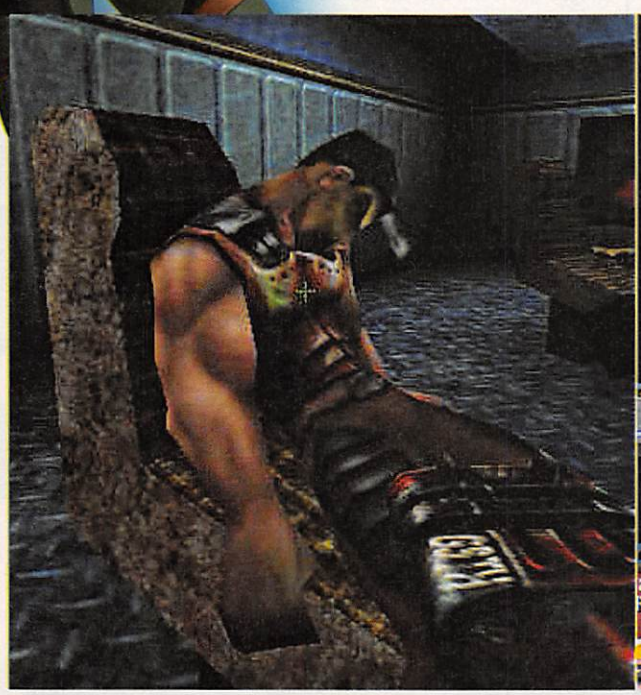
Garantia: (?)
Reação do Suporte Técnico: boa
Drivers: OpenGPU para OpenBIOS, utilitário AOpen VGA, Live Update Wizard
Overclock: fácil de ser realizado
Velocidade atingida pelo Overclock: 242 no chip/385 na memória
TV-out: incluso
Qualidade do Hotsink/Fan: "Bat-style"
Heatsinks sobre a RAM: não
Design original: não
O que faz a placa se sobressair: excelente drive/pacote de utilitários, inovadora OpenBIOS, bastante estável, TV-OUT. 3D

Informação dos produtos:

Compantia: AOpen
Homepage: www.aopen.com
Modelos de Produto: Aopen PA256 Deluxe Geforce 2 GTS 32 MB
Preço estimado: $205.00

Companhia: Elsa
Homepage: www.elsa.com
Modelos de Produto: Elsa Gladiac - Geforce 2 GTS 32 MB
Preço estimado: $210.00

Companhia: Absolute Multimedia
Homepage: www.absolutemm.com
Modelos de Produto: Absolute Multimedia - Geforce 2 GTS 32 MB
Preço estimado: $225.00





Com a moderna performance das placas Geforce 2 GTS, Quake III brilhou, Unreal Tournament explodiu. As características atingidas pelo hardware realizaram o sonho do gamer, especialmente no que se refere às transformações e efeitos de iluminação

As armas mais poderosas para a sua defesa.

No **ShopSymantec** você pode comprar e receber direto no seu computador, via download, a proteção dos produtos Symantec. É só acessar **Compras Symantec** em nosso site:

www.symantec.com.br



Poder de fogo contra inimigos virtuais.

symantec.

Como criar seu próprio grupo multiplayer



Descubra como é fácil realizar uma "festa" multiplayer em LAN

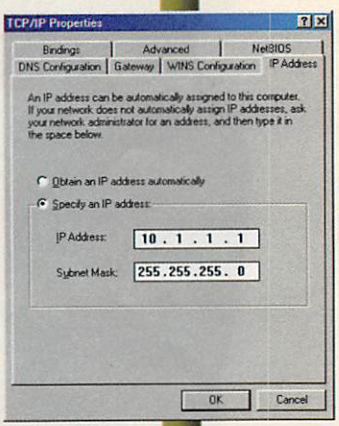
Meus amigos e eu somos fanáticos por games de computador. Nós jogamos de tudo, sempre que podemos. E sempre, os convites são feitos para um grupo multiplayer na LAN (local area network) de proporções épicas. Quando digo épica, quero dizer tão épica quanto as bases podem suportar, mas é melhor do que nada. De acordo com as condições financeiras, encontramos o necessário para manter a "festa" quente por, no mínimo, algumas noites. Ter muitas pessoas em sua casa e todos com seus micros funcionando requer muito esforço e planejamento, mas a recompensa será merecedora.

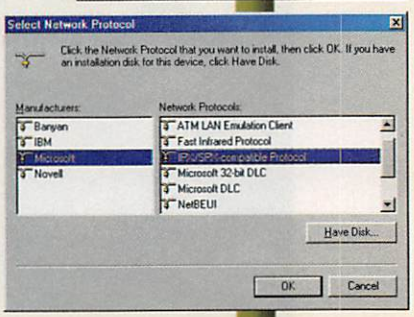


A razão

Você gosta de computadores e games, você tem amigos e todos vocês gostam de festa. Há um resultado natural que pode vir dessas condições: um grupo multiplayer na LAN de 4 a 10 amigos que compartilham paixão por games de computador e querem passar um ou dois dias jogando. Não estou falando em alugar um salão ou coisas do tipo (mas você tem que ter habilidades para planejar, e todos aqueles amigos são a justificativa).

Um lado óbvio da Internet é que, para se ter um ganho de velocidade, é preciso manter todos os computadores em uma LAN. O ideal é reunir todos seus amigos em um mesmo local. Estar em um mesmo ambiente físico significa que você pode, na verdade, gritar com o cara do lado!





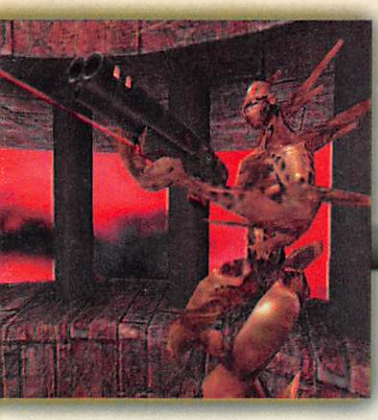
As condições

Se a maioria de seus amigos está utilizando um tipo de banda de freqüências largas na Internet, é possível que todos eles tenham adaptadores Ethernet e algum conhecimento de rede. Se a tarefa de preparar todos os computadores para se comunicar com













cada um deles possa parecer assombrosa, é completamente possível que se obtenha ajuda (como esta matéria) com um pouco de esforço. Assumindo que todos precisem de cartão de rede, essa será nossa primeira coisa a discutir.
Todas as lojas de computador deveriam oferecer uma série de NICs, com valores em torno de 25 a 75 dólares, dependendo das características e da qualidade. Companhias como a Linksys fazem kits de LAN pré-fabricadas por 69 dólares, que incluem 2 NICs, um hub e cabos. NICs extras podem ser adquiridos por 25 dólares. Para a maior parte, um hub de 8 portas 10 base T seria mais do que suficiente. Com um 100 base T, o preço aumenta consideravelmente. E nem tudo faz diferença quando se está jogando.

Depois de todos os NICs serem instalados e todos tiverem seus cabos conectados, deve-se configurar o Windows para rede (network). Comece adicionando o protocolo IPX/SPX, clicando em "Add" na caixa de diálogos do "Network Properties".

Tendo o CD do Windows 98 em mãos, é só copiar os arquivos necessários. O próximo passo é adicionar o protocolo TCP/IP da mesma forma que você adicionou o IPX, selecionando-o da lista de protocolos Microsoft disponíveis. Agora que o TCP/IP está adicionado, você pode escolher um IP e uma máscara subnet para seu grupo.

Vamos dar um exemplo bem simples, usando um 10.1.1.X para o IP (onde X é cada pessoa) e 255.255.255. 0 para a máscara subnet. Reinicie para que tudo seja atualizado. Para testar, tente rodar um jogo ou então use o prompt do MS-DOS com o comando "ping 10.1.1.X".

Os games

Vamos escolher um game um tanto quanto hardcore, como Quake III, ou um de ação, como Unreal Tournament. Starcraft pode ser muito divertido. Apesar dele não ser tão veloz perto da exagerada diversão de jogar com todos seus amigos na mesma sala, o jogo é considerado favorito.
A grande história para nosso grupo multiplayer na LAN é que tudo foi muito divertido quando jogamos Soldier of Fortune. O sangue e os berros de dor se espalharam em nossa redação por horas. A Raven fez um ótimo trabalho com o multiplayer em Soldier of Fortune; a combinação de armas destrutivas e grandes fases é perfeita . O mapa do software Raven foi muito mais que divertido. Havia um gigantesco banco de armas disponíveis e incontáveis lugares para a realização dos tiroteios em massa.

Em condições ideais, a maioria dos servidores de games poderiam rodar num modo objetivo, mas vendo que todos procuravam uma parte da ação, isso não aconteceria.
O melhor curso da ação era para a pessoa com o computador mais rápido, na hora de receber os games.

As normas da LAN

Receber um grupo na LAN pode ser realmente fácil, ou então, um desastre. Tome nota de que muitos computadores podem ser instalados em sua casa. Deixe seus amigos saberem das regras vigentes em sua casa (não fume, ou não beba em frente ao computador), tudo para que "incidentes" não aconteçam. Quase sempre, é uma boa idéia não trazer caixas speaker, pois elas puxam muita força da já sobrecarregada barra de energia. Fones de ouvido são suficientes.

Ser rude com o host não é interessante. Gritar com o host, dizendo que ele não tem a menor idéia do que está fazendo enquanto ele tenta configurar o computador de alguém é uma forma de ferir o ego e incitar a pressa. Esteja preparado financeiramente para pedir algumas pizzas se a festa perdurar a noite inteira. Coloque algumas músicas para tocar enquanto você descansa. Não recomendamos a trilha sonora de "Conan, O Bárbaro".

Baderna não é bem vinda, então, saiba como contê-la.

Esteja preparado para pedir pizzas porque a festa irá durar a noite inteira

A navegação

Salvo qualquer problema de hardware inesperado ou panes elétricas, você deverá aproveitar o final de semana repleto de games e diversão. Encontrar um bom servidor cheio ou amistoso e jogadores experientes pode ser difícil quando você está jogando na Internet, mas, se você receber um grupo multiplayer na LAN, você pode ter certeza de que terá boa companhia na hora de jogar.



Project Eden

Project Eden é um universo repleto de desafios e aventuras. As classes de trabalhadores pobres vivem descontentes juntamente com a massa urbana, aprendendo a lidar com a lei dominante e a se acostumar com a iluminação artificial. Esse é o mundo de Eden.

A Core Design, a mesma equipe que nos trouxe Tomb Raider, desenvolveu um game que pode ser jogado tanto em primeira pessoa quanto em terceira, diferenciando-se dos demais, que se limitam a um único gênero. O destaque fica por conta de sua jogabilidade. Você estará apto a controlar, simultaneamente, 4 personagens.





Devido ao crescimento vertiginoso da cidade, os moradores de baixa renda (a grande maioria) ficaram no fundo do emaranhado humano, sem a presença da luz natural. Na realidade, as classes sociais e o dinheiro é que ditam a maneira de se viver, ou melhor, as condições reais de sobrevivência.

A situação piora à medida em que se chega perto dos bueiros. Abaixo deles, ainda existe um mundo de total caos, pânico e imundície, dominado por gangues de criminosos e habitantes enlouquecidos. Quando uma equipe de técnicos subitamente desaparece nesse local, você e os demais agentes da UPA são chamados para investigar. É nesse momento que inicia-se a aventura, onde você terá a missão de percorrer esses sinistros e escuros armazéns objetivando investigar o sumiço do time de engenheiros e seus guarda-costas.

Se a Core conseguir criar com exatidão tudo aquilo que ela está prometendo, Project Eden, com certeza, será o paraíso dos gamers.



★★★★★

ADOLESCENTES 13+ ABRAEC

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

Red Faction

Suas mãos dominam a realidade. Esse é o principal conceito dos desenvolvedores da Volition, principalmente em relação às suas inovações técnicas. Red Faction, seu último lançamento, deve nos presentear com uma espécie de atirador dentro de um mundo completamente realista e excitante do que o virtual. Aparentemente, as novidades não são tão impressionantes quanto dizem, mas a Volition focou o game na realidade nua e crua e não apenas num jogo virtual.



A realidade é virtual, mas se torna real à medida que você realiza os disparos. As ações se desenvolvem conforme as atitudes do atirador, você precisa estar sempre antenado para qualquer explosão que possa acontecer aos seus olhos ou ouvidos.

O seu lançador de mísseis não apenas manchará a superfície de impacto, como também criará uma espécie de nuvem empoeirada e vários escombros, deixando uma gigantesca cratera, no alvo do míssil. Portanto, esteja longe do alvo do míssil, caso contrário, seus escombros poderão lhe machucar, pois o grau de destruição é estupendo. Um cano de gás só poderá ser perfurado, caso você atinja-o no ângulo correto senão, sua munição se esgotará e você ficará perdido. Caso você só o arranhe, as balas da sua arma deixarão sinais de direção, que indicarão onde você acertou.





E não fica só nisso, tem muito mais. Efeitos como vento, lava e água também foram introduzidos nesse game de técnicas inovadoras. Os vidros quebram de uma forma extraordinária, como na vida real. Eles fendem e caem no chão completamente esfarelados, além, é claro, do glamouroso som. O realismo é a principal característica que faz Red Faction se sobressair em relação aos outros games.

Toda essa excelente técnica faz com que Red Faction tome um caminho que os outros games nem sonham em alcançar. O sucesso depende apenas do tempo.

★★★★★

JOVENS 17+ ABRAEC

THQ

www.thq.com

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

Rowan's Battle of Britain



Os desenvolvedores da Empire Interactive lançaram um sensacional game com a área de combate nos céus da Inglaterra, durante o ano de 1940, na chamada Batalha da Inglaterra. No game, você pode escolher tanto jogar ao lado dos ingleses como fazer parte do time de neuróticos nazistas. Mas, o modo que você escolher para jogar irá definir o rumo da história de maneira drástica.



Você tem à disposição cinco diferentes aviões para pilotar, além, é claro, dos super aviões de combate que sobrevoam os céus da Europa. Essa grande quantidade de aviões apresenta um visual alucinante, até porque a qualidade gráfica utilizada é das melhores. Você verá tantos aviões no ar que imaginará uma nuvem de gafanhotos, tamanha a quantidade de aeronaves.

A grande perfeição do jogo fica por conta das manobras efetuadas, que traduzem, com extrema perfeição, situações reais de vôo. Os terrenos sobrevoados são extremamente traiçoeiros e, além disso, possuem uma série de carneiros, vacas e plantações de milho espalhados pelos seus arredores, dificultando sua missão. As áreas urbanas são representadas por estruturas salientes, causando uma grande sensação de realidade.

Outro fator que demonstra a qualidade do jogo fica por conta da grande quantidade de armas, bombas e mísseis que as aeronaves armazenam. A Rowan está procurando ampliar a atração do jogo com um grande melhoramento no modo multiplayer, que inclui death match, team play e quick mission.

Em outras palavras, se você sempre teve vontade de estar na pele de um combatente aéreo mas nunca teve a oportunidade, agora é a hora. Com certeza, esse game faz com que você reviva tudo aquilo que transcorreu durante o período das grandes guerras entre as nações.





★★★★

LIVRE ABRAEE

GreenLeaf / Empire

www.greenleaf.com.br

Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM e placa aceleradora 3D de 8 MB

Sheep



Parece um sonho, mas a realidade é que Dolly e suas amiguinhas voltaram trazendo um universo de desafios e perigos. Estamos falando de Sheep, o único game lançado, ultimamente, que conta com rebanhos de ovelhas como personagens protagonistas.

Sete mundos diferentes compõem esse quebra-cabeça, cada um deles contendo quatro níveis diferentes. O objetivo do game é levar até quatro raças de ovelhas por meio de uma infinidade de obstáculos e inimigos para que a cada nível encerrado, você possa sentar e divertir-se com uma seleção vagamente engraçada de seqüências de vídeos. As ovelhas, dotadas de um raciocínio tão espantoso quanto seus cérebros de ervilha, correm desorganizadamente para todos os lados, atravessando a rua na frente de carros, ficando perdidas nas plantações, além de aprontar em uma série de travessuras, tais como empacar diante de um trator desgovernado ou esquentar os pêlos na frente de um lança-chamas militar.



Sheep traz muita ação, tiradas cômicas de filmes famosos e gráficos inspirados no estilo dos quadrinhos japoneses. Os inimigos também têm uma enorme influência nas atitudes das ovelhas, apesar de serem assassinos em potencial, há de se ter cautela com os seus poderes especiais.

Alguns inimigos fazem seus bebês fofinhos tremerem e se dispersarem, apenas com a aproximação. Outros inimigos têm a capacidade de hipnotizá-las.





Sheep trata-se de um game divertido, como há muito tempo não se via, e que tem todos os predicados e utilidades para se tornar uma nova mania no PC. Mas, não se esqueça, as ovelhinhas precisam de sua ajuda.

★★★★

LIVRE ABRAEE

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

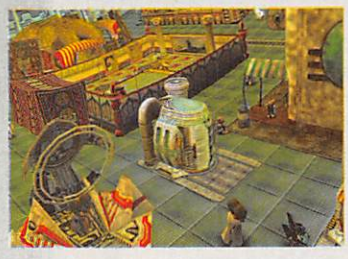
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM e placa aceleradora 3D

Startopia



Não se assuste, mas criaturas vindas do lado obscuro de nosso universo, estão desembarcando em nosso PC para nos levar em uma aventura cheia de situações engraçadas e inexplicáveis. Você também será um deles e terá como missão restaurar as estações espaciais que se tornaram enormes vazios, após uma batalha que quase aniquilou a raça humana.





Assim como os games da série Theme, muitos fãs podem jogar Startopia com as mesmas intenções. Foi criado um ambiente espacial, onde diversas populações de alienígenas estão presentes dentro de uma espécie de residência com atrações bastante recreativas e confortantes.

Depois de evoluir de forma avassaladora e colonizar diversos planetas, a raça humana teve poucas coisas interessantes para fazer. Com isso, os planetas entraram em constantes brigas, sendo quase exterminados. Das antigas estações espaciais, restaram enormes cascos vazios. É justamente aí que você surge. Juntando os sobreviventes da guerra, seu objetivo é reorganizar o caos das estações e transformá-las em magníficos postos comerciais.

Startopia colocará você de cara com diversas criaturas alienígenas, que apresentarão as mais engraçadas e variadas formas físicas. O game oferece 10 raças alienígenas com diferentes necessidades e exigências.

O game apresenta situações muito hilariantes. Esse é um aspecto que foi muito bem explorado pelo pessoal da Eidos que, com certeza, faz com que você se divirta, enquanto presencia satíricas formas de criaturas. Você dá de cara com bandidos espaciais, pestes, infestações de parasitas e várias cartas de reclamações dos personagens do game. Com relação à sua jogabilidade, ele emprega elementos de gerenciamento de recursos e diplomacia.



Startopia o leva para dentro de um universo mágico, misterioso e cheio de desafios. Com certeza, nossos dias de tristeza virtual estão contados.

★★★★★

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 266 MHz, 16 MB RAM e placa aceleradora 3D

Return to Castle Wolfenstein





Drew Markham, o todo-poderoso da Gray Matter, conseguiu realizar o sonho de muitos desenvolvedores de games. Tornar a ficção e suas alucinações completamente reais, com grandes perspectivas e seqüências alucinantes, no game Return to Castle Wolfenstein. Sua engine é extraordinária, com gráficos fantásticos que traduzem com extrema perfeição o ambiente nazista e terrorista do game.

Return to Castle Wolfenstein é um game que consegue criar e tecer um mundo incrivelmente real ao seu redor. Trata-se de um game nada comparável aos outros jogos. Dos castelos nazistas e catedrais às catacumbas infestadas de zumbis e macabros cemitérios, marcas e detalhes particulares, originados a partir de muita investigação, estão muito bem caracterizados.



A história do game está relacionada com as tentativas dos nazistas de criarem um super soldado, uma máquina de destruição humana, por meio de experimentos genéticos. Dessa forma, os inimigos encontrados começam como seres-humanos e, progressivamente, tornam-se seres robotizados. Enquanto o líder inimigo estiver aperfeiçoando o seu exército de cyborgs, o conceito artístico entre homem e máquina irá tornar-se digno de uma análise mais detalhada. Cenários completamente destruídos pelos nazistas também demonstrarão o alto grau de detalhes que o game terá.

Um dos efeitos mais impressionantes do game está relacionado com a animação dos objetos e personagens. A quantidade de armas e explosivos também faz parte do arsenal de destruição que o jogo traz, como as chamas volumosas que destroçam palhoças e vilas, nos ambientes sinistros de Return to Castle Wolfenstein.

Podemos dizer que o game ainda apresenta muitos aspectos e características desconhecidas que só serão reveladas com exatidão no futuro, depois de passarem por uma análise mais completa. Seus obscuros sonhos se tornam realidade neste incrível game.

★★★★★

JOVENS 17+ ABRAEE

Activision / EA

www.ea.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

Oni



A história é simples, e o estilo, parecido com o do aclamado game Tomb Raider, porém, com uma mistura de Tekken, no que se refere ao combate. Oni é uma espécie de game de combate e troca de tiros onde você irá viver uma intensiva experiência dentro de um mundo futurista, parecido com aqueles dos desenhos japoneses.





Você estará na pele da bela e adorável Konoko, uma personagem totalmente baseada nos desenhos animados, capaz de envolver qualquer um com os seus grandes olhos e corpo robusto. Ela é uma exímia lutadora de Kung-Fu, ou melhor, uma verdadeira máquina de golpes, com uma grande tendência de esmagar todos os adversários que cruzam seu caminho.

As seqüências múltiplas de combate são a melhor parte de Oni. Você pode esgueirar-se silenciosamente por detrás de um inimigo e derrubá-lo dolorosamente pela nuca.

Konoko terá à sua disposição uma grande quantidade de armas, mas também lutará mano-a-mano, utilizando suas habilidades marciais com golpes devastadores, incluindo chutes giratórios, voadoras, imobilizações e movimentos fatais.

Tudo seria muito simples se não existissem inimigos especiais. Esses elementos especiais aumentam o seu desafio, exigindo grande habilidade durante os combates e um sistema apurado de defesa. Portanto, esteja preparado para o pior.

A arquitetura de Oni procura mantê-lo o mais próximo possível das imagens. A qualidade gráfica do game é bem definida. Os objetos e a variação das armas dão um toque especial ao game. O estilo de Oni é reforçado com alguns truques que o mantém dentro do reino dos games clássicos. Entretanto, o que mais chama a atenção é a maneira como a câmera trabalha. Ao invés de acompanhar Konoko pelas costas e muito próxima, ela flutua através do cenário, que acaba tornando-se transparente. Com certeza, agradará aos amantes de artes marciais.

★★★★★

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

GreenLeaf / Bungie

www.greenleaf.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D

Timeline



Desenvolvido em um ambiente épico de ação e aventura ambientado em um mundo totalmente 3D, combinando a ciência do futuro com a realidade complexa da Era Medieval, Timeline narra, de uma maneira diferente, a história sobre um time de arqueólogos que se depara com o misterioso desaparecimento de seu professor.

Baseado no "best seller" homônimo de Michael Crichton, o mesmo criador de Jurassic Park, o jogo busca criar um perfeito equilíbrio entre os desafios e a interatividade do game.

A história inicia-se ao longo do século 21, quando um grupo de estudantes de arqueologia percebe que seu professor desapareceu sem deixar nenhum rastro ou vestígio, com exceção de um pequeno bilhete datado de 600 anos atrás!

E aí começa a aventura!

Primeiro, o grupo de arqueólogos precisa voltar para a França do século XIV, mais precisamente, bem no meio da Guerra dos Cem Anos, para achá-lo e resgatá-lo. O único empecilho é que você terá que agir e pensar como um cavaleiro medieval, além de possuir a destreza de ultrapassar todos os obstáculos que encontrar.

O uso da força é explorado de uma maneira diferente no game. Muitas vezes, o uso de lanças, espadas ou escudos contra seus inimigos pode mudar a história e, conseqüentemente, impedir que o professor seja localizado.





Vale ressaltar que a Timeline Computer Entertainment, desenvolvedora do jogo, fez um extenso trabalho de pesquisa para recriar com perfeição todos os cenários da Europa do século XIV, até os pequenos detalhes de vestimenta e dos ambientes sinistros não foram deixados de lado. A história está repleta de variações nuances e passagens intrigantes, onde você terá que testar toda a sua destreza e inteligência para ultrapassar os desafios que o game esconde. Agora, vamos direto a ação.

★★★★

LIVRE L ABRAEE

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D de 8 MB

Project IGI



Project IGI promete ação do começo ao fim uma maneira inédita. No papel de um agente especial, você deve caçar, ao longo de mais de 20 fases, um coronel russo extremamente enlouquecido com o final da Guerra Fria. Armado com várias ogivas nucleares, o ex-coronel prepara-se para derrubar o mundo, literalmente.





Sua missão não é das mais fáceis. Portanto, vasculhe a Europa Oriental em busca do esconderijo desse ex-coronel russo, e, conseqüentemente, pegue de volta as várias bombas nucleares roubadas da antiga União Soviética.

Táticas de infiltração silenciosa, tiros com auxílio de rifles telescópicos e a pressão do soar dos alarmes deixam-no totalmente ligado. Inúmeros equipamentos de espionagem e armas super avançadas estão quase que totalmente disponíveis para sua saga. Movimentos precisos e habilidades apuradas são elementos obrigatórios, já que nem você nem o ex-coronel estão sozinhos nessa grande caçada.

O game conta com uma física realística nunca antes vista em um jogo de tiro em primeira pessoa. O seu alto grau de dificuldade deve manter o jogador preso por várias horas.

Project IGI ainda conta com um arsenal de mais de 12 armas reais, além do acesso a satélites militares de espionagem que permitem sabotar e eliminar alvos de maneira precisa.

Cenários aberto e edifícios são os principais panos de fundo do game. Graças a uma engine poderosa, rifles telescópicos alcançaram um inédito nível de zoom. Basta dizer que você pode mirar num alvo a uma distância enorme sem o perigo de errar.

Evidentemente, nenhum brinquedo bélico de milhares de dólares estará jogado em uma esquina qualquer. Você precisa usar sua boa conversa e seus punhos para tomá-los dos inimigos. Nesse ponto, sorte e habilidade são suas únicas armas.

★★★★★

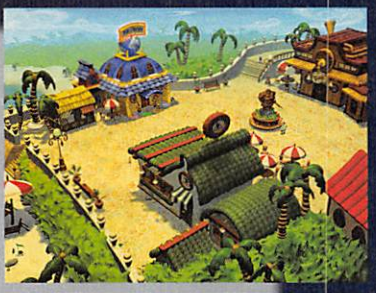
JOVENS 17+ ADRENALINE

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D

Fuga da Ilha dos Macacos





Monkey Islands, ou Ilha dos Macacos, como ficou conhecido no Brasil, já encantou várias gerações. Sua quarta aventura chega com toda a força, trazendo de volta personagens clássicos, como o hilário mocinho Guybrush, a doce e linguaruda Elaine e o sinistro bandido LeChuc.

Neste game irônico e cheio de piadas bem sacadas, você tem de volta o sistema de aventura que encantou a primeira leva de jogadores multimídia: o simpático e descomplicado apontar e clicar.



Tudo começa quando Elaine e Guybrush voltam à ilha do Vale Tudo depois de passarem mais de três meses em alto mar. Logo ao chegarem, os dois simpáticos piratas encontram um ganancioso empreendedor imobiliário australiano que inicia uma verdadeira devassa na ilha. Mas, ninguém sabe ao certo porque o empreendedor forasteiro se mostra tão interessado nas propriedades da ilha Vale Tudo.

Para complicar as coisas, um outro astuto e esquisito nobre cidadão espalha o boato que Elaine, a governadora, morreu durante a viagem marítima e inicia uma campanha gigante para se eleger o novo governador. Assim, a dupla precisa realizar uma série de enormes tarefas até, finalmente, colocar em ordem, novamente, o lar dos piratas de bom coração.

Na parte gráfica, a grande novidade fica por conta da inclusão de efeitos tridimensionais em todos os personagens do jogo, bem diferente dos outros episódios da série. Além disso, todos os personagens passaram a apresentar sombra, volume, expressões faciais e corporais bem definidas e ricas em detalhes. A parte sonora não deixou por menos, também. Uma trilha sonora bem interessante acompanha o jogo em todos os momentos. Portanto, não perca esta pérola dos games 3D.

★★★★

ADOLESCENTES 13+ ADRENALINE

Lucas Arts

www.ea.com.br

Pentium 200 MHz, 32 MB RAM e placa 3D

Mechwarrior 4: Vengeance

Gigantescos robôs levam você a uma aventura repleta de ação, aventura e muita destruição em Mechwarrior 4: Vengeance. A mais tradicional série de games para PC quando o assunto é robôs traz um verdadeiro universo de muita tecnologia, criado com desafios específicos e táticas a serem exploradas.





O enredo da história relaciona-se com a sua vingança para com o assassino da sua família, daí o sub-título Vengeance. Durante o seu trajeto, vinte e seis missões com bastante violência, tiros e estratégias de ação estão presentes.

A maioria das missões permite uma aproximação muito criativa, com a utilização da topografia da terra, presente na frente dos inimigos. Desviar pela parte de trás das montanhas ou estruturas é obviamente suficiente, porém, atrair um robô inimigo para um recipiente de combustível e, então, detoná-lo, será muito mais satisfatório. Mas, os inimigos não são destruídos facilmente, você tem que se aproximar o mais perto possível para que seu alvo seja realmente destruído.

Mechwarrior cria em sua mente uma situação real de combate, fazendo com que a sua forma de pensar tome um rumo diferente. O grande diferencial deste novo game fica por conta dos adversários, que podem ser neutralizados e incluídos em seu arsenal de batalha.

Similar aos games anteriores, o mais importante aspecto dessa nova campanha é que, no final de uma missão, o campo de batalhas pode ser totalmente limpo. Se você neutralizar um oponente, poderá acrescentá-lo a seu arsenal. Esse mecanismo, além de permitir uma maior diversidade de opções de combate, também permite uma maior familiarização com a tecnologia existente.

Com relação aos aperfeiçoamentos de Mechwarrior, estes são largamente presentes na inteligência artificial. Os seus adversários são inteligentes o suficiente para apavorá-lo. Quando algum deles decidir perseguí-lo e capturá-lo, prepare-se, pois ele será implacável.



★★★★

Microsoft

www.microsoft.com

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D.

ADOLESCENTES 13+ ABRAEE

Simcoaster

Simcoaster é o terceiro jogo da série Bullfrog de simuladores de parque de diversões. Nele, você terá que se concentrar em construir e expandir seu parque enquanto gerencia os detalhes que você considera importante.

A mais óbvia mudança em Simcoaster é que há mais de um objetivo a ser atingido. Você começa como um empregado de uma companhia que gerencia um parque. Completando os objetivos e desafios, você ganha promoções, além de poder abrir novas áreas para construção.

Um objetivo típico é encontrar alguma forma de remover um lago que você chegou a construir. Desafios são formas de testar o gerenciamento de suas metas, incluindo a forma de como você mantém os convidados em seu parque, ou de como você mantém seus funcionários satisfeitos por um determinado espaço de tempo. Então, seus objetivos são atingidos de acordo com o número de desafios.



Em Simcoaster, você assume vários papéis. Você é o autor do projeto do parque, o gerente de recursos humanos, o tesoureiro e o chefe de segurança. Freqüentemente, você encontra problemas, desde funcionários pedindo aumento até endiabradas crianças ateando fogo em latões de lixo.

Os percursos em Simcoaster são imaginativos, mas nada se compara aos encontrados em Simtheme Park. Há uma ampla variedade de montanhas russas em Simcoaster, mas que não são baseadas em montanhas verdadeiras. A grande vantagem em Simcoaster é que você pode passear nas montanhas russas que você mesmo projetou.

Uma novidade em relação a Simtheme Park é que, em Simcoaster, além de crianças, você tem a freqüência de adultos e idosos no parque. Na realidade, os idosos são um elemento estranho para o jogo. Ocasionalmente, você ouve comentários de que alguém está dizendo barbáries sobre seu parque, e, em casos como este, você deve chamar a segurança para intimar a pessoa. Simcoaster traz grande emoções aos aventureiros de plantão.





★★★

Electronic Arts

www.ea.com.br

Pentium 233 MHz, 32 MB RAM e placa 3D

LIVRE ABRAEE

Voe pela rede com nossas dicas aceleradas de sites

3Demais!



Um outro bom site para você conhecer um pouco mais sobre placas de vídeo, especificamente as aceleradoras 3D. O site possui uma característica que ajudará, e muito, os iniciantes. O site comporta um sistema de comparação entre placas de vídeo. Clique no link "Comparison" (Comparação) e uma caixa de diálogo se abrirá. Entre com o nome daplaca escolhida na caixa "first card" (primeira placa) e depois em "second card" (segunda placa). Por último, clique em "compare" (compare). Serão exibidas informações de comparação entre as placas abordando qualidades positivas e negativas.

www.3dhardware.org/index_e.php3

Dicas sobre o mundo acelerado

Se você estava procurando informações sobre uma placa aceleradora ideal para o seu computador, confira o Hardware Site. Esse é o lugar certo. Nele, você encontrará as melhores dicas de placas para rodar os seus jogos ou aplicativos preferidos, tudo isso com qualidade. Você estará por dentro do que há de melhor no mercado, como: 3dfx, S3, 3D Labs, ASUS, etc. Além disso, ficará sabendo como executar um overclock em seu computador.
O site também oferece um link de compra de softwares conceituados. Portanto, depende só de você, liquidar de vez todos os seus "probleminhas". O grande atrativo é que o site está todo em português.



cd-rw.tripod.com

Por dentro das placas de vídeo



Se você está cansado de ouvir seus amigos discutindo a respeito de placas e não entender absolutamente nada, acesse o site Guia de Placas de Vídeo 3D. Para leigos no assunto, essa é uma grande alternativa para começar a compreender o funcionamento das placas de vídeo e não dar bobeira com os termos técnicos. O site é bastante detalhista e explica claramente as características das placas e de seus componentes. O interessante é que o site visualiza, as diferenças existentes entre os tipos de placas, por meio de screenshots de um mesmo quadro de um jogo.

home.openlink.com.br/bengt/esq_vid.htm

Maníacos pelo universo 3D

Em sintonia com a evolução dos processadores, as placas 3D entraram em uma nova geração, com maior performance e novas opções. E como não poderia deixar de ser, novas dúvidas permeiam a mente dos consumidores. O site Guia Gamesmania de placas 3D apresenta um artigo completo com as informações das seis maiores placas disponíveis no mercado mundial: Voodoo3, Matrox G400, TNT2, Savage4, ATI Rage128 e Intel740. Cabe a você escolher aquela que mais atenda às suas necessidades. Além disso, apresenta um link que explica os fundamentos básicos da tecnologia 3D. O mais legal é que o site encontra-se todo em português.



www.netstudio.com.br/premium/placas3d2.html

Pura diversão em 3D



Procurando por diversão? Achamos o lugar certo para ir. Estamos nos referindo ao 3D Zone, endereço preferido de muitos internautas ávidos por games. Esse site, traz informações sobre os jogos em 3D. Reserve um bom tempo para conhecer todo o conteúdo das páginas, pois a quantidade de notícias dos games, links, patches, dicas e códigos é imensa. Além de games para PC, o site abrange outras plataformas, como Play Station 1 e 2, Dreamcast, Nintendo 64, Xbox e Game Boy. O site está em inglês, mas é de fácil compreensão.

www.gamezone.com

Segredos implacáveis

Para aquelas pessoas fissuradas em games 3D, o site Clube do Hardware é a pedida certa. Ele abrange todos os assuntos que envolvem o universo das placas 3D. Com visual simples e conteúdo apurado, lhe dá dicas básicas de como medir a performance das placas aceleradoras. O que realmente impressiona, e faz deste site um dos mais visitados pelos aficcionados no assunto é a enormidade de links. Você irá encontrar dicas, truques, recomendações de livros e artigos, podendo até testar suas habilidades, respondendo a um questionário teórico sobre hardware e rede. Você pode optar pela versão inglês do site: www.hardwaresecrets.com



www.clubedohardware.com.br











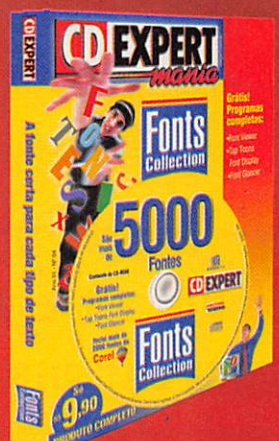
A CD EXPERT VIROU MANIA

Acabamos de lançar uma coleção de revistas acompanhada dos melhores sucessos da CD EXPERT até hoje! A CD EXPERT MANIA.

São jogos completos, utilitários completos, coletâneas de cliparts, e não pára por aí, ainda tem muito mais CD EXPERT pra você. Fique atento aos nossos lançamentos e entre nessa mania você também!









CD EXPERT mania

Nossa mania é você

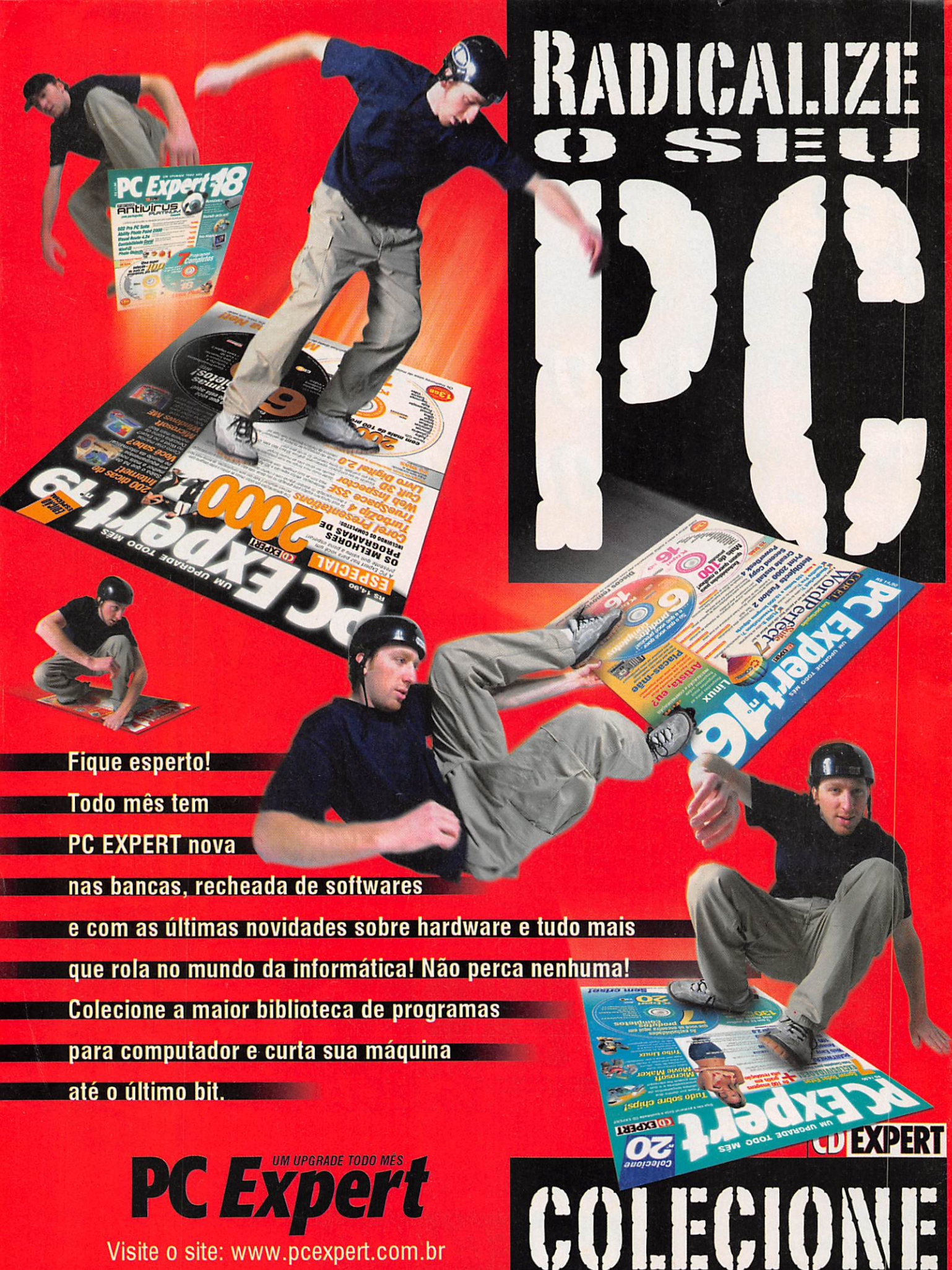


Diga não aos produtos piratas. Exija a qualidade CD EXPERT.

COLECIONE

Visite nosso site: www.pcgamer.com.br

RADICALIZE O SEU PC



Fique esperto!
Todo mês tem
PC EXPERT nova
nas bancas, recheada de softwares
e com as últimas novidades sobre hardware e tudo mais
que rola no mundo da informática! Não perca nenhuma!
Colecione a maior biblioteca de programas
para computador e curta sua máquina
até o último bit.

UM UPGRADE TODO MÊS
PC Expert

Visite o site: www.pcexpert.com.br

COLECIONE