A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC E CONSOLAS

www.bimotor-gamer.pt

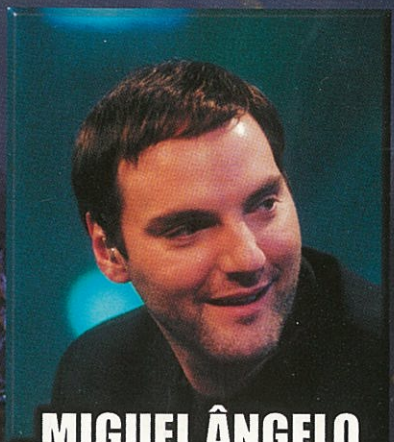
Bimotor GAMER B

Nº11 • MAIO 99 • 950$ 4,74 EUROS

ALIEN VS PREDATOR

POSTER GRÁTIS

FLY!
KINGPIN
METROPOLIS
X-WING ALLIANCE
VIVA FOOTBALL
RIDGE RACER TYPE 4
CIV: CALL TO POWER



MIGUEL ÂNGELO
O BGAMER DO MÊS

OFERTA DE 2 CD´S



ESTA REVISTA OFERECE-LHE 2 CD-ROMS QUE NÃO PODEM SER VENDIDOS SEPARADAMENTE
PEÇA-OS SE NÃO ESTIVEREM NA CAPA

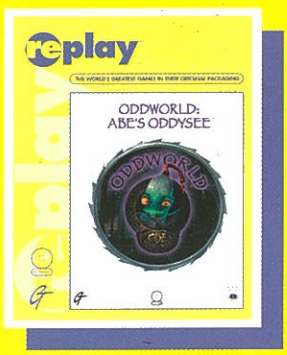
00011
5 607853 013307
PUBLICAÇÃO MENSAL

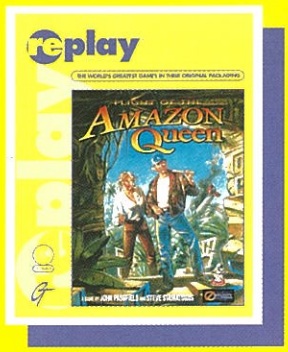
replay

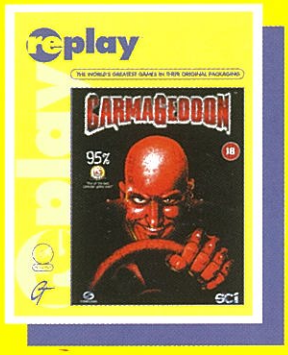
Os Melhores Jogos do Mundo

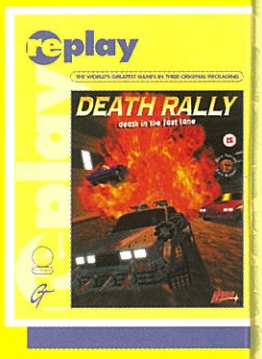
de 1.990$ a 2.990$

A linha REPLAY, proporciona agora a um preço imbatível, a possibilidade única de poder levar para sua casa, oferecer aos seus amigos, jogos espectaculares que outrora ocuparam os primeiros lugares nos top de vend internacionais. Esta é a sua oportunidade para adquirir e coleccionar alguns dos melhores jogos de sempr

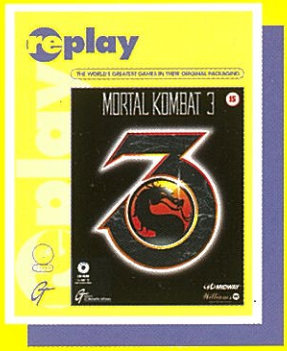


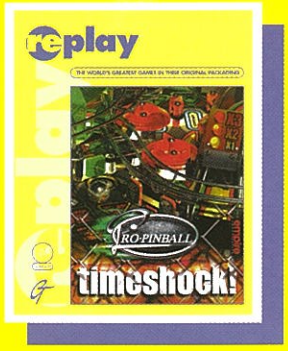






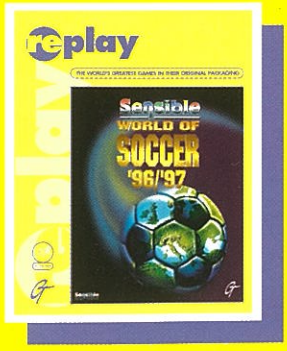


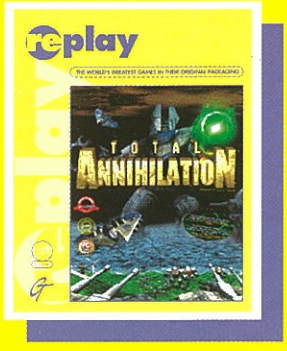














GT Interactive Software

PC CDROM

ECOGAME

DEMOS

MODO DE FUNCIONAMENTO DO CD

Insira o CD na drive (Ex., D:), clique no ícone da drive de CD-ROM, prima o executável CDBIMOT.exe e siga as instruções no ecrã. Na parte "demos" do Interface, clique no nome do jogo para começar a instalar a demo. Pode também aceder à demo, explorando o CD e usar o path indicado.

patches & drivers

CD 1

PLACAS ACELERADORAS 3D
3DFX VOODOO GRAPHICS
VOODOO 2
VOODOO RUSH
VOODOO BANSHEE
PERMEDIA 2

POWER VR
MATROX M3D
APOCALYPSE 3D
APOCALYPSE 3DX
APOCALYPSE 5D
APOCALYPSE 5D SONIC

DRIVERS
SOUNDBLASTER 16/AWE32/64
Descomprimir o executável sbw9xup.exe para uma directoria à sua escolha.
MATROX
MILLENIUM/MISTYQUE/MILLENNIUM II
HERCULES STINGRAY 128
SIDEWINDER
STB VELOCITY 128
MATROX G200
RIVA TNT (WIN95/98 PCI)
RIVA TNT (WIN95/98 AGP)
ATI RAGE PRO 128 (WIN95/98)

UTILITÁRIOS
MCAFEE ANTI-VIRUS
WINZIP 7.0
MEDIA PLAYER
DIRECTX6.1 WIN95/98
NORTON ANTI VIRUS
AVP ANTI VIRUS
ACDC3223
SCITECH DISPLAY DOCTOR 6.53
MUSICMATCH JUKEBOX 3.1
FIEND
ULEAD COOL 3D
ULEAD GIF ANIMATOR
NETSCAPE NAVIGATOR 4.08

DESKTOP THEMES
MAGIC THE GATHERING
MONOPOLY
LBA 2
ALPHA CENTAURI
GRIM FANDANGO

CD 2

PATCHES
CAESAR III
GANGSTERS
STARCRAFT 1.05
MOTORHEAD
ALPHA CENTAURI 3.0
NORTH AND SOUTH

SHAREWARE
ARRIVAL
BAGAMI
VIRTUAL SCHOOL
MOOF
GETRIGHT 3.3.3
ICQ99a (BETA)
CUTE2832
WINRAR
WINAMP 2.10
KJOFOL 0.51



SUPERBIKES

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
\cd2\bimotor\demos\suprbike\setup\english\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Joystick

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no menu do jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS





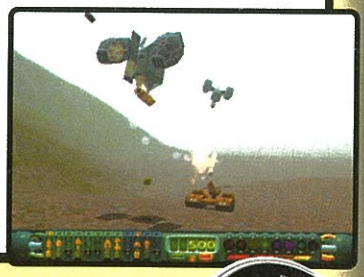
WILD METAL COUNTRY

EDITORA: GREMLIN
Path: \bimotor\demos\wildmetal.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado

COMANDOS
Direcções - cursores
5 e 2 - controla o lado esquerdo do tanque
6 e 3 - controla o lado direito do tanque
+ - afterburner
A e S - controla a torre para a direita e esquerda
Barra de Espaços - eleva a torre
Ctrl - lança minas

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS





REQUIEM

EDITORA: 3DO

\bimotor\demos\3000demos\setup\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no menu do jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
PLACA 3DFX (VOODOO 1 OU 2)



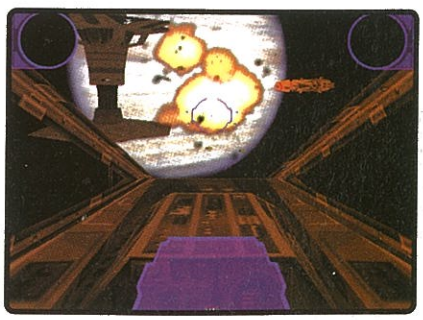


X-WING ALLIANCE

EDITORA: LUCAS ARTS
Path: \bimotor\demos\xwademo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Joystick

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6.1
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 4X
PLACA GRÁFICA PCI 2MB



MECHWARRIOR 3

EDITORA: MICROPROSE
Path: \bimotor\demos\mw3demo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado

COMANDOS
Leia o ficheiro readme.txt quando instala o jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166MHZ
32MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6PLACA GRÁFICA 4 MB

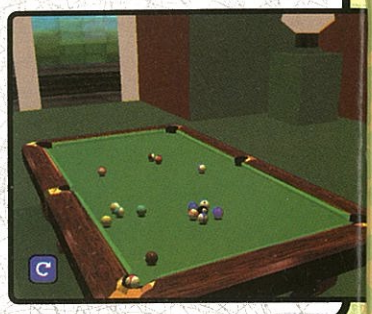


POOL SHARK

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
Path: \bimotor\demos\pool\setup

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6



CM3

EDITORA: EIDOS
Path: cd2\bimotor\demos\cm3demo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 133 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS



DAIKATANA DEATHMATCH

EDITORA: EIDOS
Path: \bimotor\demos\katanademo.exe

COMANDOS
Avançar - E, Recuar - D, Deslizar para a esquerda - S, Deslizar para a Direita - F, Saltar - R, Barra de Espaços, Agachar - C, Usar - Enter, Atacar - Ctrl, Mouse 1, Modo de mensagem - T, Seleccionar Disruptor Glove -1, Seleccionar Ion Blaster - 2, Seleccionar Shotcycler-6 - 3, Seleccionar C4 Vizatergo - 4, Seleccionar Sidewinder - 5, Próxima arma - cursor baixo, Arma anterior - Cursor cima, Abandonar - F10,

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA ACELERADORA 3D (COMPATÍVEL COM OPEN GL)



REDLINE

EDITORA: ACCOLADE
Path: bimotor\demos\redline.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Joystick

COMANDOS
A PÉ
cursores - direcções
Deslizar para a esquerda - ,
Deslizar para a Direita - .
Saltar – barra de espaços
Disparar - Ctrl
Mudar Arma - Tab
Olhar cima - A
Olhar baixo - Z
Modo Sniper - +
Entrar no carro - Porta do mesmo
Arma Ligada/Desligada - F5

NO CARRO
Acelerar - cursor cima
Travar - Cursor Baixo
Direita - cursor direita
Esquerda - cursor esquerda
Disparar - Ctrl
Sair do veículo - page down
Disparar Esquerda/Direita - , .

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA ACELERADORA 3D



ROLLCAGE

EDITORA: PSYGNOSIS
Path:
\bimotor\demos\rollcage\setup.exe

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no menu do jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
CD-ROM 6X
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
PLACA ACELERADORA 3D 4MB



V-RALLY



EDITORA: INFOGRAMES
Path: \bimotor\demos\vrdemo.exe

COMANDOS
Os Comandos são configuráveis no menu do jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 90 MHZ
16 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
PLACA ACELERADORA 3D



ODYSSEY MISSION PACK



EDITORA: TEAM EVOLVE
Path: \bimotor\demos\odyssey.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado, Joystick

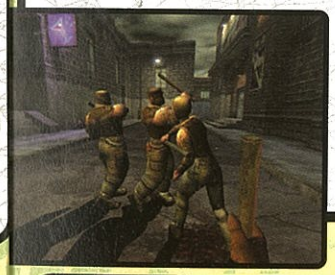
REQUISITOS MÍNIMOS:
BATTLEZONE (INSTALADO)
PENTIUM 120 MHZ
16 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 2X



KINGPIN



EDITORA: INTERPLAY
Path: \cd2\bimotor\demos\kingpin.exe
MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado
COMANDOS
Sacar arma - G
Falar - X, Y
Dar ordens - X, Y, Q
Activar - F
Revistar corpos - C, F
Carregar Arma - R
"Sneak Mode - LEFT SHIFT (premido)
ARMAS
Lead Pipe - 1
Crowbar -1 (modo alternado)
Pistola - 2
Pistola Silenciadora - 2 (modo alternado)
Espingarda - 3 (modo alternado)
REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 4X
PLACA GRÁFICA PCI 2MB
PLACA ACELERADORA 3D COMPATÍVEL COM OPEN GL



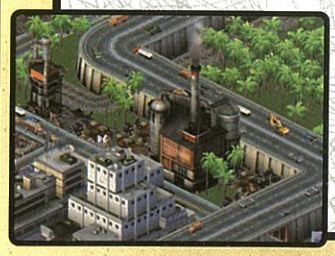
SIM CITY 3000



EDITORA: ELECTRONIC ARTS
\cd2\bimotor\demos\\sim3000\setup\english\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS



WESTERN FRONT



EDITORA: TALON SOFTWARE
Path: \cd2\bimotor\demos\westfront\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

REQUISITOS MÍNIMOS
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
CD-ROM 4X
DIRECT X 6



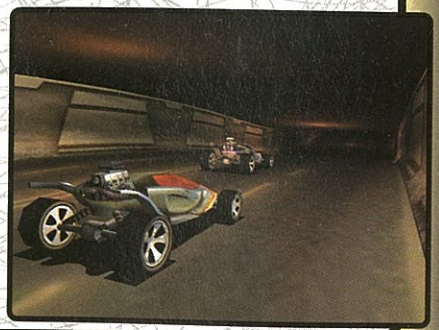
Thrust, Twist 'n Turn



EDITORA: TAKE 2
Path: \bimotor\demos\ttt\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado
COMANDOS
Cursores - Direcções
Ctrl - turbo
Shift - curva rápida
12345 - vistas do carro

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
PLACA ACELERADORA 3DFX



e ainda nos CD's...

OUTWARS
101: The 101st Airborne in Normandy
MALKAVI
OPERATIONAL ART OF WAR
VEGAS GAMES
TANKTICS
SOUL REAVER (AVI)

Bimotor GAMER

Propriedade:
Impordisco, Lda.
Edição:
Bimotor Multimédia
Directora:
Sandra Brito
Chefe de Redação:
Rui Rodrigues
Sede:
Praça Prof. Santos Andrea, 17 A/B
1500-510 Lisboa
Tel: 01-7145355/56
Fax: 01-7145359
e-mail:
bgamer@bimotor-gamer.pt
Página na Internet:
www.bimotor-gamer.pt
Redacção:
António Pedro, Bruno Mendonça, Fernando Rosado, Gonçalo Lopes, Gonçalo Marco, Ilídio Alves, Luís Rei, Manuel Viana, Miguel Gonçalves, Pedro Silva, Paulo Portugal, Alexandre Morais
Grafismo e Paginação:
Sérgio Caeiro
Carlos Gonçalves
Paulo Figueiredo
Produção:
Sandra Brito
BD:
João Campos
Fotografia:
Nuno Laranjeira
CD Editor:
Carlos Dias
Programador:
Miguel Carapinha
Designers:
Sérgio Caeiro
Carlos Gonçalves
Paulo Figueiredo
Publicidade:
CDPR - Centro Difusor de Pub. Reg., Lda.
Rua Alfredo Roque Gameiro, 13, 2º Esq.
1600-005 Lisboa
Tel: 01-7995240
Fax: 01-7995249
e-mail:
bgamer@bimotor-gamer.pt
Fotolito: Bimotor Multimédia
Impressão: Heska Portuguesa
Novo Complexo Fabril, Campo Raso, 2170 Sintra
Tiragem: 20.000 exemplares
Depósito Legal: nº 123.713/98
nº de Inscrição na Direcção Geral de Comunicação- 756/98.06.17

Membro da apct



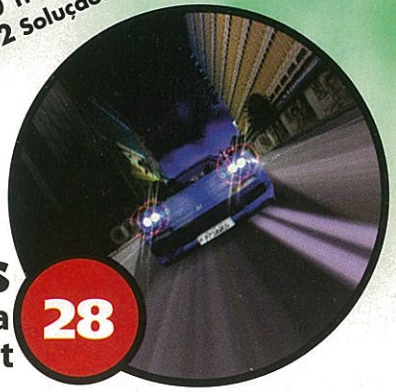
Kingpin
Gangsters em 3D



Civilization: Call to Power
Depois de Sid Meier



Alien Vs Predator
De pôr os cabelos em pé



Metropolis
O primeiro jogo europeu para a Dreamcast

8 Notícias PC
12 Kingpin
16 Tales of the Sword Coast
18 Thrust, Twist'n Turn
20 Fly!
22 Hidden & Dangerous
24 BGamer - Miguel Ângelo
26 Multimédia
28 Metropolis
30 Tema de Fundo: Cinema e Jogos
34 Alien Vs Predator
38 Civilization: Call to Power
40 Gruntz
42 Toca 2
44 Imperialism II
48 X-Wing Alliance
50 Worms Armageddon
51 Uprising 2
52 Premier Manager 99
54 Viva Football
56 Heroes of Might and Magic III
58 Luftwaffe Commander
59 Fighter Squadron
60 Actua Pool
61 Turok 2
63 Deathkarz
64 E ainda... Outros Títulos PC
69 Internet & Jogos Online
72 Cartas dos Leitores
76 Hardware
78 Truques e Dicas PC
81 Solução: Baldur's Gate
86 Notícias Consola
88 Legend of Legaia
90 Bugs Bunny: Lost in Time
92 Carmageddon
94 Rugrats
96 Ridge Racer Type 4
98 Asterix
100 Marvel Superheroes Vs Street Fighter
102 Darkstalkers 3
103 Syphon Filter
104 Civilization 2
105 Livewire
107 Bloody Roar 2
108 Outros Títulos Consolas
109 Gameboy Report
110 Truques e Dicas Consola
112 Solução: Metal Gear Solid (2ª Parte)

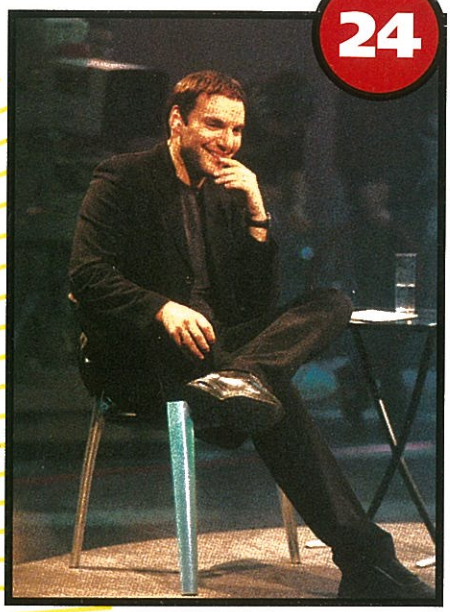




92
Carmageddon
Agora na PlayStation

BGamer

À conversa com Miguel Ângelo

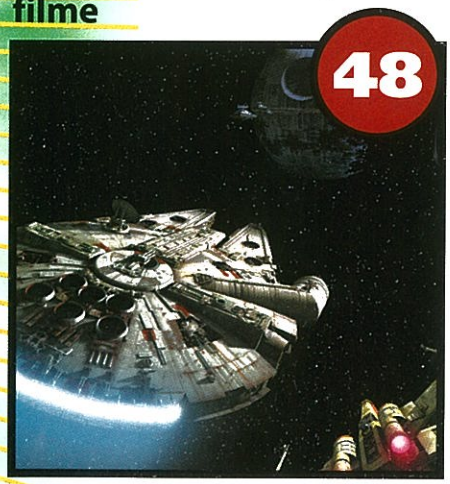


24

Tema de Fundo
O cinema e os jogos



30
X-Wing Alliance
Enquanto não chega o filme



48



Ridge Racer 4
O sucessor de Grand Turismo



96
54
Viva Football
Viva!!!

Editorial

Todos os meses a emoção e espectativa é grande na redacção da BGamer. São tantos os jogos, e tão bons, que nem sabemos para onde nos virar no meio de tantas caixas. Este mês começámos por nos deliciar com Alien Vs Predator. Depois dos filmes, de que todos certamente se recordam, temos agora a oportunidade de jogar com ou contra as personagens que todos conhecemos.

Em seguida, abrimos o apetite para a Dreamcast e espreitámos o processo de criação e desenvolvimento do primeiro jogo europeu para a nova consola: Metropolis.

E como hoje em dia os jogos mais parecem filmes, aproveitámos para ver uns e outros, tentando perceber a forma como um filme se transforma num jogo ou vice-versa. E não deixem de ver as sugestões que apresentámos...

Enquanto uns se agarravam aos PCs, outros ficaram-se pelas consolas e aproveitaram para dar uma valente tareia nos Romanos, vestindo a pele de Astérix. Gostámos tanto que até fizémos um póster, respondendo assim ao pedido de tantos leitores.

Depois decidimos acelerar pelas ruas a alta velocidade e testar os bólides de Ridge Racer Type 4 e aproveitámos para atropelar uns transeunstes com Carmageddon.

Quanto aos CDs, finalmente vão poder experimentar a demo do jogo mais aguardado do ano: Championship Manager 3. Infelizmente ainda não lançado em Portugal (ao contrário do anunciado), continuamos à espera de poder fazer uma análise fiel, com a versão a que os nossos leitores vão ter acesso, ou seja, totalmente em Português.

Como podem imaginar, um mês começa a tornar-se curto para tudo isto. E atenção: no próximo mês fazemos um aninho de vida.

Esperem pelas surpresas...

Até lá.

Sandra Brito

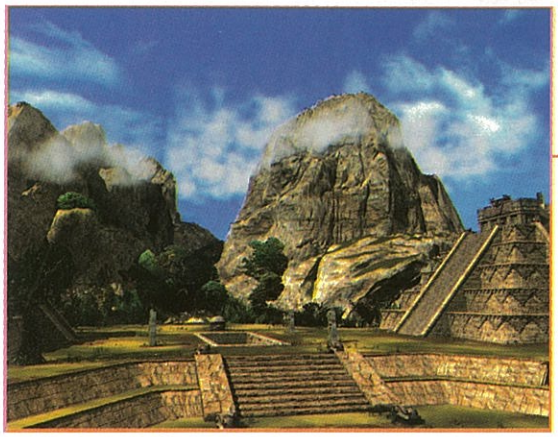


Notícias

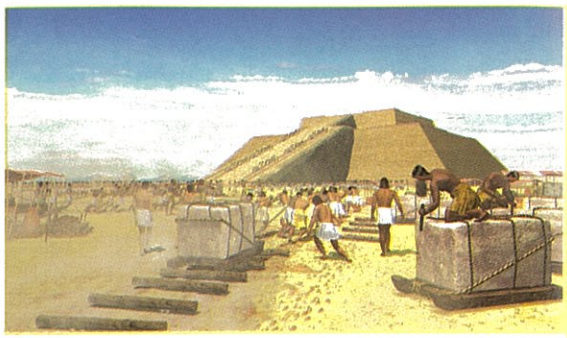


Atlantis II

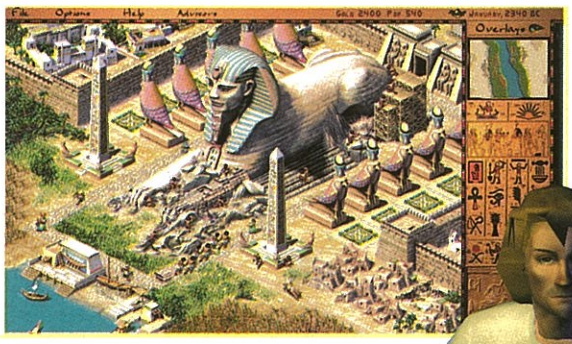
Saído em Junho de 97, *Atlantis* cedo se revelou uma excelente aventura, graças a um excelente argumento baseado no mito da Atlântica e a um grafismo revolucionário para a época.
Dois anos depois, a Cryo anunciou o lançamento da sua sequela, intitulado *Atlantis II*. Até à data poucos detalhes foram ainda revelados, mas pelas imagens magníficas que a Cryo nos enviou, tudo leva a crer que estamos perante mais um título excepcional. Deliciem-se com as imagens.



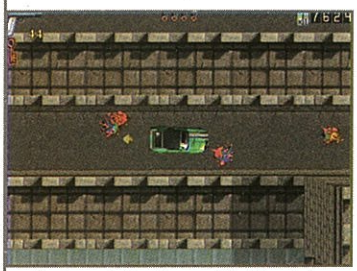
Pharaoh



Na linha de *Caesar III*, a Impressions anunciou um novo título que, a avaliar pelas imagens, será seguramente um hit. Esta verdadeira jóia do Nilo será passada no período de 2900 a 700 AC, e será necessário construir variadíssimas infra-estruturas, desde quintas a monumentos majestosos. De igual modo, será preciso lidar com os caprichos do rio Nilo, observando e controlando as suas cheias, através das rotinas diárias dos habitantes locais. A jogabilidade de *Pharaoh* será tão realista que o jogador sentir-se-á transportado para o Antigo Egipto, transformando pequenas vilas em verdadeiras metrópoles, observando a economia e os costumes desta terra exótica tomarem vida. A aguardar com grande expectativa.



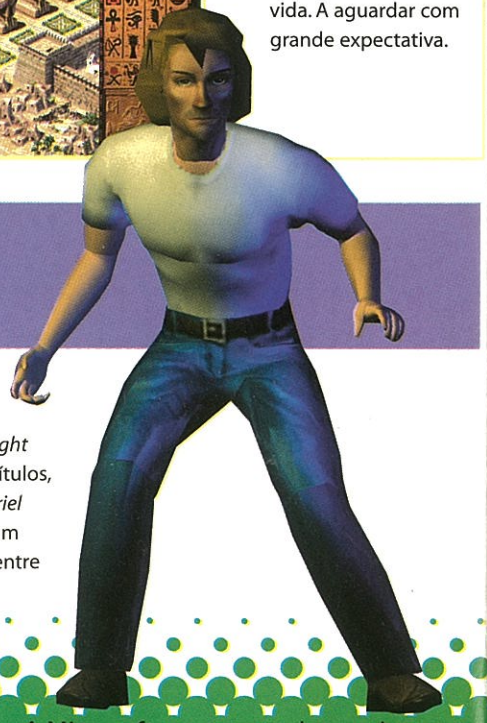
Mais Grand Theft Auto



Os fãs de *GTA* podem regozijar com os 30 níveis, novos veículos e um conjunto infinito de peripécias que o *Mission Pack London 1969* oferece. Para quem não conhece o título, este Pack constitui também uma boa oportunidade de o conhecer, já que a Take 2 disponibilizou uma versão que também inclui o jogo original. Com 1,6 milhões de unidades vendidas para PC e PSX, *GTA* revela-se cada vez mais viciante. Já disponível no nosso mercado.

Gabriel Knight Mysteries

A Sierra prepara-se para reeditar as aclamadas aventuras de *Gabriel Knight*. O pack denominado *Gabriel Knight Mysteries Limited Edition* inclui os dois títulos, *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* e *Gabriel Knight II: The Beast Within* assim como um trailer e um comic de *Gabriel Knight III* entre outras surpresas. A sair em Maio.



A SCI já se encontra a trabalhar na sequela de *Carmageddon*. O novo título, *Carmageddon 3: Death Race 2000* tem edição prevista para Novembro.

A AMD tem um novo chip na forja: o AMD-K6-2. Segundo a AMD, o novo CPU, a 475 MHz, é mais rápido que os Pentium II da Intel.

A Microsoft começou a desvendar aquilo que irá ser o *Flight Simulator 2000*. Assim, o jogo base deverá contar com mais de 20.000 aeroportos internacionais, o grafismo será em 32.000 cores e com topografia mais realista.



Battle of Britain

A Talonsoft, editora especializada em Wargames, acabou de lançar um novo titulo baseado nos combates aéreos sobre a Grã-Bretanha durante a 2ª Grande Guerra. Trata-se efectivamente de uma boa surpresa, que vem de algum modo preencher uma lacuna que já se fazia sentir há algum tempo. Sendo um jogo híbrido, com fases por turnos ou em tempo real, é possível jogar quer pela Luftwaffe quer pela RAF, em duas campanhas distintas.
Um excelente wargame em perspectiva, que nos vai levar aos céus da Grã-Bretanha, na companhia de mais 5.000 pilotos que ficaram na História.



A nova Matrox G400

A Matrox anunciou a sua nova criação: a Matrox G400. Trata-se da primeira aceleradora AGP 4X/2X que oferece qualidade de imagem sem precedentes mantendo a óptima performance em 2D, 3D e DVD.
A G400 utiliza a arquitectura DualBus a 256 bits e bus de memória a 128 bits e também o novo processador de 3D Rendering Array melhorando significativamente o desempenho nas imagens vectoriais.
As suas grandes vantagens são a utilização de tecnologias de melhoramento de imagem tais como a Vibrant Color Quality rendering, Environment Mapped Bump Mapping, Ultrasharp DAC e DualHead Display.
São-nos oferecidos com esta recente componente os demais suportes, tais como para Windows(r) 2000, AMD 3D, Intel Pentium III, especificações PC99 e suporte AGP 4X/2X.

Vampire: The Masquerade Redemption



Vampire: The Masquerade - Redemption será um RPG, editado pela Activision e com saída agendada para Novembro de 99. Tendo como personagem principal o jovem Ronuald, a aventura começará no séc. XII, terminando 800 anos mais tarde, estando dividida em 5 épocas. A acção passa-se em Praga, Viena, Londres e Nova Iorque. O jogo será em 3D, assumindo a perspectiva da 3ª pessoa. Acrescente-se que diferentes personagens podem ser geradas para um jogo em rede.



Black Moon Chronicles



A Cryo vai lançar em breve *Black Moon Chronicles* que promete ser um *Warcraft II* de proporções épicas. Sendo um jogo de estratégia e fantasia, é jogado em tempo real com mais de 60 missões distribuídas em 4 campanhas. Em termos numéricos, os dados são impressionantes, senão vejamos: mais de 80 unidades diferentes, 120 infra-estruturas e a possibilidade de manipular 4.000 unidades em batalhas gigantescas. *Black Moon* vai permitir também o controlo de enormes armadas e acampamentos. Expanda os seus territórios, desenvolva as suas tropas e maximize os recursos para o bem estar da sua população e grandiosidade dos seus castelos.

Já se encontram disponíveis no site da Activision dois novos mapas para *Civilization: Call to Power*. De igual modo, pode fazer o download do editor de mapas, ainda que na sua versão Beta.

A Sierra anunciou que está em desenvolvimento pela Gearbox Software, um add-on para *Half-Life*, cujo nome será *Opposing Force*. Prevê-se a sua edição para o final do Verão.

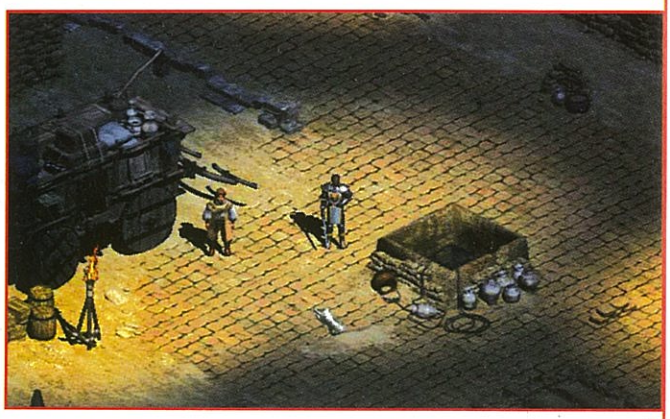
Para gáudio dos amantes de estratégia em tempo real, a Cavedog anunciou o lançamento para Junho de *Total Annihilation: Kingdoms*.



F-22 Lightning III

A NovaLogic anunciou o lançamento de *F-22 Lightning III*, previsto para o final de Junho. Em relação ao seu antecessor, *F-22 Lightning III* conta com mais de 40 missões para um jogador, um grafismo mais aprimorado com diversas condições atmosféricas, influenciando a performance do seu avião e sobretudo um novo sistema, denominado "Voice-Over-Net" que lhe permite comunicar com outros jogadores em jogos online. Jogos esses que podem suportar até 120 jogadores numa única sessão de combate. A aguardar com expectativa.

Diablo II



Boas notícias para os fãs de *Diablo*. A Blizzard finalizou o 3º Acto deste titulo, o que corresponde sensivelmente a 70% do jogo. De igual modo, 5 novas classes de personagens foram finalizados: Amazon, Paladin, Necromancer, Sorceress e Barbarian. Cada personagem pode desenvolver, ao longo do jogo, 30 perícias e feitiços diferentes. O jogador irá enfrentar uma nova série de quests, no mundo de *Diablo*. A sequela de *Diablo* é esperada para o final do ano.



Flight Unlimited III



A Looking Glass já está a trabalhar na terceira versão de um dos mais realistas simuladores de voo. *Flight Unlimited III* conta com 10 aviões, entre eles o Fokker DR1 e o Beechjet 400 A, sendo estes autênticas réplicas dos originais. Outras das características de *Flight Unlimited III* que vale a pena realçar são os gráficos em alta resolução (1024x768), o sistema GPS, lições de voo e mais de 10.000 milhas quadradas de terreno, altamente pormenorizado. A sair brevemente.



Infogrames soma e segue

Depois de ter adquirido a softwarehouse inglesa Gremlin há cerca de um mês, a Infogrames acaba de anunciar a aquisição da Accolade, sediada nos Estados Unidos e responsável por êxitos como *Test Drive* ou *Redline*. Desta forma, a maior empresa europeia de software lúdico começa a expandir-se para o mercado norte americano de vídeo-jogos, de acordo com o programa de expansão internacional posto em prática pela empresa.

tops

top da redacção

Ora bem, a pedido de muitas famílias decidimos publicar mais uma vez as preferências da redacção e contar umas históriazinhas para vos divertir antes de ir para a cama.
Como podem ver, o grande vencedor é o tão aguardado *Alien Vs Predator*. Finalmente chegou-nos e foi ver tudo quanto é BGamer que se preze a instalá-lo nos PCs e ficar agarradinho durante horas frente ao monitor. De vez em quando lá se ouvia uma ou outra expressão menos digna de reproduzir quando um tiro perdido os atingia, mas de resto... Nem um som!
Até o grande chefe Rui deixou de trabalhar, ignorou tudo quanto era redactor com dúvidas e necessidades de esclarecimento e agarrou-se aos jogos todos que lhe apareceram à frente. Se repararem, foi o único que conseguiu vê-los todos! Privilégios de chefe...
Logo depois vem o ilustre colega Fernando Rosado, sempre à volta com as estratégias. Ele bem que vê os outros, mas nada lhe agrada! Qual dinossauros, qual carrinhos, qual quê! Ele quer mesmo é colonizar planetas, construir montanhas russas e dirigir clubes de futebol.
Quanto ao Bruno, depois de umas cansativas férias na altura da Páscoa (a que se devem as olheiras??) voltou cheio de energia e pronto para mais uns meses de trabalho árduo (Oh, que cansativo ter de ver jogos por obrigação!). Vai daí, começou a instalar tudo o que lhe apareceu à frente e só parou porque tinha mesmo de estudar para as frequências.
Last, but not least, temos o nosso menino de ouro, o Gonçalo. Haviam de vê-lo, sempre entusiasmado com tudo quanto é jogo de consola. Mas não pensem que ele não toca no PC, muito pelo contrário. Experimenta tudo o que tenha ar de jogo, quando tem tempo. Sim, porque embora seja jovem e um jogador inveterado, o rapaz tem uma vida social muito ocupada. E isto de ser estudante tem muito que se lhe diga...
Não percam o seguimento de estas e muitas outras histórias no próximo número da BGamer. Ainda por cima, é a de aniversário. Imaginem só as borgas...

	Rui Rodrigues	Fernando Rosado	Bruno Mendonça	Gonçalo Lopes
Alien vs. Predator (PC)	BBBBB	BBBBB	BBBBB	BBBBB
X-Wing Alliance (PC)	BBBBB			BBBBB
Turok 2 (PC)	BBB	BBB	BBBB	BBB
CIV: call to power (PC)	BBBBB	BBBBB	BBBBB	BBBB
Asterix (PSX)	BBBB		BBBB	BBBB
Deathkarz (PC)	BBB	BBB	BBBB	
Bloody Roar 2 (PSX)	BBBBB	BBBB		BBBB
Ridge Racer Type 4 (PSX)	BBBBB		BBBBB	
Imperialism II (PC)	BBBB	BBBB		BBB
Rollercoaster Tycoon (PC)	BBBB	BBBB	BBBB	BBBB

top de vendas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	2º	Sim City 3000	EA
2º	1º	Football World Manager	Ubi Soft
3º	novo	Silver	Infogrames
4º	=	Collin McRae Rally	Codemas...
5º	novo	Superbike World Champion...	EA
6º	novo	Resident Evil 2	Capcom
7º	8º	Hugo na Neve	ITE
8º	novo	Commandos: Behind Enemy...	EIDOS
9º	8º	Half Life	Sierra
10º	=	Carmaggedon 2	SCI

Recolha de informação a 7, 8 e 9 de Abril nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)

JOGOS PC CD-Rom

Alpha Centauri	9 990	Monaco Grand Prix 2	6 990
Championship Manager 3	8 990	Motoracer 2	8 990
Civilization - Call to Power	8 990	Myth 2	8 990
Comandos - Beyond enemy lines	7 990	Nascar Revolution	6 990
Dune 2000	8 990	Q Rally RAC	2 990
Eliminator	9 990	Return to Krondor	10 490
F-16 Agressor	9 990	Rooler Coaster Tycoon	8 990
Fifa 99	6 990	Settlers III	7 500
Grand Touring	7 990	Silver	7 990
GrandPrix 2 Power plus	3 990	Simcity 3000	8 990
Grim Fandango	8 990	TOCA Tourig Car 2	9 990
Heavy Gear 2	8 990	V-Rally - Edition 99	5 990
King Quest 8	8 690	UEFA Championships League	7 990

PROMOÇÕES

Anno 1602	6 300
Carmagedeon 2	7 800
Colin McRae Rally	8 990
Gangsters	6 670
Hugo na Neve	9 999
Mortal Combat 4	7 499
Need for Speed 3	6 499
Superbike World Championship	5 999
Tomb Raider 3	9 499

E muitos mais, peça folheto.

Enviamos à cobrança para todo o país. Encomende para:
Jardine Computers
R. Eduardo Castro Gandra, 1003 1
S. Pedro da Cova
4420 Gondomar
Ou telef. 02-48 30 985 / Fax. 02-48 30 985

www.jardine.pt

jardine computers

BeOS
O Sistema Operativo do Futuro está na Jardine.

Kingpin: Life of Crime

O futuro sucessor de Half-Life?

Num género onde a originalidade anda arredada da mente dos programadores, a Xatrix Entertainment propõe-nos uma ideia original: uma viagem ao submundo do Crime, onde gangs lutam entre si, havendo uma única palavra de ordem: a violência.

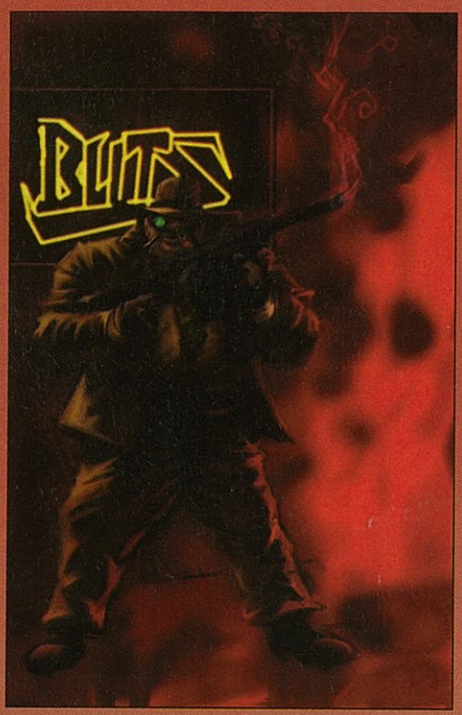
Aliás, mal instalamos a demo (podem encontrá-la no CD da BGamer), somos confrontados com a indicação de que o jogo contém cenas explícitas de violência e linguagem inapropiada para menores de 18 anos. Portanto, menores de 18 anos, não digam que não estão avisados. Já agora, não vejam também os telejornais e os filmes com bolinhas vermelhas porque podem conter cenas ou imagens capazes de ferir susceptibilidades.

Desenvolvido pela Xatrix Entertainment, os criadores de *Redneck Rampage* e de *Quake II Mission Pack One* e distribuído pela Interplay, *Kingpin: Life of Crime* aborda de uma forma única o tradicional jogo de acção na primeira pessoa, introduzindo uma forte componente de RPG, sem no entanto melindrar minimamente o verdadeiro conceito onde foi beber.

Depois do excelente *Half-Life*, considerado o jogo do ano (1998) pela Redacção da BGamer e pela maioria da imprensa especializada, muitas expectativas se criaram em relação ao futuro dos jogos de acção em 3D. Expectativas essas que não saíram defraudadas, começando pelo excelente *Alien VS Predator*, analisado nesta edição pelo Marine Paulo Portugal, ou pelos vindouros *Quake III*, *Daikatana* (demo nesta edição da BGamer) e, claro, *Kingpin*, que prometem levar mais longe, nos variadíssimos campos, quer sejam gráficos, sonoros ou do próprio conceito de jogo, um dos géneros mais apreciados pelo público.

Kingpin: Life of Crime assenta numa versão mais avançada e melhorada do motor gráfico de Quake II

Kingpin: Life of Crime transporta-nos para um universo paralelo, em Chicago dos anos 30 – O Universo Kingpin. Uma cidade escura, com os seus prédios semi-destruídos, onde o arame farpado é parte integrante da paisagem e as ruas são governadas por gangs rivais.



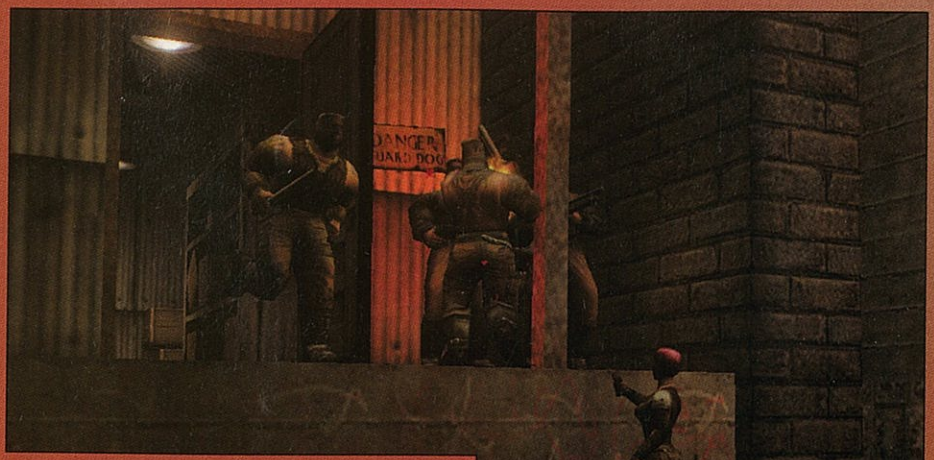


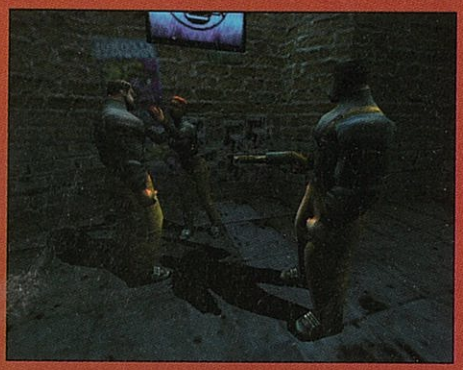
Em *Kingpin: Life of Crime*, não há "bons" nem "maus", não há a eterna luta do bem contra o mal. Aqui não somos o super-polícia ou a personagem estereotipada e politicamente correcta que tem de banir todo o mal que vem ao mundo, lutando contra tudo e contra todos. Em *Kingpin* interpretamos o papel de um marginal ambicioso, cuja ambição máxima é tornar-se o novo líder de Chicago. Para tal, precisamos de construir o nosso gang, recrutando a mais diversas espécie de criminosos, fazer alianças com grupos rivais, indo tomando controlo de cada rua, de cada beco, ganhando reputação e poder, de modo a enfrentar e destronar o império de Kingpin. Tarefa essa que requer não só a utilização da força, mas também de doses de diplomacia e estratégia. O primeiro passo em *Kingin: Life of Crime*, e uma novidade neste género de jogo, é o recrutamento e o





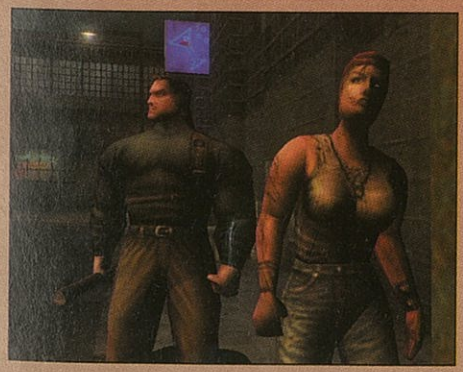








engajamento de membros para o seu Gang, indispensável à conquista de Kingpin. Ao longo do jogo, teremos de ordenar aos vários elementos que compõem o nosso gang que executem diversas tarefas, casos de assassinatos, demolições ou arrombamentos. Cada personagem ou NPC tem um comportamento único e características diferentes, tal como se da realidade se tratasse. Uns podem adoptar uma atitude arrogante, um comportamento violento ou cobarde ou demostrar sentimentos como a piedade, a vingança ou a coragem, graças a um novo sistema de IA desenvolvido pela Xatrix. A forma como abordamos os NPCs pode ser de 3 tipos (positiva, negativa ou neutra) influenciando o seu modo de conduta bem como a sua reputação. Lembrem-se que por vezes a diplomacia e o bom tracto resolvem muitas situações, mesmo no mundo de Kingpin. Mas também não se esqueça que é chefe de um gang. A maior parte das missões de *Kingpin* são-lhe dadas por NPCs, como tal torna-se fundamental conversar primeiro e disparar depois (um humilde conselho). Assinale-se a grande variedade de NPCs que deambulam pelas ruas de Chicago, onde encontraremos traficantes, miúdos a brincar, vigilantes, vendedores, polícias, vadios ou simples transeuntes, o que confere ao jogo um ambiente diversificado e único.



Outro dos aspectos bem latentes da inclusão de elementos de RPG em *Kingpin: Life of Crime* prende-se com a aquisição de armas e bens. Ao contrário dos seus semelhantes, em que as armas caem do céu, estando espalhadas no chão ou em armários, em *Kingpin* temos de comprá-las. Para isso temos ao nosso dispor uma rede de lojas de penhora, situadas sempre no inicio de cada nível, onde poderá comprar, vender ou trocar armas, munições ou outros objectos. Claro que o dinheiro se torna fundamental para adquirir o último grito em armamento, para tal, ao longo do jogo, teremos que angariar o máximo possível de dinheiro, retirando-o dos cadáveres dos nossos inimigos. E, como é obvio, chegámos a uma das partes essenciais a um jogo de acção: o armamento.

A história de Kingpin: Life of Crime desenrola-se ao longo de 7 episódios, constituídos por 24 níveis, tendo cada nível um "Boss" final

Kingpin: Life of Crime contempla-nos com 10 armas diferentes (confirmadas até à data), que por sua vez se dividem em 3 tipos: projéctil, químicas e de choque, havendo também 3 tipos de protecção contra essas armas. A primeira arma disponível é um cano

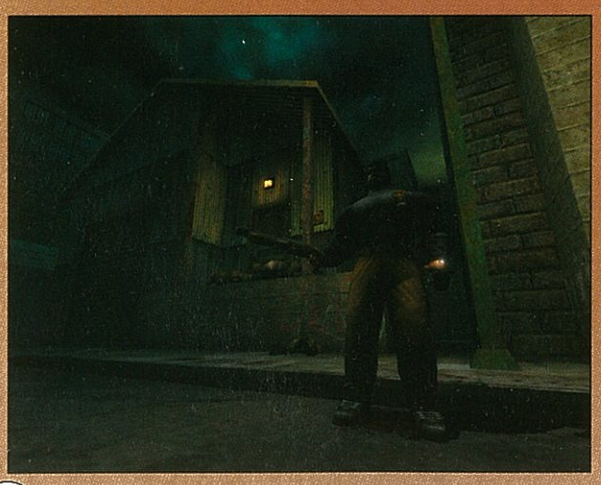


A MÚSICA EM KINGPIN: LIFE OF CRIME

Um dos pontos fortes de Kingpin, contribuindo de sobremaneira para recriar o ambiente pretendido pela equipa da Xatrix, é a banda sonora, a cargo dos rappers Cypress Hill. Seguidores da corrente mais dura do Rap norte-americano, iniciada por bandas como os NWA ou os Public Enemy, Cypress Hill, já com 4 álbuns nos escaparates, rapidamente atingiram o estrelato, graças a temas como *How I Could Just Kill A Man*, *Throw Your Set In The Air* ou o famoso *Inside in the brain*.
Em *Kingpin: Life of Crime*, os Cypress Hill, além de nos oferecem 3 temas, a saber: *Ckeckmate*, *Lightning Strikes* e *16 Men Til There's No Men Left*, ainda dão voz a muitas personagens do jogo. Justamente o complemento de que necessitamos para nos aventurarmos nos perigosos guetos de Chicago. Para mais informações sobre a banda, consulte: http://www.cypressonline.com/

(Lead Pipe), arma essa ideal para os combates corpo-a-corpo. Teremos depois a habitual pistola, com 4 modos de disparo e, claro, a inevitável caçadeira (Shotgun). E como de um jogo de gangsters se trata, não poderia faltar a tradicional Tommy Gun. Além destas, contamos ainda com a Snipper Rifle, um lança granadas, um lançador de Rockects, um lança-chamas, o ECD, que dispara cargas de electricidade, e a espingarda de choque. No que diz respeito às armas em si, nada de novo. A novidade prende-se com a utilização que lhes pode dar, ou seja, ao invés de simplesmente apontar para um alvo e liquidá-lo, a Xatrix implementou um novo sistema que lhe permite escolher a parte do corpo que quer atingir. O corpo de cada personagem está "dividido" em 15 partes, cada qual com um valor de dano diferente. Por exemplo, se disparar para a cabeça ou para o coração, o seu adversário terá morte instantânea, se disparar para uma perna, o seu adversário apenas ficará ferido, conferindo um maior grau de realismo ao jogo.



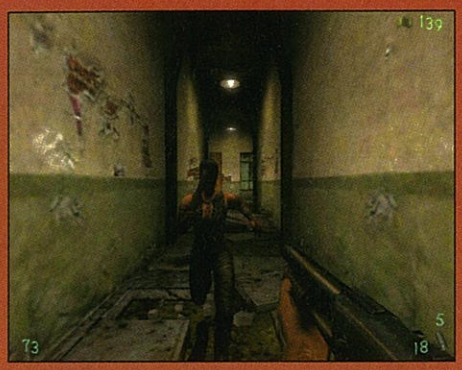


A história de *Kingpin: Life of Crime* desenrola-se ao longo de 7 episódios, constituídos por 24 níveis, tendo cada nível um "Boss" final. Em cada episódio terá diversas missões a cumprir, e conforme for progredindo no jogo ganhará mais fama e poder. Como qualquer aspirante a "Godfather", começará do nada, nos becos e nas vielas de Chicago, avançando então para a grande cidade, juntando-se à fina flor e ao jet set (tal e qual como nos filmes de gangsters).

Kingpin aborda de uma forma única, o tradicional jogo de acção na primeira pessoa, introduzindo uma forte componente de RPG

Ora vejamos, no episódio 1, chateámos Nikki Blanco e somos atirados para um beco imundo, abandonados ao nosso destino. Está dado o mote para a sua campanha pela conquista do submundo do Crime em Chicago. Terá que angariar capangas e destruir os gangs Sewer Rat e Scorpion. Episódio passado num ambiente urbano, degradado e semi-destruído. No episódio 6, no Quartel General de Kingpin, que nos dá acesso ao combate final, entramos num ambiente luxuriante, com uma forte inspiração gótica, contrastando com a pobreza e a miséria dos primeiros episódios. Destaque ainda para a presença de diversos veículos, casos de motos, carros ou comboios que poderá conduzir, fazendo a ponte entre os diversos episódios.

Como em qualquer jogo de acção na primeira pessoa, a componente gráfica é muito importante. E para não destoar, *Kingpin: Life of Crime* assenta numa versão mais avançada e melhorada do motor gráfico de *Quake II*. Assim teremos 32 bits de cor (para os possuidores de Rivas TNT, etc.), vários efeitos meteorológicos como chuva e nevoeiro, Gourard Shading para todos os modelos, Environment mapping, efeitos de luz e de fogo além de cada personagem ser composta por 15 diferentes segmentos dando um ar mais detalhado e humano. Claro que





tudo isto tem um preço, os requisitos mínimos apontam para um Pentium 200, 32 MB RAM no mínimo e, claro, a indispensável aceleradora 3D. E para uma maior imersão no jogo, *Kingpin: Life of Crime* suportará A3D, EAX e Direct Sound.

Como qualquer jogo de acção que se preze, *Kingpin: Life of Crime* não dispensa a ida à Net onde podem jogar 16 jogadores no famoso Deathmatch. Está previsto também um editor de níveis, para os mais entusiastas. Editor esse que será fornecido gratuitamente com o jogo.

Para finalizar, rumores apontam que a equipa da Xatrix está a pensar introduzir uma perspectiva de 3ª pessoa, a lá *Tomb Raider*.

Kingpin: Life of Crime tem tudo para se tornar um êxito, quer pelo seu ambiente único, quer pela sua originalidade. Se gosta de jogos de acção em 3D, se gostou de filmes como *The Godfather* ou *Reservoir Dogs*, se tem mais de 18 anos, então *Kingpin: Life of Crime* é o jogo ideal para si. Venha ele.

Manuel Viana

Data prevista de saída :
Junho de 99
Editora :
Interplay
Desenvolvido por :
Xantrix Entertainement

Concurso DESIGN

'tiK taK'



tiK taK *Keith Haring*



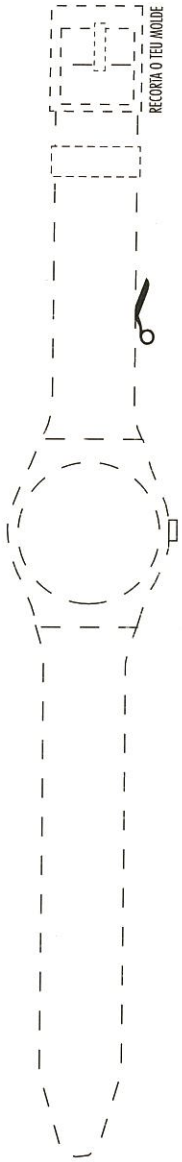
tiK taK *Salvador Dali*



tiK taK *Andy Warhol*



tiK taK *Roy Lichenstein*



O teu tiK taK

O Chocolate é Nestlé

Imaginámos como seria o tiK taK de vários artistas em diversas áreas. Agora queremos ver o teu. Como vês o teu Kit Kat? Cria um relógio (com o formato standard apresentado – 23,5x3,5cm), junta um código de barras Kit Kat e envia a tua maquete com os teus dados pessoais para: Concurso Design tiK taK, Apartado 1150, 2795 LINDA-A-VELHA, até 31.05.99 (data do carimbo dos CTT). Os trabalhos serão avaliados por um júri composto por membros da Nestlé e da J. Walter Thompson, razão que impossibilita a participação de qualquer colaborador associado a estas empresas. O resultado do concurso será divulgado no jornal Correio da Manhã, do dia 13.06.99. As 4 melhores propostas recebem um prémio de 250.000$00, para além da garantia da sua comercialização numa colecção de relógios Kit Kat exclusiva. Não esqueças que os principais factores de decisão são a originalidade e a associação a Kit Kat. Faz uma pausa e cria o teu tiK taK.

Nestlé KitKat®

Faça uma pausa. Com Kit Kat.

Baldur´s Gate:
Tales of the Sword Coast

O regresso do mito, ampliado e reformulado

Considerado unanimemente como o melhor RPG alguma vez realizado, Baldur's Gate conhece agora, na forma de um add-on, a tão esperada sequela. Motivo de gáudio para todos os aventureiros de Sword Coast.

Quando pensava que já tinha tido o privilégio de completar *Baldur's Gate*, eis que a Interplay anunciou o lançamento de *Tales of the Sword Coast*. Já começava a sentir uma certa nostalgia em relação a *Baldur's*, e francamente estava a pensar em recomeçar tudo de novo, mas parece que a Interplay ouviu as minhas preces. Isto de ser Paladino de nível 7 dá cá um jeito!



Antes de nos alongarmos na descrição da nova pérola da Interplay, importa esclarecer, especialmente para aqueles que ainda não terminaram o jogo (já agora dê uma vista de olhos na solução feita por mim e pelo Fernando), que não necessita de completar *Baldur's Gate*, para jogar *Tales of the Sword Coast*. Embora tal facto não seja uma desculpa minimamente fundamentada para não o fazer. Até porque a experiência é um factor determinante na exploração deste novo mundo. Esta expansão, ao invés da maior parte dos add-ons, não continua a história após o combate final com Sarevok, em UnderCity (o final é simplesmente divinal, ou melhor, diabólico), mas introduz novos mapas bem como mais poções, armas, NPCs, magias e inimigos ao já enorme mundo de *Baldur's Gate*.

Ou seja, se porventura tiver acabado o jogo, ao instalar a expansão, automaticamente começa na cidade de Ulgoth's Beard, podendo explorar as novas áreas. Se ainda estiver a jogar *Baldur's*, as novas áreas, embora não alterem o argumento, ser-lhe-ão muito úteis para ganhar experiência, preparando-se para o combate final. Recomendo que deixe os novos mapas para o fim, já que guardam importantes e difíceis desafios.



Tales of the Sword Coast oferece-nos 4 novas áreas: a cidade Ulgoth's Beard, uma enorme ilha, um gigantesco labirinto e a terrível Durlag's Tower. Áreas essas que se situam a Leste da cidade de Baldur's e a norte do bosque Sharp Teeth, dando-nos mais 25 horas de jogo.

Tales of the Sword Coast apresenta-nos mais de 100 novos NPCs, dos quais cerca de 30 têm papeis fundamentais no desenrolar da história

Tales of the Sword Coast, após instalado, introduz algumas alterações (benéficas) ao motor de *Baldur's*, influenciado todo o jogo. Alterações essas que visam corrigir e melhorar algumas regras do jogo e que o patch entretanto disponível na Net (15MB) não corrigiu. A saber: a velocidade dos projécteis duplicou; apunhalar pelas costas requer que a personagem (só ladrões) se coloquem realmente nas costas do adversário; as criaturas evocadas já não estão todas paradas, agora movem-se em vários sentidos; as personagens têm mais 2 slots de "quick weapons"; as cimitarras podem ser compradas; os feitiços lançados (ex.: Fireball ou Web) só afectam os adversários dentro da área de efeito, podendo agora fugir deles. Ainda no campo das alterações, ou melhoramentos, um dos factores mais importantes prende-se com o aumento dos níveis de experiência. Na versão original, qualquer personagem (só) podia obter 89.000 XP (pontos de experiência), o que lhe conferia no máximo um nível 7 ou 8, dependendo



da sua classe. Em *Tales* a experiência pode atingir os 161.000 pontos, conferindo níveis 9 ou 10, dependendo também da classe da sua personagem.

A expansão irá também apresentar novos monstros. A maior parte serão variações dos já existentes em *Baldur's Gate*. Dos novos, criados propositadamente para a expansão, destacamos o Urso Polar, uma das criaturas mais ferozes em *Sword Coast*; Crypt Crawler, Demon Knight, Shadow Warrior, Slime e finalmente Lesser Tanar'ri, um demónio que reside nos níveis 666 do Abismo. Todas estas criaturas só habitam nos novos níveis implementados pela expansão, não passando para as áreas originais de *Baldur's Gate*.



Tales of the Sword Coast oferece-nos 4 novas áreas: a cidade Ulgoth's Beard, uma enorme ilha, um gigantesco labirinto e a terrível Durlag's Tower

Essencial à sobrevivência em *Sword Coast*, a magia, que desempenha um papel fundamental em *Baldur's Gate*, também sofreu algumas inovações na forma de novos feitiços de nível 4 e 5. Quem jogou *Baldur's*, notou que os primeiros três níveis de magia eram bastante equilibrados e proporcionais à dificuldade do jogo, não acontecendo o mesmo com a magia de nível 4 e 5. Como tal, a Bioware dá-nos mais 20 magias (nível 4 e 5) em *Tales of the Sword Coast*. Magias essas que serão adquiridas após derrotar diversas criaturas ou dadas por NPCs. Das novas magias, destacam-se: Chaos, uma versão melhorada e mais potente do feitiço Confusion; Defensive Harmony, um poderoso feitiço que aumenta os nossos "hit points" e a "armor class"; Domination, podendo dominar qualquer criatura, sem excepção ou Otiluke's Resilient Sphere, que tanto pode ser usado na defesa como no ataque, criando uma esfera sobre o alvo, tornando-o imune a qualquer ataque.

Importantes no desenrolar da história, os NPCs assumem um papel fundamental e, como não podia deixar de ser, *Tales of the Sword Coast* apresenta-nos mais de 100 novos NPCs, dos quais cerca de 30 têm papeis fundamentais no desenrolar da história, dando-nos quests, feitiços ou novos itens. Os novos itens, a maior parte deles mágicos, podem ser adquiridos na cidade de Ulgoth's Beard. Claro que os preços não serão nada convidativos, mas se deixar as novas áreas para o fim, terá com certeza dinheiro suficiente para os comprar ou adquiri-los na resolução dos novos quests.

Alguns dos novos artefactos: Bala's Axe, um machado criado por Bala e eficaz no ataque aos mágicos, matando-os com facilidade; Plate Armor +3, armadura mágica que confere ao seu possuidor novos atributos; Staff-Mace, um vara mágica que se pode transformar num maço para ataques mais poderosos ou Two-handed Sword +3, a arma mais poderosa em *Baldur's Gate*.



Além destas novidades, *Tales* inclui também novas músicas, mais vozes para as personagens assim como novas sequências em FMV. Infelizmente, *Tales* não apresenta novos heróis para se juntarem à nossa party. Talvez noutra expansão (no mínimo está prevista mais uma) ou, claro está, em *Baldur's Gate 2*.

Tales of the Sword Coast vem num único CD, acompanhado de um manual de 48 páginas, ocupando no máximo 50 megas.

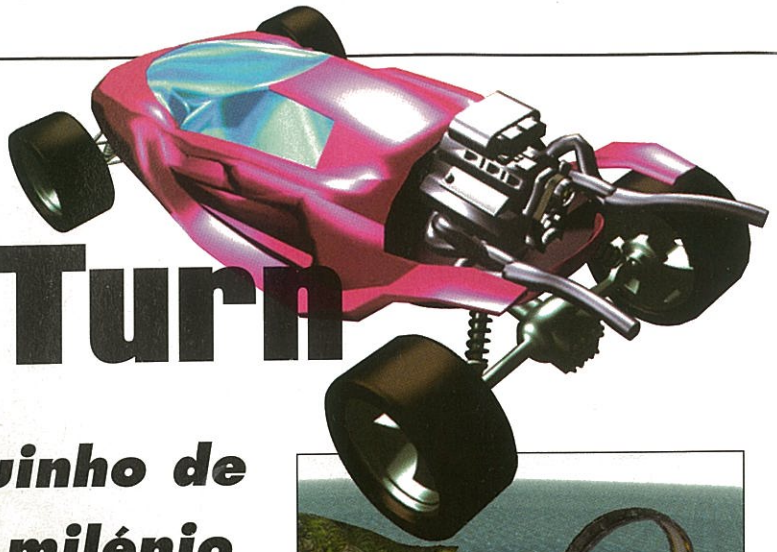
Tales of the Sword Coast representa um passo em frente na saga de *Baldur's Gate* e tem edição agendada para o mês de Maio. Enquanto não chega, continuemos a desfrutar aquele que rapidamente se tornou um dos mais completos RPGs alguma vez produzido. Palavra de Paladino de nível 7.

Manuel Viana

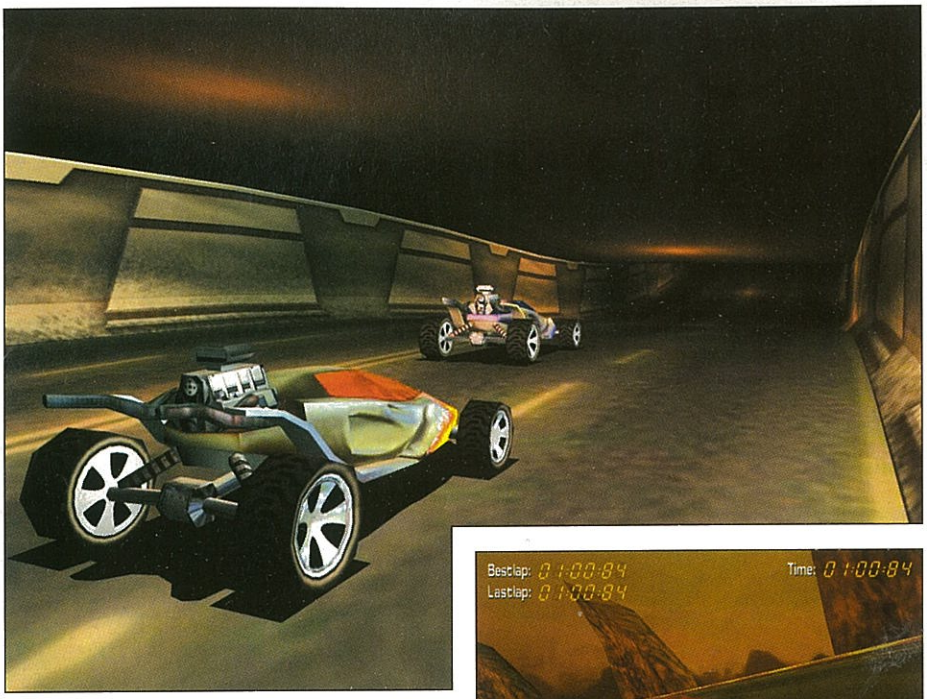


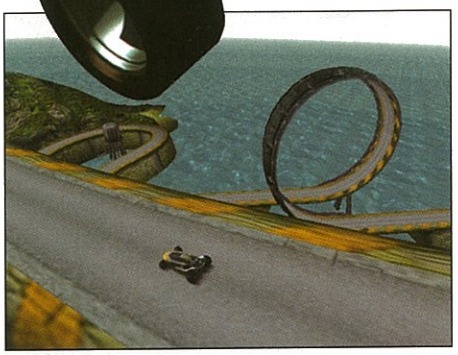
Data prevista de saída :
Maio 99
Editora :
Interplay
Desenvolvido por :
Bioware

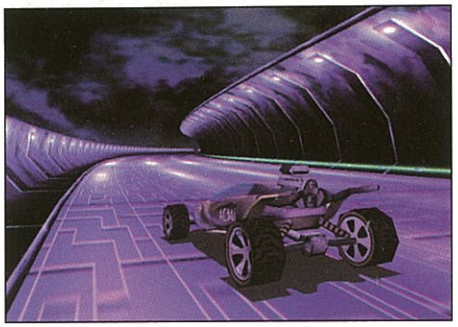
Thrust, Twist´n Turn

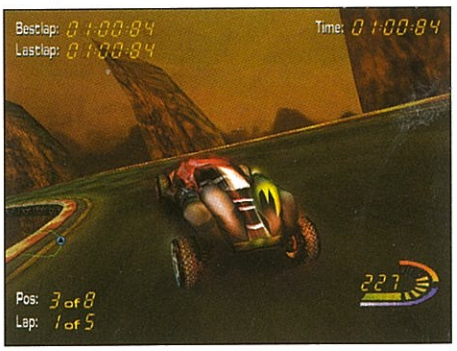


Aí vem mais um joguinho de corridas do próximo milénio









Os carrinhos do futuro parecem estar cada vez mais na moda e depois de *Rollcage* e *Deathkarz* chega agora *Thrust, Twist 'n Turn*. As editoras parecem assim apostar mais forte neste género de jogos e sem dúvida que quem ganha com isto é o jogador.

É claramente observável que este género de jogos reúne cada vez mais aficcionados e prova disso mesmo são as numerosas clonagens que têm sido feitas em tão pouco tempo. Assim, depois de *S.C.A.R.S.*, *Powerslide*, *Rollcage* e *Deathkarz* está prestes a chegar *Thrust, Twist 'n Turn*, ou seja, T.T.T..

Mal comecei a jogar a beta disponível para fazer esta antevisão fiquei com a sensação de que este não seria um vulgar jogo de corridas arcade. Ao contrário da maioria dos títulos símeis, em *T.T.T.* os vários circuitos são realmente em 3D. Muitas editoras lançam estes jogos afirmando que são completamente a três dimensões e depois na prática a maioria das pistas são apenas em 2D. Aqui essa situação não se verifica. Todos as pistas (num total de 8) são em 3D real, cheias de obstáculos, loopings, saltos gigantescos, atalhos, curvas de torcer o pescoço, halfpipes e muitas outras maravilhas de encher o olho. Uma nota ainda para o facto de podermos ir à Net "sacar" outras pistas quando acharmos que as originais já não nos dão luta.

Destacando agora a parte gráfica pode dizer-se que, em relação a este aspecto, *T.T.T.* também não deixa nada a dever aos seus rivais do género. Apesar de ainda não ser a versão final, tanto os circuitos como os vários carros estão bastante bem conseguidos e cheios de pormenores de classe.

Em relação à jogabilidade é que as coisas não estão tão perfeitas. Mesmo assim não se pode dizer que este aspecto esteja fraco, contudo nota-se que algo mais podia ser feito. Mas como já referi, ainda há trabalho que está a ser desenvolvido, logo a versão final deverá corrigir esta pequena falha e elevar a fasquia da qualidade para níveis mais aceitáveis.

Quanto aos veículos que se encontram ao alcance do jogador eles são aquilo a que estamos habituados neste género de títulos, ou seja, automóveis super rápidos, poderosos e acima de tudo muito futuristas.

A longevidade do jogo está igualmente garantida na medida em que será disponibilizado um editor de pistas. Segundo a editora, esta importante ferramenta irá possibilitar a criação de pistas tal e qual o desejo do jogador muito à custa da sua simplicidade de utilização.

Terá acesso a um editor de pistas com o qual poderá criar os circuitos com que sempre sonhou

Como em qualquer jogo actual existe igualmente a possibilidade de competir contra um amigo através do modo Network multiplayer ou através do mesmo PC com a respectiva divisão do ecrã.

Em relação à parte técnica é importante referir que o jogo terá suporte para a maioria das placas 3D, para joysticks force feedback e ainda para surround sound.

É assim com alguma expectativa que aguardamos o lançamento deste título já que será sem dúvida um jogo de destaque.

Bruno Mendonça

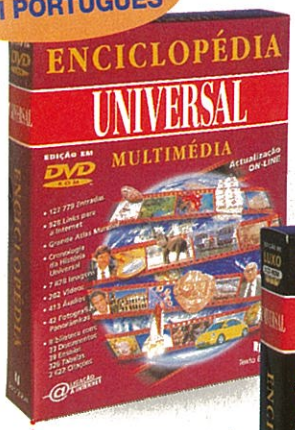
Data prevista de saída :
Abril
Editora :
Take 2
Desenvolvido por :
Carts Entretainment

O MAIOR LANÇAMENTO

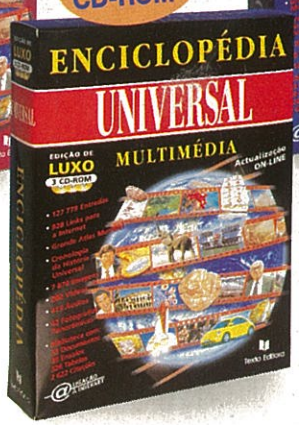
DESTE SÉCULO...
...E DO PRÓXIMO

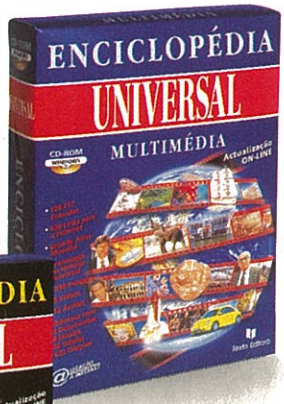
8 PRODUTOS MULTIMÉDIA DE REFERÊNCIA

1.º DVD EM PORTUGUÊS



3 CD-ROM

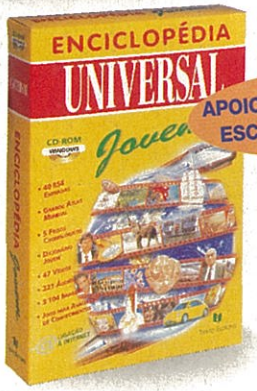




- Permanente actualização *on-line*
- *Links* à Internet
- 128 717 entradas
- Imagens panorâmicas
- Cronologia da História Universal
- Grande Atlas Mundial
- Biblioteca com informação complementar

Um número acrescido de elementos multimédia

APOIO AOS PROGRAMAS ESCOLARES OFICIAIS



APOIO AOS PROGRAMAS ESCOLARES OFICIAIS



Fácil de utilizar e de consultar

INCLUI CORRECTOR ORTOGRÁFICO



TOTALMENTE REVISTO E ACTUALIZADO



- 95 322 entradas
- Permanente actualização *on-line*
- Conjugação de verbos
- Anexo gramatical
- Jogos

INCLUI CORRECTOR ORTOGRÁFICO



Integração no Word

Texto Editora

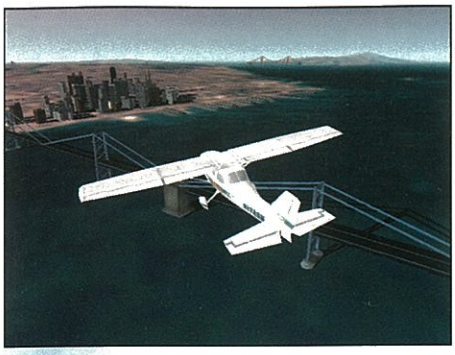
UNIVERSAL. *DIZ TUDO.*

EMPRESA CERTIFICADA

APCER
CERTIFICADO N.98/CEP.717
SISTEMA PORTUGUÊS DA QUALIDADE
NP EN ISO 9001

Fly!

Navajo instrumentalmente perfeito



É incrível como tudo funciona na cabina de pilotagem, como tudo corresponde à profusão de alavancas, botões, interruptores e demais "switch on/switch off" presentes no cockpit dos aviões, da consola ao chão, sem esquecermos o tecto.

A norte-americana Terminal Reality, caso esta Beta seja devidamente revista, os erros ou mal funcionamentos corrigidos e todos os "bugs" eliminados, a colocar *Fly!* no topo da classificação dos simuladores de voo pelo puro prazer de voar, ou seja, não de combate.

Por outro lado, dir-se-ia ou pressupõe-se que *Fly!* seja, de facto, o primeiro simulador de voo capaz de prender um candidato a piloto. Desde que, para tanto, tenha vocação, claro.

E não dizemos um novato decidido a meter-se em altos voos – para isso outros jogos existem –









mas o verdadeiro iniciado, o entusiasta que ainda não descobriu muito bem por onde começar e não encontra um "professor" capaz de ensinar-lhe o b+á=bá da pilotagem.

Pese a maioria da parte eléctrica parecer recusar-se a funcionar nesta Beta – uma das tais lacunas que acreditamos venha a ser resolvida pelos especialistas da Terminal Reality, *Fly!* contém tudo quanto poderia ser exigido de um programa deste tipo.

Traçar um plano de voo, fazer uma escala, cumprir o programa preestabelecido, decerto satisfará os mais exigentes, porque tudo está previsto como no voo real

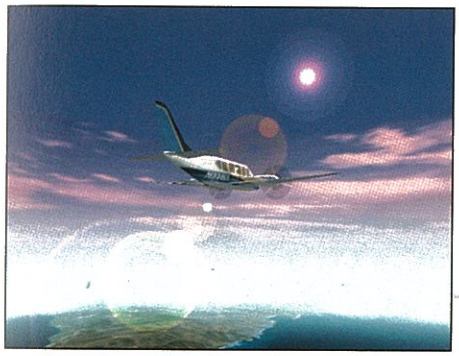
Deste tudo saliente-se a jogabilidade, rectificando, a operacionalidade do simulador, o mundo a descobrir que nos oferece, tacteando, improvisando e dando lugar à intuição do piloto virtual, que assim vai aprendendo, à sua própria custa – que é como deve ser – e recorrendo ao manual a fim de se adaptar, aliando a teoria e a técnica à experimentação empírica.

Tudo isto é válido quer tomemos lugar aos comandos de um bimotor Piper Navajo Chieftain ou Beechcraft King Air, quer empunhemos a











manche de um mono como os Cessna Citation X ou Skyhawk, ou o Piper Malibu Mirage.

Os gráficos, embora não sendo o supra-sumo do género, apresentam uma definição que vai ao pequeno pormenor, com um céu real, pleno de cambiantes de cor e ambiente de nuvens perfeito, o solo – corrigindo, a paisagem lá em baixo – de uma perfeição impressionante.

O senão apontado tem a ver com as situações de pormenor. Admita-se, em abono da verdade, que a visualização dos aviões, no ar, não é das mais autênticas, deixando transparecer a construção do desenho.

O mesmo acontece com outras situações em que a proximidade dos objectos é grande, como por exemplo o sobrevoar a baixa altitude uma cidade. Aí, nada de solos autênticos, antes de gráficos gerados a partir de um design de circunstância.

Bem retratadas, aparentemente (só na configuração), estão as zonas mais conhecidas de Nova York, com relevo para a Estátua da Liberdade, a célebre ponte de São Francisco da Califórnia (a tal similar da do Tejo), as praias de Los Angeles, o lago de Chicago e respectivos arranha-céus que o circundam em parte, a zona de Forthworth, em Dallas.

O pormenor acaba aí. As restantes zonas do resto do mundo manifestam-se ausentes de qualquer ponto de interesse turístico ou monumental.

No entanto as imagens de solo foram construídas a partir de fotografias aéreas por satélite, o que lhe aporta uma fidedignidade incontestável.

Talvez por isso os aeroportos internacionais em que podemos aterrar surjam conformes às respectivas características. É, aliás, através dessa rede de pistas, taxiways e palavrões afins que o neófito ou o "expert" conhecer o grande prazer que *Fly!* nos transmite.

Traçar um plano de voo, fazer uma escala, cumprir o programa preestabelecido, decerto satisfará os mais exigentes, porque tudo está previsto como no voo real, ao ponto de existir uma base de dados sobre inúmeros aeroportos internacionais, organizada por regiões, estados ou nomes.

Os gráficos, embora não sendo o supra-sumo do género, apresentam uma definição que vai ao pequeno pormenor

Requintes há mais. Por exemplo, recurso ao sistema de navegação GPS e, "must" dos "musts", possibilidade de ligação à Internet a fim de solicitar – em tempo real – a previsão meteorológica do local onde pretendemos aterrar.

Aliás, os efeitos atmosféricos constituem outro dos aspectos em que *Fly!* marca pontos. Chuva (não conseguimos pô-la a funcionar na Beta, mas será decerto outros dos problemas que estarão resolvidos na versão final), neve, ventos, poços de ar, essas coisas.

Tudo isto leva a supor que a Take 2 terá asas para voar alto com *Fly!*

Ilídio Alves



Data prevista de saída :
Junho de 99
Editora :
Take 2
Desenvolvido por :
Terminal Reality

Hidden & Dangerous



Este não dará tréguas a Spec Ops, Rainbow Six ou Delta Force

Aqui está um grande jogo destinado a animar o "combate" actualmente travado entre jogos de estratégia e acção, como *Spec Ops, Rainbow Six* e *Delta Force,* até agora a santíssima trindade neste domínio.

Hidden & Dangerous é uma produção da software house Checa, a Illusion Softworks, e editado pela Take 2. *Mortyr*, um outro título semelhante e importante, estará entretanto para chegar.

Pela curiosidade (surpresa, até), valerá a pena, numa penada, traçar a rota desta "casa" que promete dar muito que falar e... jogar.

A aventura começou em 1993, pela arte e engenho de Petr Vochozka. Diante da performance atingida, em 1997 a empresa reorganizou-se e foi reforçada pela participação de uma poderosa companhia de investimentos que lhes garantiu a produção de jogos de topo de gama, bem como o desenvolvimento do seu próprio motor 3D.

Já que falamos em "topo de gama", convém referir que *Hidden & Dangerous* promete não dar tréguas aos títulos acima referidos. Após testar a "alfa" do jogo, podemos garantir-vos que *H&D* não é uma possibilidade... é uma certeza.

Combinando a acção com a táctica e estratégia em tempo reais, sempre em universos de um luxo 3D, o jogo permite-nos viver autênticas missões ambientadas na 2ª Guerra Mundial, período histórico que beneficia de uma autêntica moda neste domínio. Não vão faltar comparações entre *H&D* e *Commandos: Behind the Enemy Lines*.

A acção tem lugar entre o ano de 1943 e o final da guerra , em 1945. A cargo do jogador estará a missão de acompanhar, na primeira ou na terceira pessoa, um pequeno grupo de soldados, através de espinhosas missões em seis localidades em território inimigo (Noruega, Alemanha, Itália, Danúbio, no mar e em grutas).

O jogo permite-nos viver autênticas missões ambientadas na 2ª Guerra Mundial

Foram desenhadas as armas, veículos, personagens (quatro dezenas delas) e imóveis, para conferir um adequado realismo ao soldado que se move em território de guerra. Para cumprir as várias missões (25, ao todo), os soldados efectuam vários movimentos: andar, correr, rastejar, subir, usar objectos e, até, guiar veículos (motas, com "side cars", jipes, camiões e blindados).

Quanto aos cenários, temos aqui um caso sério de realismo, já que se tratam de cenários totalmente

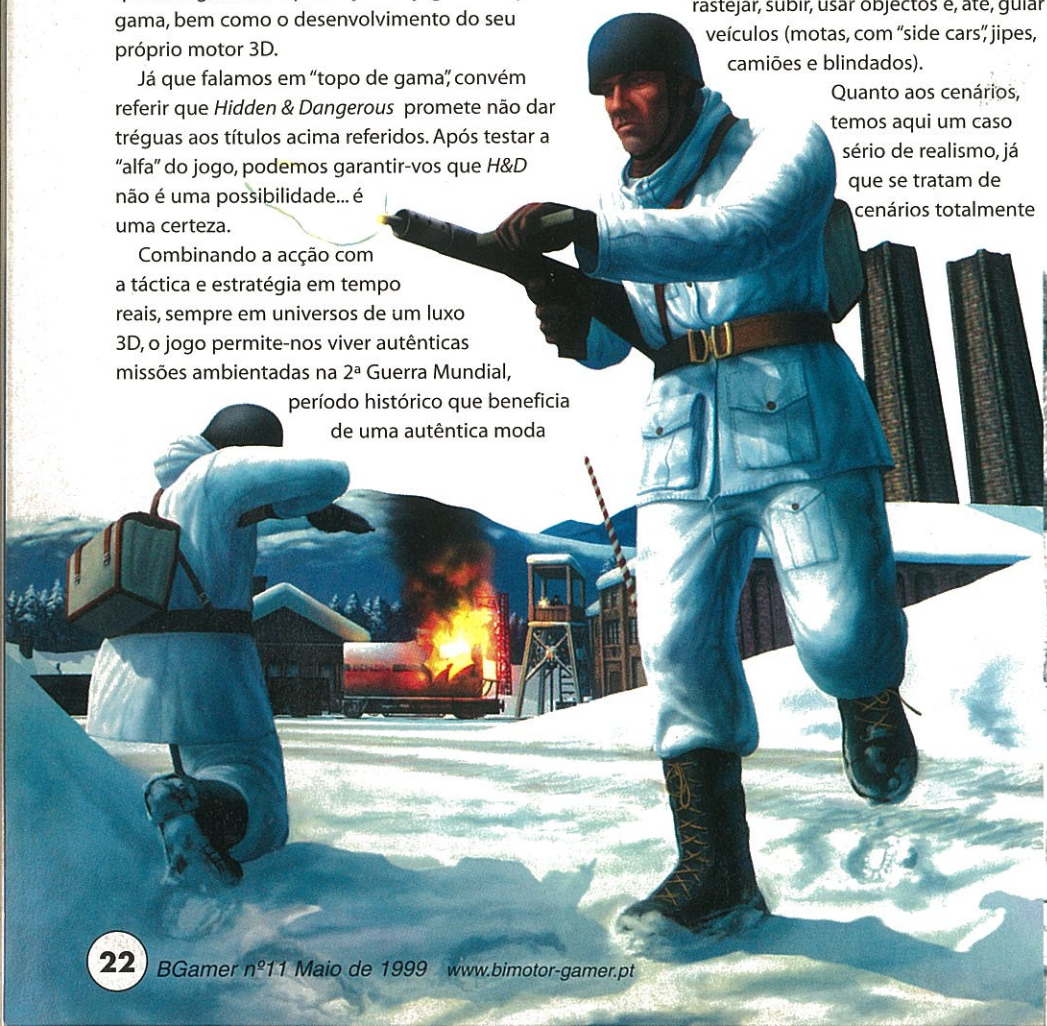


animados e com efeitos reais de ambiente. Os gráficos prometem novos limites, com resoluções que vão até 1024x728, com placas aceleradoras (D3D). Uma novidade, é a possibilidade de efeito "force feedback" (com Direct X) sentido pela arma que controlamos no joystick.

A dificuldade do jogo começa por ser reduzida, para permitir ao jogador ambientar-se com os comandos, passando, depois, para níveis superiores, à medida que se evolui. Um prodígio da IA que confere outra dinâmica ao "I" da expressão (Inteligência Artificial), já que estas personagens foram dotadas de grande esperteza. Respondem a vários estados de espírito e reagem consoante as situações em que se encontram. Jogando em rede (até quatro jogadores).

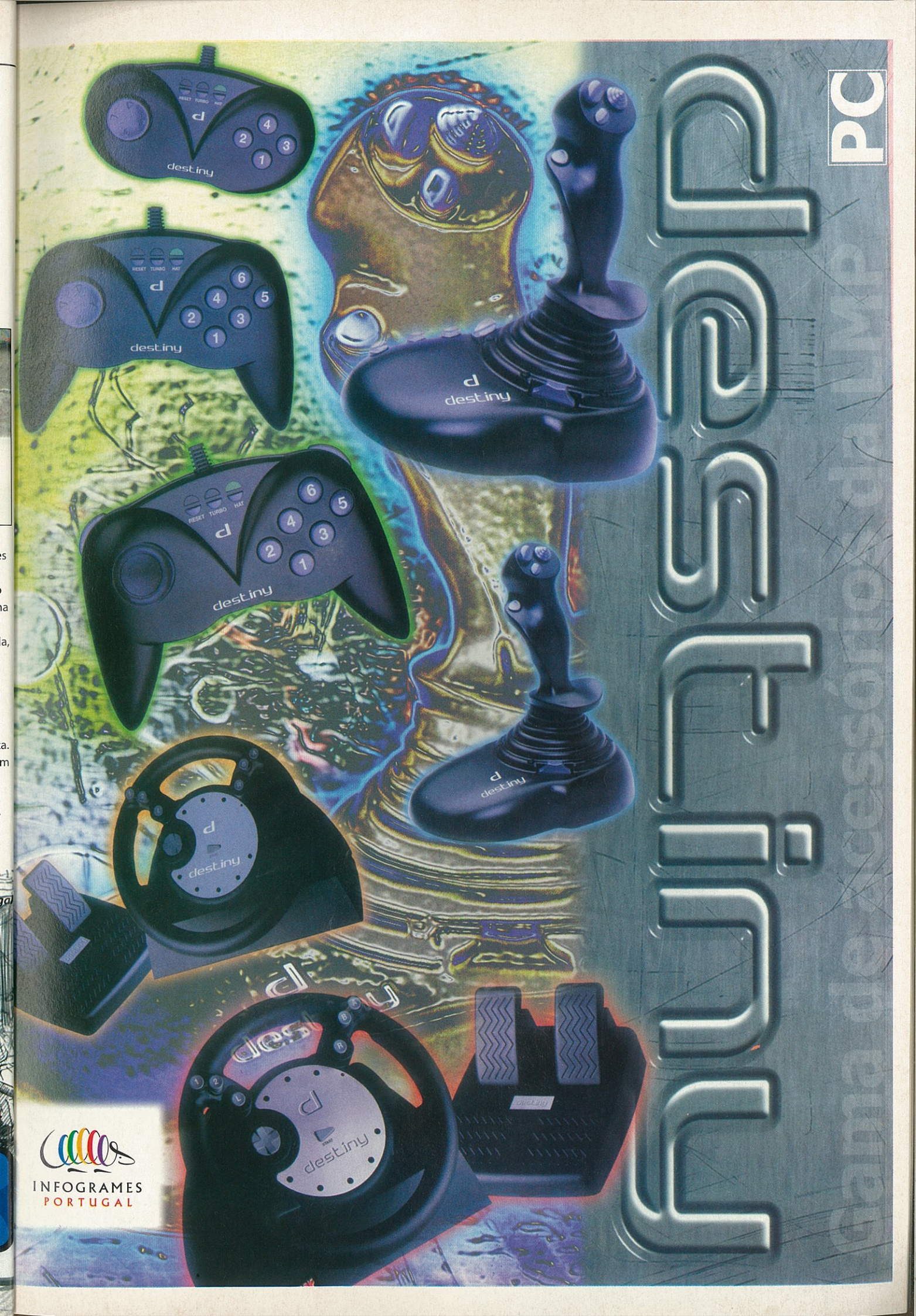
As notas de produção deste jogo referem, até com algum sentido de humor, comparações ao filme de Spielberg, *O Resgate do Soldado Ryan*. Prometedor, no mínimo...

Paulo Portugal





Data prevista de saída :
Maio
Editora :
Take 2
Desenvolvido por :
Illusion Softworks


destiny
PC
RESET TURBO HAT
INFOGRAMES
PORTUGAL

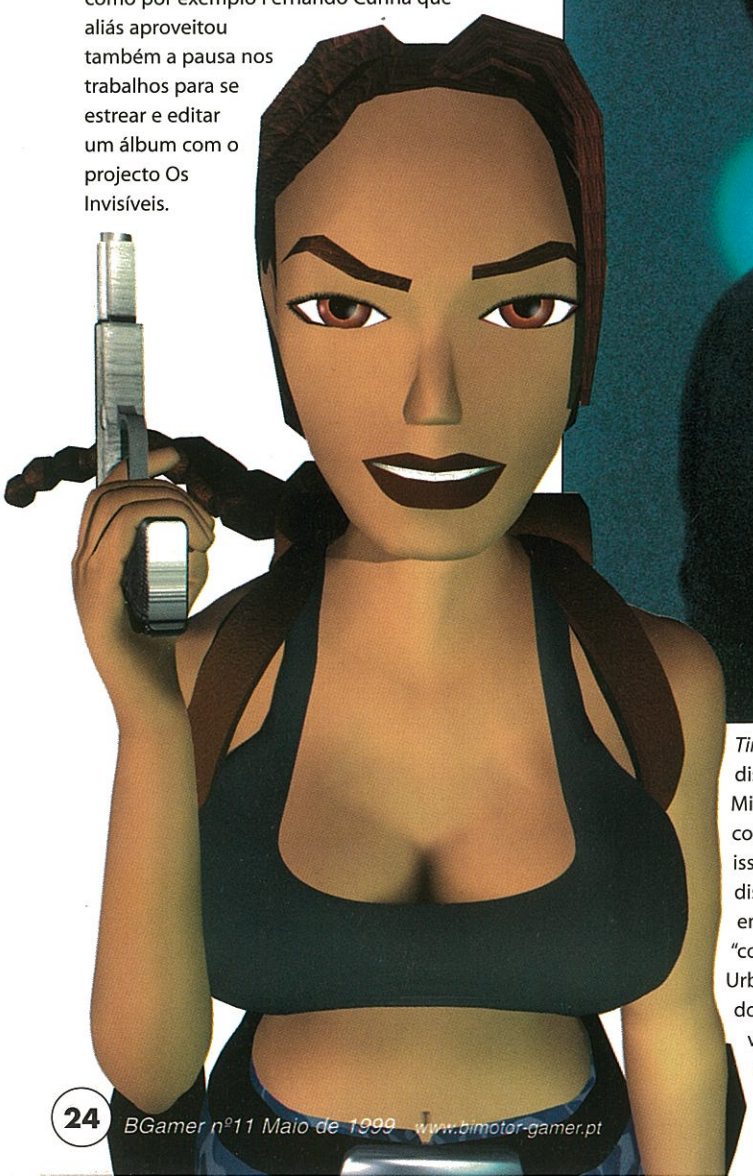
Miguel Ângelo

O BGamer do Mês

Miguel Ângelo até gosta de jogar nos computadores, o grande problema é mesmo a falta de tempo. Entre as gravações do programa de televisão e a promoção do primeiro disco a solo é preciso ainda passar alguns momentos com a família. Mas, apesar de não ser propriamente um expert nestas coisas de jogos, o cantor confidenciou à BGamer que já se divertiu, por exemplo, com o *Tomb Raider III*.



Desde há algum tempo que estava prometido um disco a solo de Miguel Ângelo, só que os Delfins foram apanhados de surpresa pelo sucesso da colectânea *O Caminho da Felicidade* e o desejo teve de ser adiado porque as solicitações para os concertos nunca mais acabavam. Finalmente, mesmo a fechar 98, saiu *Timidez*, o álbum assinado em nome próprio ainda que com a colaboração de outros elementos dos Delfins, como por exemplo Fernando Cunha que aliás aproveitou também a pausa nos trabalhos para se estrear e editar um álbum com o projecto Os Invisíveis.



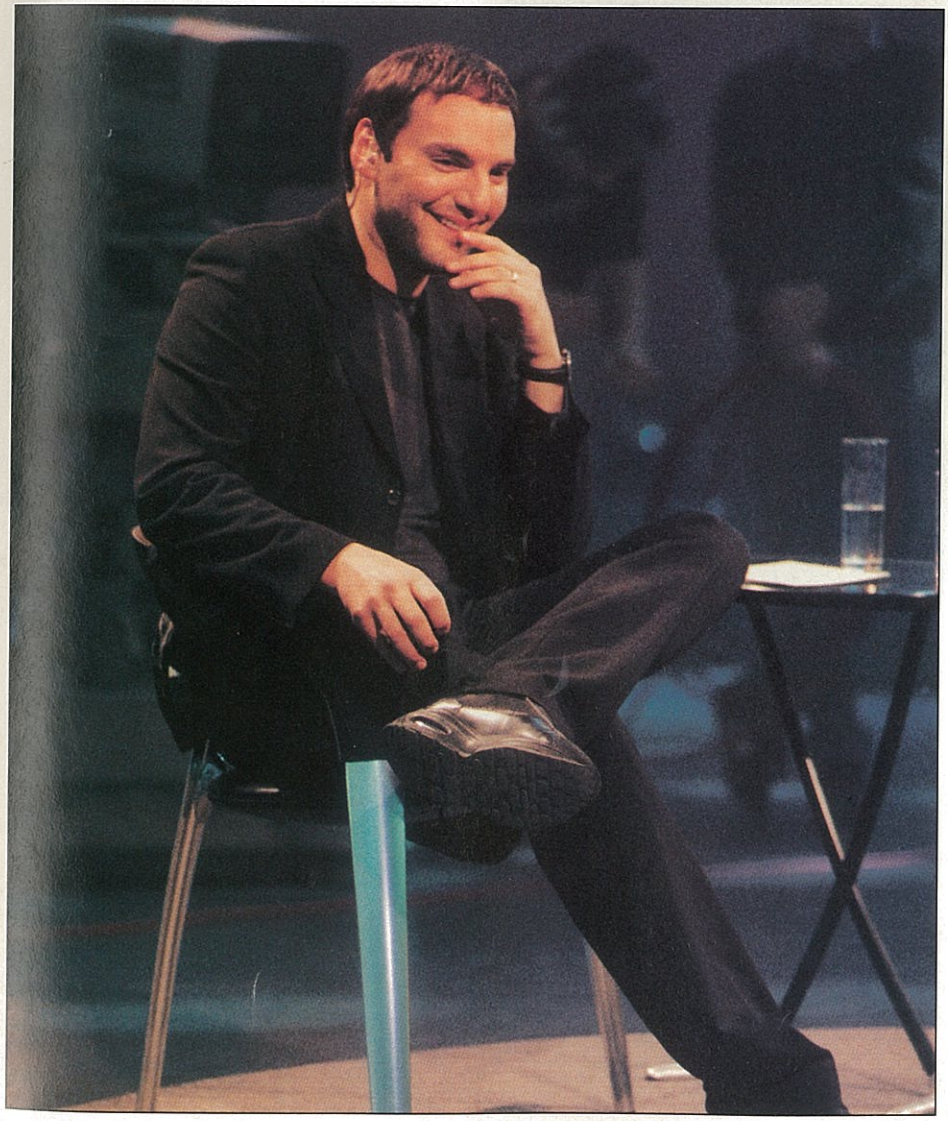
Timidez esteve para ser um disco só de versões, mas Miguel Ângelo começou a compor e, quando deu por isso, tinha material para um disco só de originais. Houve no entanto espaço para duas "covers" dos brasileiros Legião Urbana, uma dos Smiths e outra dos Divine Comedy, aliás a versão destes últimos foi mesmo escolhida para primeiro single, *Toda a Gente Sabe que te Amo*. Para além de um disco a solo, Miguel Ângelo editou ainda um livro (*A Queda de um Homem*) e está a fazer o programa de televisão com que sempre sonhou. *Ao Vivo* quer juntar grupos ou artistas portugueses e estrangeiros, sempre a tocar nas melhores condições possíveis, e por lá já passaram nomes como Silence 4, Madredeus, Gal Costa ou Lloyd Cole, só para citar alguns. Actuam normalmente em separado mas, sempre que tal seja possível, uma actuação em conjunto cai sempre bastante bem. Não é top de audiências,

mas a equipa tem feito um esforço para que as coisas corram da melhor forma possível. Começou por ser emitido ao Sábado e entretanto chegou-se à conclusão de que não era o dia indicado e, assim, pode ser agora visto às quintas-feiras ao fim da noite.

Com tantas actividades não é de estranhar que Miguel Ângelo não tenha muito tempo disponível para, por exemplo, se sentar em frente ao computador e simplesmente jogar! Mas atenção: é mesmo falta de tempo, porque a voz dos Delfins até gosta! Inclusive comprou um joystick com motor da Microsoft, brincou com o *Tomb Raider III*, e acelerou em alguns rallies. Mais, nesta conversa com a BGamer confessou-nos que, ainda bem recentemente, se divertiu bastante com o CD-ROM *Monty Python and the Holy Grail* e com um jogo nele incluído chamado *Spank the Virgin*.

Mas nestas coisas as crianças também têm uma palavra a dizer, e Miguel Ângelo já se juntou aos filhos para utilizar a Nintendo 64. *James Bond*, *Super Mario* e os jogos da Disney são os eleitos. Mas quando chega a vez de coisas mais complicadas é que a tal falta de tempo faz das suas. Passar níveis exige alguma perícia e paciência, e as muitas actividades impedem Miguel Ângelo de ter a atenção e concentração





necessárias para se tornar num campeão. Pode ser que em breve haja disponibilidade para Miguel Ângelo se dedicar a estes jogos, quanto mais não seja quando os filhos crescerem um pouco mais e exigirem ter o pai como parceiro nas corridas de automóveis, ou lhe pedirem ajuda para ultrapassar os tais níveis de dificuldade. Claro que também pode acontecer o contrário, os próprios filhos vão ter de o ensinar a conduzir um verdadeiro fórmula 1 ou a chegar, pelo menos, ao segundo nível. Aliás depreende-se pelas palavras que o mais provável é que seja este o caso!

Por enquanto, grande parte das atenções estão viradas para o disco *Timidez* que tem um espectáculo cheio de surpresas e com muitos elementos teatrais, e os convites são cada vez em maior número. Depois há que contar com as gravações de *Ao Vivo,* e não se espantem se em breve chegar mais um livro às montras. Miguel Ângelo gostou da experiência de escrita e ficou com vontade de continuar. Depois talvez haja tempo para aprender umas tácticas, perceber como se usa o teclado ou o joystick na perfeição, e ficar apto para um jogo de computador. Ou talvez não... É que os muitos fãs dos Delfins estão à espera de novidades e é preciso preparar material para o sucessor de *saber (A)Mar*, último disco de originais gravado com a colaboração de alguns músicos e cantores brasileiros. Pode ficar no entanto a sugestão: no intervalo entre espectáculos e entre gravações porque não aproveitar para levar um computador portátil ou uma consola? No regresso a casa, Miguel Angelo pode surpreender a família com a destreza e tornar-se num verdadeiro perito!

José Carlos Cunha

CD-Rom tem dois Autos



Estalou uma guerra saudável entre famílias. Ganhamos todos nós

Nem todos sabem que a Porto Editora e a rival lisboeta Texto Editora possuem um vínculo, na medida em que a velha casa nortenha detém participação no capital da outra.

Confirmando o ditado segundo o qual "amigos, amigos, negócios à parte", ambas as administrações se foram esforçando por apresentar o melhor em todas as frentes do ensino e da cultura, até que, há um par de anos, ambas se meteram pelos caminhos da multimédia.

Em boa hora, sublinhe-se.

Dessa luta, actualmente renhida, com a invasão da Internet e a proliferação de enciclopédias, dicionários de português e (duplos) de outras línguas com o português, beneficiam alunos, professores, profissionais de vários ofícios que dessas ferramentas necessitam. Em suma, ganhamos todos nós.





Este mês, enquanto a Texto se prepara para lançar, com pompa e circunstância, na nova Feira Industrial de Lisboa, ao Parque das Nações (ex-EXPO 98), oito novos títulos multimédia de referência, entre os quais se inclui o primeiro DVD nacional, a Porto Editora recorreu ao disco prateado para colocar no mercado – mais no do ensino e, no entanto, destinado a uma faixa decerto alargada de ávidos em cultura – dois Autos de Gil Vicente, ambos integrados na colecção Multimédia Educativo.





Ambos merecidamente premiados.

O *Auto da Barca do Inferno* foi galardoado com o prémio Nónio XXI no VII Concurso Nacional de Software Educacional, organizado pelo Ministério de Educação, com a classificação de "Muito Bom". Por seu turno, o *Auto da Índia* recebeu o cobiçado Prémio Especial Educação no II Concurso Nacional de Software, organizado pela Microsoft.

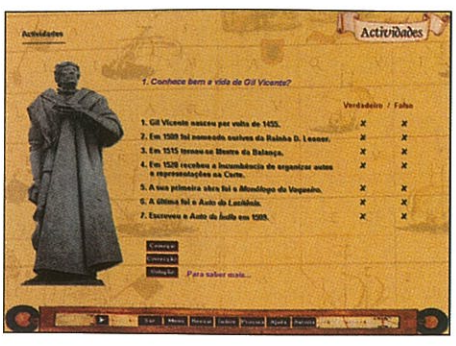
Estas conhecidas e imprescindíveis obras saídas da pena do talentoso ourives e "Pai" do Teatro português estão à venda a um preço acessível – 5500$00 para qualquer dos Autos – nomeadamente tendo em conta o actual (cada vez mais caro) custo de livros em papel.

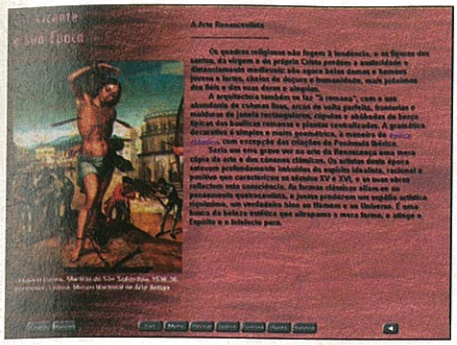
Em ambos os casos temos o mesmo conceito, igual objectivo e idêntico interface.

As duas célebres – e obrigatórias – peças de teatro portuguesas foram, naturalmente, concebidas tendo por alvo professores e alunos dos ensinos Básico, Secundário e Superior, embora possam tocar franjas de mercado (autodidactas, por exemplo).

Divididos em quatro partes – Texto Completo das obras, Análise ensaiada por especialistas, Gil Vicente e Sua Época, numa abordagem à biografia do autor e ao ambiente histórico e sociológico em que viveu e, por último, Referências, estes dois títulos multimédia beneficiam de um interface amigável e de uma apresentação gráfica digna de nota.

Em Texto Completo, para além da peça integral, consultável cena a cena, temos ainda acesso a um Dicionário Vicentino que em muito facilita a compreensão/apreensão das "palavras difíceis". Por outro lado, o recurso ao hipertexto, permite-nos não só o acesso a outras parte do CD-ROM como





tirar dúvidas e anotações preciosas para o estudo das obras.

Como é evidente, nem todos têm pachorra para ler a obra completa, pese o ser curta e divertida. Tendo isso em muito boa conta, use-se de melhor pedagogia. E, dessa forma, "salte-se" para a Análise, onde podemos encontrar resumos de todas as cenas, a respectiva caracterização das personagens, o estudo dos recursos linguísticos utilizados e a explicação da simbologia das obras. (Meu caro Paulo Gonçalves, com a devida vénia, acabo de parafraseá-lo).

E têm música!

Da época, claro, seleccionada com rigor e bom gosto.

E inúmeras ilustrações (podiam ser mais, que nestas coisas de imagem somos exigentes e fogenos a mão do elogio para a crítica por defeito a almejar o excesso), perfeitamente enquadradas com a oportunidade e o contexto do disco.

E mais. Como se trata de uma ferramenta de trabalho, já pensando nas necessidades do Ensino Superior e nos amantes da cultura, em Referência podemos encontrar referências bibliográficas, iconografia, discografia e videografia.

O *Auto da Índia* possui, ainda, alguns vídeos, interessantes de ver-se.

BGamer saúda os autores e pede mais, pois bem precisos são.

Artes Marciais

Palavras para quê? É um título português e blá-blá-blá.

O anúncio da Pasta Medicinal Couto há-de durar até tetranetos...

O certo é que *Artes Marciais* é um título português, assinado pelos "Bons amigos, Editores, Lda.", tem o patrocínio da Federação Portuguesa de Artes Marciais – o que lhe garante um certificado de qualidade – e é distribuído pela EcoFilmes que, de quando em vez, se aventura a preceito na área da multimédia. Ainda bem.

Antes de dizermos muito bem, comecemos por dizer mal.

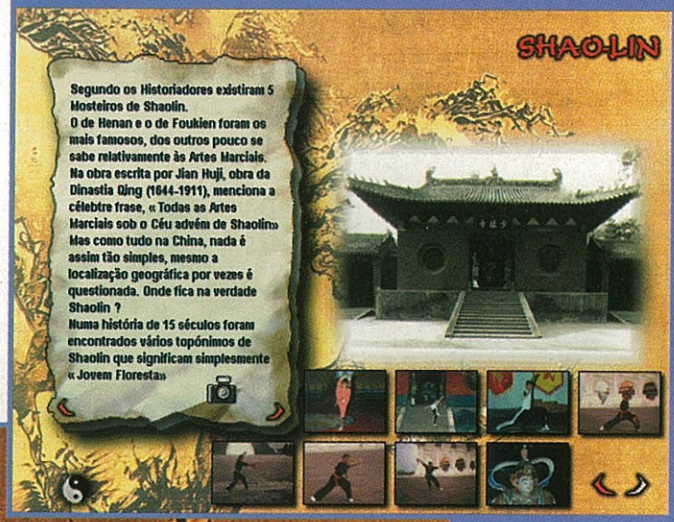
Temos assim que *Artes Marciais* peca por uma presença gráfica pobre, lembrando o que se fazia nos primórdios (pré-história é demasiado) da matéria.

Contudo, se a apresentação visual é medíocre, essa sensação desvanece-se quando desatamos a vasculhar a obra, virando-a às avessas, graças a um interface amigável, de conceito bem estruturado.

É então que deparamos com um título muito interessante, tendo em conta o fim em vista, capaz de preencher uma mão cheia de necessidades e tirar inúmeras dúvidas aos autênticos amantes desta filosofia de vida que, em boa verdade, nada de nada tem a ver com desporto e competição mas com cousas bem mais profundas.

Só que não se fica por aí, alargando o leque às sabedorias milenares, tocando as Medicinas Orientais e outras disciplinas igualmente profundas e importantes para quem almeja cumprir a máxima romana segundo a qual o Homem deve possuir uma mente sã num corpo são.

Artes Marciais contém 580Mb de informação interactiva sobre a História e a Cronologia das grandes disciplinas ou, se preferem, dos ritos sócio-religiosos milenares da China, os seus segredos e armas bem como, já numa perspectiva Ocidental, a competição, os regulamentos e uma série de passatempos sobre elas já na sua perspectiva enquanto desporto.



Nele podemos encontrar um manancial de informação, devidamente ilustrada, sobre Kung Fu, a Escola/Templo de Shaolin, o Hung Gar, o já tão nosso conhecido Tai Chi Chuan, técnicas de defesa e ataque, centenas de golpes e instruções sobre como executá-los, sessões de treino e muito mais.



No âmbito das Medicinas Tradicionais, ensina-nos a encontrar os Meridianos e respectivos pontos vitais onde se deve actuar, inicia-nos sobre as técnicas de Acupunctura, divulga o Moxibustão, fala-nos da aplicação de remédios e mezinhas.

E, como não poderia deixar de ser, já que na sabedoria tradicional daquele povo nos mergulha, convida-nos a um oportuno, salutar e instrutivo périplo pelo Zodíaco Chinês e respectivas interpretações.

Se é certo que este título mais dirá a iniciados do que a curiosos, também não é menos verdade que deveria ser consultado por todos quantos se interessam por estes ramos do conhecer, quanto mais não seja com o fito de não "enfiarem o barrete" junto do curandeiro mais próximo da sua esquina que, na verdade, pode ser um charlatão.

A não perder.

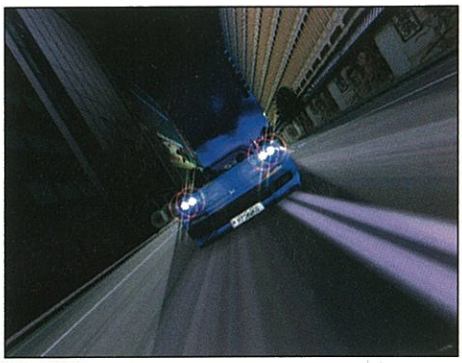
Ilídio Alves

Metropolis corre na DreamCast



Coisa pouca: 30 horas de vídeo, 32 mil fotos e prego a fundo





Como é sabido, um jogo, independentemente da plataforma, pode levar até dois anos ou mais a ser desenvolvido. Mas o que talvez nunca tenhamos abordado é como ele vai crescendo até ser armazenado num CD que há-de correr no nosso computador ou consola.

E creiam, é divertido, além de menos imaginável por quem se limita muito mais a jogar do que a pensar como é que se chegou lá.

Oito, dez, doze elementos de uma equipa, cada um com a sua especialidade, vão-se dando ao trabalho de cuidar do design, programar, aprimorar, manipular os aspectos 2D e 3D, decidir o número de polígonos que compõem cada objecto ou personagem, conseguir os efeitos gráficos especiais, inserir o som, tratar da sonoplastia, da música, dos ruídos de fundo e dos característicos.

É, digamos, como que seleccionar os ingredientes de um cocktail que só mais tarde, muitos meses depois, se vai misturando, com critério, de forma a integrá-los de forma a obter um disco "alfa", o primeiro jogável, ao qual se seguirão outros até chegarmos a um "beta" e assim sucessivamente até que, testado de forma exaustiva pelos Beta Testers, seja dado como pronto para se masterizar o produto final.



Metropolis promete grandes débitos de adrenalina a alta velocidade

Foi a uns quantos destes passos que tivemos oportunidade de assistir, há um par de semanas, na Bizarre Creations (Liverpool, Reino Unido), que assinou a conhecida série *Formula 1* e *F-1 97* (Psygnosis) ou *Newman Haas Racing*, entre outros, em cujos estúdios está a ser desenvolvido um dos primeiros jogos europeus para a Sega DreamCast – *Metropolis Street Racer*.

A Bizarre iniciou-se há cerca de doze anos com jogos para Amiga, percorrendo depois as consolas, com especial incidência na Sega Mega Drive, passando depois a realizar títulos para a Saturn e a PlayStation.

Mas demos uma volta pelos bastidores de um jogo e pelo carinho que a equipa criativa coloca em cada pormenor. Talvez desta forma despertemos algumas mentalidades para o autêntico crime que é piratear um título, na medida em que isso contribui, decisivamente, para fazer profundo rombo no orçamento que lhe foi adstrito.

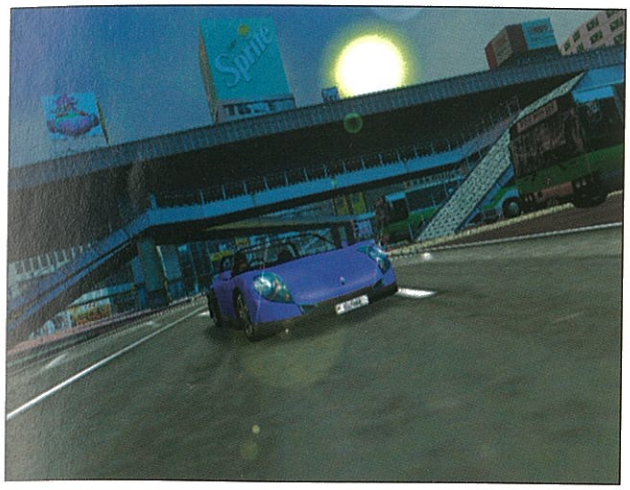
Fazendo Metropolis

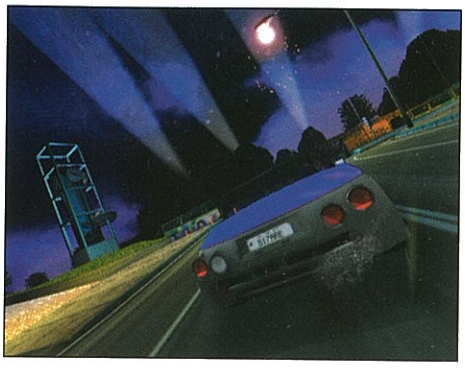
Tal facto, convenhamos, lesa não só a "software house" que o desenvolve como a editora, os vários canais de distribuição e, finalmente, nós – os apaixonados – que, inadvertida ou de alguma forma conscientemente, contribuímos para o nosso próprio prejuízo.

Com efeito, bons jogos custam muito mais dinheiro do que os medianos ou os considerados maus. Não só por levarem mais tempo a fazer – o que obriga a um forte investimento de capital em salários e meios cujo retorno se adivinha a médio prazo – como porque os custos de produção, na maioria dos casos, são muito caros.

Metropolis Street Racer é um bom exemplo disso.

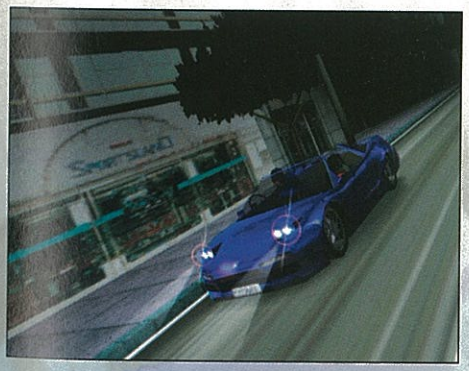
Tudo começou há cerca de um ano, com viagens que nada tiveram de turísticas, a Nova York, São Francisco da Califórnia e Tóquio, onde parte da equipa foi colher imagens – in loco – de





ruas, alamedas, edifícios e tudo quanto era paisagem, a fim de transpor para o jogo o realismo possível daquelas grandes metrópoles.

A "colheita", passe o termo, consistiu em mais de 30 horas de vídeo e sete caixotes com um total de 32 mil fotos (tamanho 15x20, e todos conhecemos os custos da impressão fotográfica em papel deste formato), a fim de que uma digitalização inicial das imagens permitisse avançar para a feitura dos cenários foto-realistas, por onde correrão Mercedes Benz, Toyotas, Mazdas, Renaults, TVRs e tantos outros, devidamente licenciados pelas respectivas marcas, num total de 28 máquinas super-artilhadas.



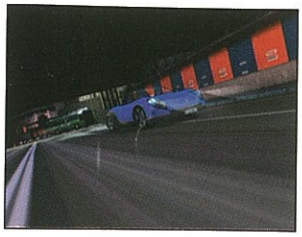


O preciosismo foi ao ponto de "coleccionarem" diversas plantas de cada cidade, a fim de não falharem uma curva, uma alameda, os cruzamentos frenéticos das infernais subidas e descidas pelas colinas de Frisco.

Melhor ainda, recorreram a quantos catálogos a que puderam deitar a mão, solicitando mesmo dados aos construtores a fim de que os automóveis correspondessem, a nível das especificações técnicas, aos originais adquirindo um comportamento físico virtual que vai ao pormenor de cumprir com as rotações do motor e o desgaste dos pneus.

Driver sem tiros

E era ver Matt Birch a "examinar" no monitor, com olho de "engenheiro", os movimentos da suspensão de um dos carros, estudando-lhe as mínimas nuances do molejar, para que ele tivesse um comportamento em "estrada", quer subindo passeios quer galgando obstáculos ou em curva o mais possível realistas.



Houvesse tiros e outras cenas entre "bandidos e mocinhos" *Metropolis* seria um clone de *Driver*. Como assim não acontece, é mesmo um jogo de corridas de automóveis a cumprir pelas ruas das três grandes metrópoles, de dia ou de noite consoante a opção.



Ainda em fase alfa – embora já com uma demo jogável – pareceu-nos estarmos perante um jogo com grandes potencialidades, saído das mãos de especialistas no género. Bons gráficos – como, aliás, não poderia deixar de acontecer, tendo em conta a capacidade da nova 128-bit da Sega – som envolvente, invejável fluidez e jogabilidade e promessa de grandes débitos de adrenalina a alta velocidade.

Tudo indica – tendo em conta o que já de bom está feito e patente na demo muito alfa a partir da qual jogámos – que *Metropolis Street Racer* será um belo desafio, embora possa estar longe de vir a ser o melhor jogo de corridas a ser feito para a DreamCast.

Metropolis Street Racer será um exclusivo da nova consola de 128-bit

Isso, aliás, é compreensível, tendo em conta a juventude da consola/computador da Sega.

Contudo, tanto sob o ponto de vista gráfico, manifestando grande fluidez e jogabilidade, como em sonorização, com destaque para os fundos musicais e para o rugir dos motores, perfeito, denota desde já grande qualidade.

Decerto, com o tempo e a experiência, outros títulos surgirão, indo mais fundo no aproveitamento das suas (poder-se-ia dizer que, ainda, desconhecidas) potencialidades. Mas que será uma um marco de alta qualidade.

Encomendado especialmente pela Sega para o lançamento europeu da DreamCast, *Metropolis Street Racer* será um exclusivo da nova consola de 128-bit, oferecendo vários modos de jogo, da Arcada ao Campeonato, admitindo, como é evidente, até quatro pilotos de poltrona numa só consola e muitos mais via Internet.

Outras curiosidades poderão ser satisfeitas navegando até www.sega-europe.com e www.bizarrecreations.com.

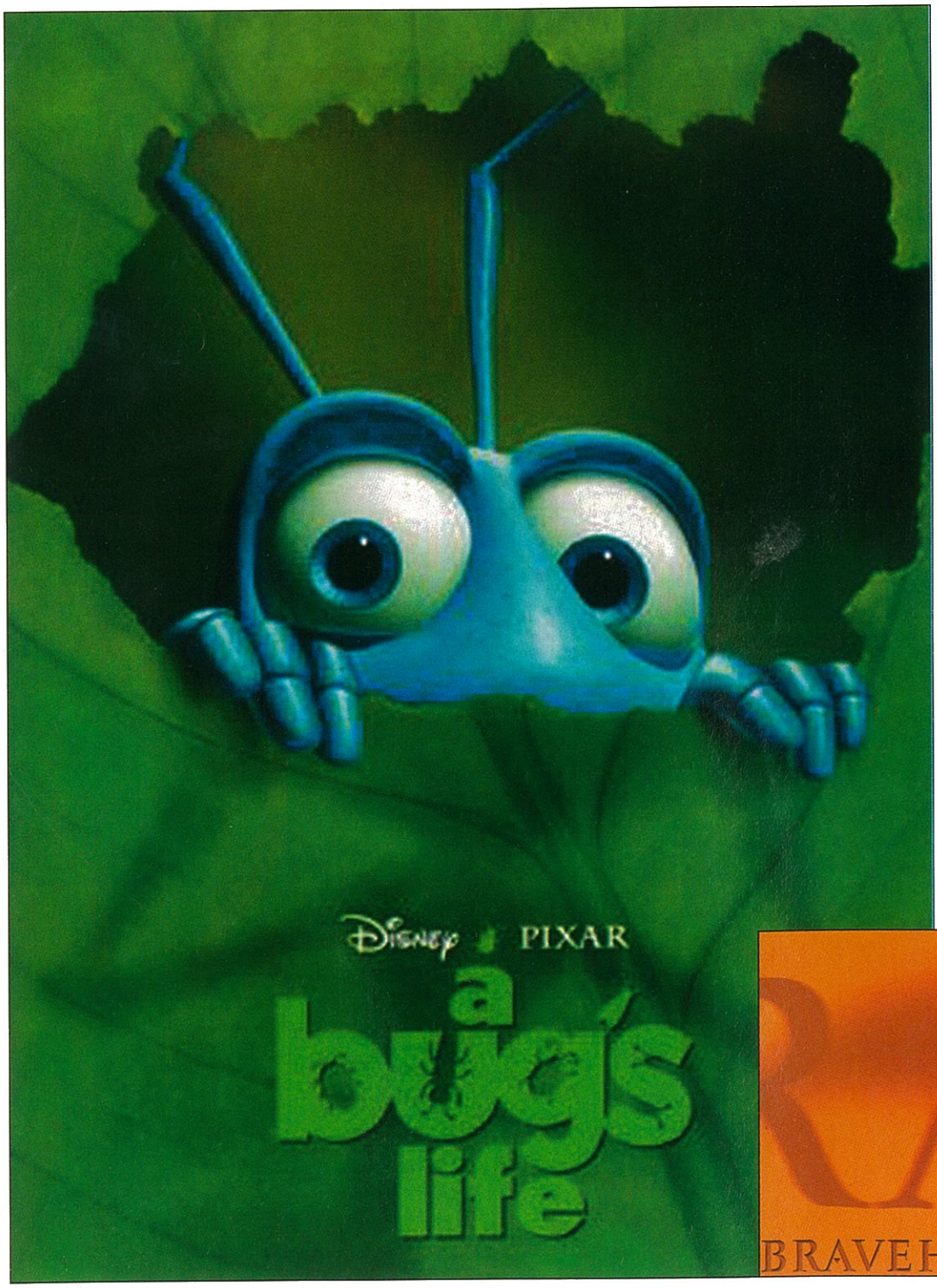
A visita vale, de todo, a pena.

Ilídio Alves

Data prevista de saída :
Setembro de 99
Editora :
Sega
Desenvolvido por :
Bizarre Creations

A BD, o cinema e os jogos virtuais

Tomb Raider e Resident Evil, em breve nos ecrãs, são o exemplo ao contrário

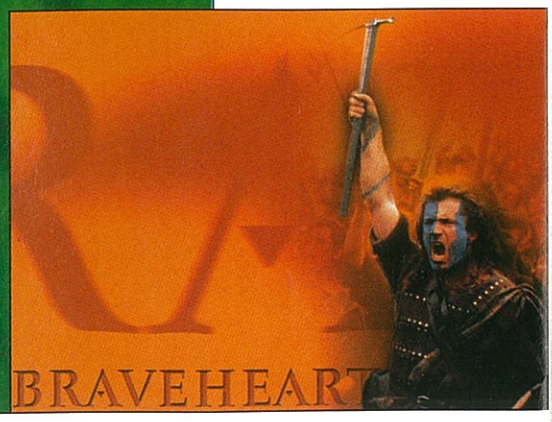


Longe vão os tempos em que a banda desenhada serviu de inspiração aos responsáveis pelos primeiros jogos, neste caso mais para as primitivas consolas do que para PC.

Só que o filão está longe de esgotar-se e, na prática, só por vergonha é que as software houses não mantém os programas primitivos, porquanto se tratam de títulos "ever-green" (sempre vendáveis), com um público alvo juvenil inesgotável.

Os exemplos mais próximos e, bem assim, os mais antigos, serão *Astérix*, *Lucky Luke*, *Spirou* e *Tim-Tim*, esses heróis de sempre da BD, logo seguidos dos *Looney Tunes* que, actualmente, reentram em força nas máquinas na sequência dos acordos assinados pela francesa Infogrames (suposta pioneira em grande escala), com os produtores americanos.

Os *Looney Tunes* são mais do que muitos e estão agora a ressurgir em força, com *Bugs Bunny* a fazer das suas no Game Boy, preparando-se para passar às consolas e, quem sabe, ao PC onde, não tarda, haveremos de ver a saltitar frente ao bigodudo gatão *Silvester* o



ternurento *Tweety*. Ou o *Speedy Gonzales*, quem sabe. A Walt Disney, naturalmente receptiva ao embalo modista, cedo seguiu o exemplo da editora gaulesa, lançando títulos de edutainment e de divertimento puro com os seus heróis da BD e do desenho animado. *Hércules*, o *Rei Leão*, *Pocahontas*, *Mulan*, *Toy Story* e, recentemente, o êxito chamado *A Bug's Life* são alguns exemplos dessa política de diversificação do negócio, virado para os mercados do consumo informático.

Steven Spielberg e George Lucas que, por mais artistas que sejam, são-no também em termos de olho para fazer dólares, depressa apanharam o pelotão da frente. *Star Wars* tem sido uma saga inesgotável e já se encontra em fase adiantada de elaboração a colagem ao tão badalado *Episode One*, o recém anunciado filme da série, esperando-se que entrem nos circuitos comerciais ao mesmo tempo.

Óbvio que os próprios actores ganham com o florescer desta vertente da indústria dos jogos para PC e vídeo. Recordemos, para não ir mais longe, Bruce Willis que se introduziu na grande máquina e nas consolas com a trilogia *Die Hard*, Harrison Ford mai'lo *Indiana Jones*, Jean Claude van Dame com os seus *Street Fighter* e *Mortal Kombat*.





Lista interminável

Desconhecemos se Mulder & Scully facturaram algum com *X-Files*, que a Fox se apressou a passar para livro interactivo e jogo. Mas é certo que Silvester Stallone entrou na corrida com *Cliffhanger*, que conheceu algum sucesso na Sega Mega Drive e no Game Boy, sem esquecer *Judge Dread*.

Tom Cruise também anda na baila graças a *Mission Impossible* e, se calhar, a *Top Gun*.

O que não falta são títulos. Dos mais recentes, recordemos *Blade Runner* e *Monty Python*, cujos jogos, aliás, incluem sequências do próprio filme e são, no mínimo, tão divertidos quanto as películas, arrancando-nos sonoras gargalhadas.

Seguem-se *O Quinto Elemento* e *Jurassic Park*, outros dos grandes sucessos de venda nos respectivos títulos para várias plataformas. Sem esquecermos *Wargames*, *Men in Black*, *Apocalipse* e *Star Trek*, *Dune*, *Aliens* (que originou *Aliens vs Predator*), entre outros que, inevitavelmente, nos fogem da memória.

Wing Commander tem direito a site próprio na Internet, em www.wingcommander.com.

Na forja, e já rodeados de grandes operações de marketing, provocando expectativa junto dos "viciados" nos jogos virtuais, temos o êxito de Mel Gibson, o comovente *Braveheart*.

Os mais atentos recordarão *Quest for Camelot*, saído para Game Boy.

E os mais velhos rebuscarão num arquivo da memória uma série de títulos feitos para o bom velho Amiga como, por exemplo, os da saga *Godfather*.

James Bond, o agente 007, não escapou ao modismo, manifestando a sua indelével presença no PC e nas consolas, embora não conste que Sean Connery tenha lucrado com isso. Existe, mesmo, uma mini enciclopédia "bondiana", enquanto título de Referência.

E estão para vir...

Convém não esquecer as BDs que deram origem a séries de desenhos animados, como é o caso de *Super Homem*, *O Sargento de Ferro*, *Batman* e *Homem Aranha*, *Hulk* e tantos outros que, mais tarde, vieram a passar-se, também, para o cinema real, sendo porventura o Homem de Aço do planeta Krypton e o milionário Morcego os exemplos mais emblemáticos.

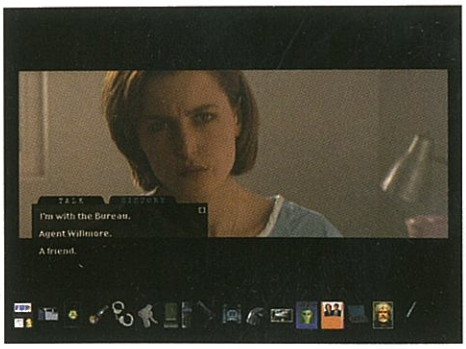


Mas do que nós mais gostamos cá na Redacção, do género "lágrima no olho" – começando pela excelsa e veneranda Directora e acabando no sentimental-romântico inveterado Carlitos – é da *Pequena Sereia*, toda ela Andersen, toda ela Disney, toda ela comovente.

O reverso da medalha começa, agora, a tornar-se realidade. Dos jogos para o cinema, além dos acima citados *Mortal Kombat* e *Street Fighters*, temos obras prometedoras na forja.

Depois de Lara Croft, cujos "predicados" inspiraram rapidamente produtores e argumentistas da Sétima Arte, falando-se num vasto leque de beldades para encarná-la, com destaque para Uma Turmann,





Hollywood prepara-se para realizar *Resident Evil* e *Final Fantasy*, cuja sequela VIII já corre pelo Japão e breve chegará até nós.

Odd World - Abe's é outro caso a ter em conta. E, veja-se como estas coisas acontecem, *Doom* prepara-se para entrar no "celulóide".

Correm rumores de que *Rama*, inspirado no livro (ficção científica) do mesmo nome, da autoria do cientista e escritor Arthur C. Clark, pode em breve passar ao cinema.

Gangsters é um caso de "nem é nem deixa de ser". Se considerássemos *Os Intocáveis* quase lá chegaríamos. De qualquer modo, é um "meias tintas" entre o celulóide e o jogo virtual que, se calhar, um dia destes ainda inspira Francis Ford Coppola e família. Sim, porque não passam uns sem os outros e trabalham sempre juntos, à excepção de Nicolas Cage, que até mudou de nome para não dizerem que andava à boleia do apelido.

E, reconheça-se, o rapaz até tem talento de sobra para sair da "gaiola".

Gostaríamos de vê-los

Já que citamos a Big Boss, lembrámo-nos de brincar com isto, que a Primavera promete e o sol inspira ao humor.

É assim que o Engenheiro, por vós conhecido como Fernando Rosado – e que é um crânio em Matemática e Física – sugeriu que Maria de Medeiros realizasse, com urgência e sem subsídio, o filme *Uninstall*, o ficheiro favorito cá da Redacção.



O grosso dos loucos da BGamer (à excepção do Engenheiro), preferiam ver Manoel de Oliveira aplicar todo o seu talento, engenho e Arte na realização de *Tetris*, de preferência em 3D, a cores e para ser visto com óculos, daqueles encarnados numa lente e azuis na outra.

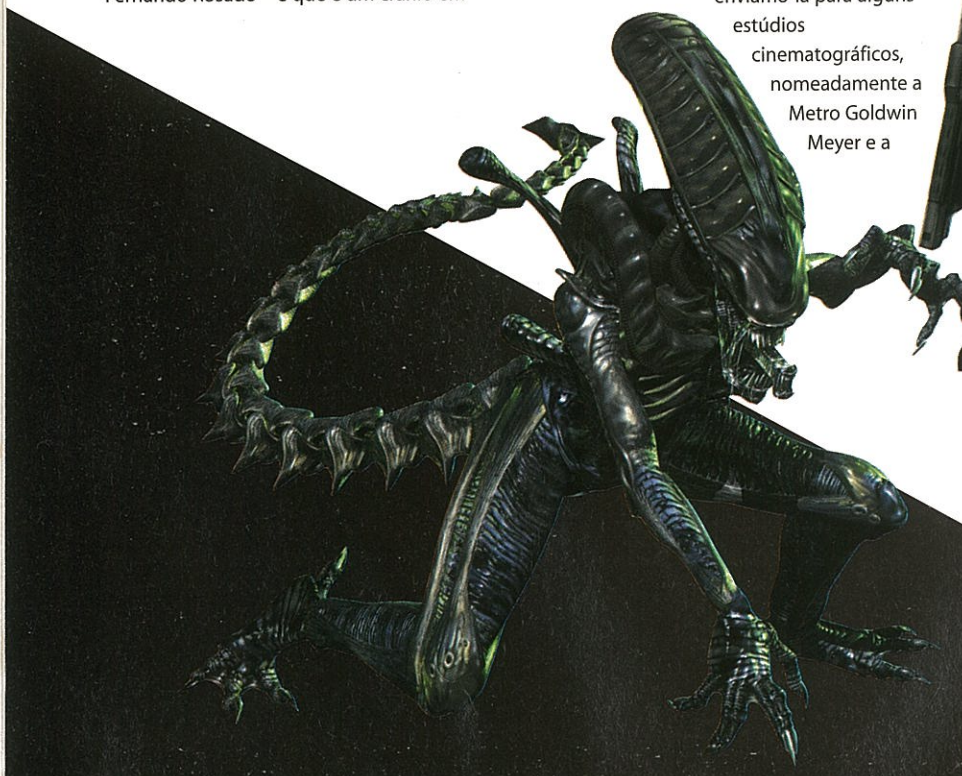
Mas passemos para o sério, dando asas à imaginação.

Imaginem os leitores o que seria passar *Driver* para o cinema. Ou então um medieval e mui mágico *Baldur's Gate*, o favorito do Ruca.

Pois é verdade. Fizemos uma lista de títulos que Hollywood poderia trabalhar e enviámo-la para alguns estúdios cinematográficos, nomeadamente a Metro Goldwin Meyer e a Paramount, a ver se nos chovem uns "royalties" que cheguem para oferecermos um jantar, no Mercado do Peixe, aos leitores que nos provarem a sua incondicional fidelidade.







A fim de não pecarmos por excesso, optamos por não ser exaustivos e passamos a facultar-lhes os títulos mais votados:

— *Phantasmagoria*
— *Atlantis*
- *Full Throtle*
- *Myth*
— *Ring*
— *Asghan*
— *Gabriel Knights*
— *Grim Fandango*
— *Baldur's Gate*

... e, naturalmente, *Half Life*.

Entretanto, aceitamos sugestões.

Ilídio Alves

Adp. Força Criativa



benvindo à dimensão Creative, jogos como manda a natureza

32 MB

Vive! a experiência!

¡a experiência ao Vivo!

Para desfrutares ao máximo os jogos mais recentes, necessitas de mais e mais potência. É por isso que as 3D Blaster® da Creative foram desenvolvidas com a última tecnologia de gráficos.

32MB de SDRAM combinados com taxas de fotograma aceleradas e cor a 32 bits é sinónimo de jogos mais suaves e realismo sem paralelo.

Entra na dimensão Creative. Os Jogos agarram-te... para sempre!

Visita a nossa página na Web ou a tua loja de informática habitual para mais informações.

3D Blaster Savage 4, e
3D Blaster Riva TNT2 Ultra

- Desenvolvidas com 32MB SDRAM para os jogos de hoje e amanhã.
- Arquitectura a 128 bits e pipeline Twin-texel para efeitos visuais de vanguarda.
- Versão AGP e PCI*

* 3D Blaster Riva TNT2 Ultra disponível apenas na versão AGP.



CREATIVE

A outra dimensão para o teu PC

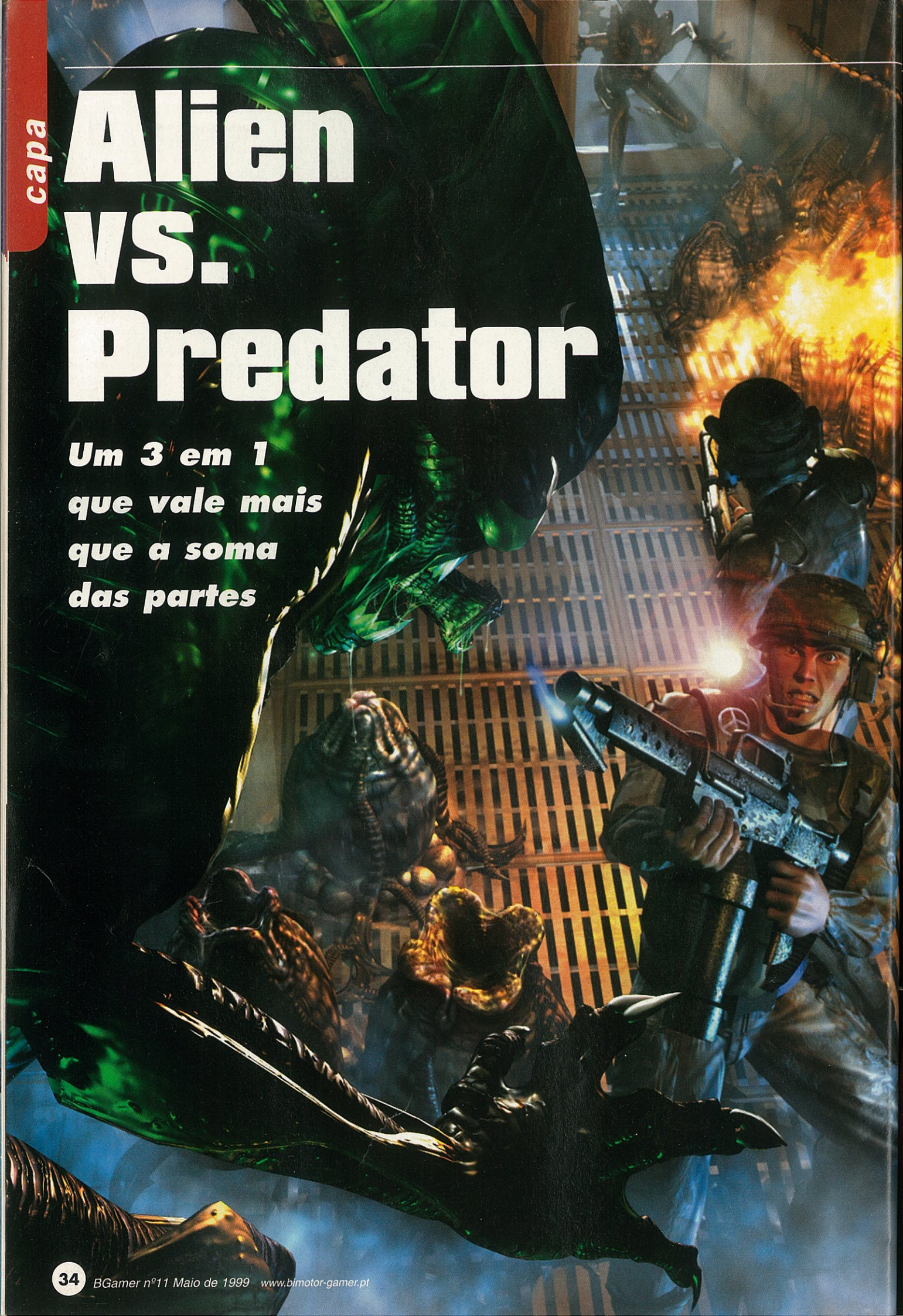
WWW.SOUNDBLASTER.COM

Placas de Som **Placas Gráficas** **Colunas** **PC-DVD** **Vídeo**

© Creative Technology Ltd. Todas as marcas e denominações de produto são marcas comerciais ou marcas registadas dos seus respectivos titulares.

Alien vs. Predator

Um 3 em 1 que vale mais que a soma das partes

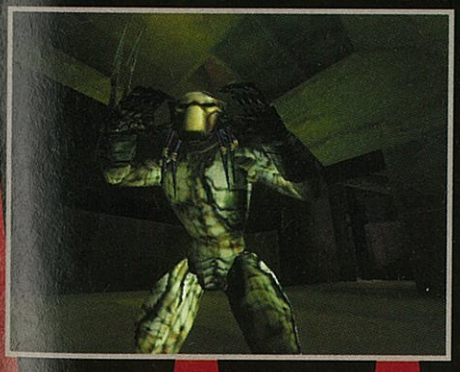


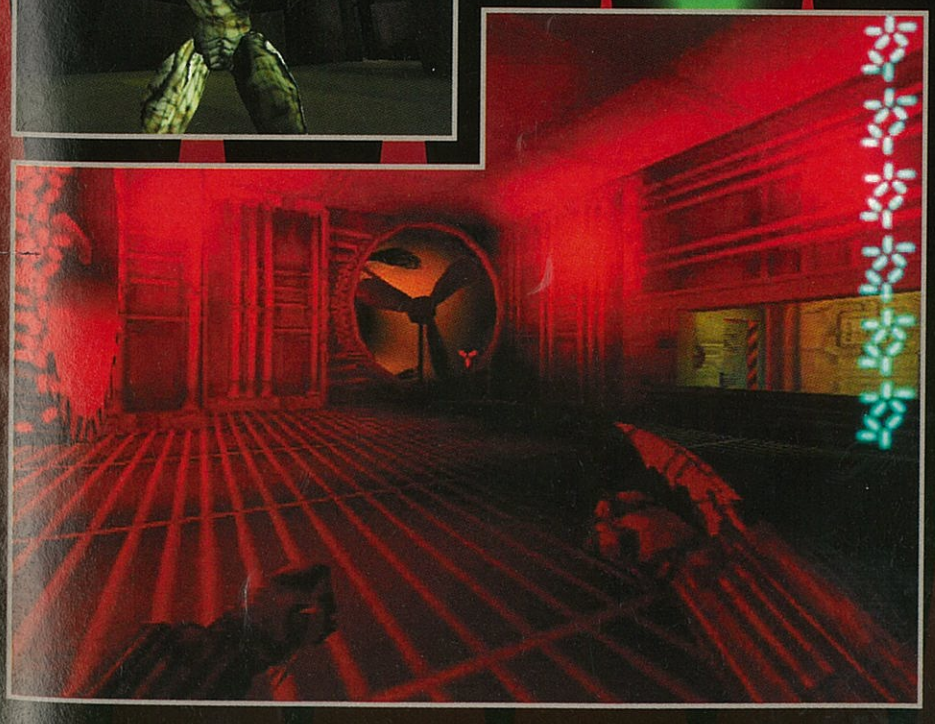
Ao contrário da triste e confrangedora *Alien Trilogy*, saída há uns anitos, a Fox, através da Rebellion, repõe a qualidade e interesse deste jogão que tem atrás de si dois grandes "blockbusters" do cinema.

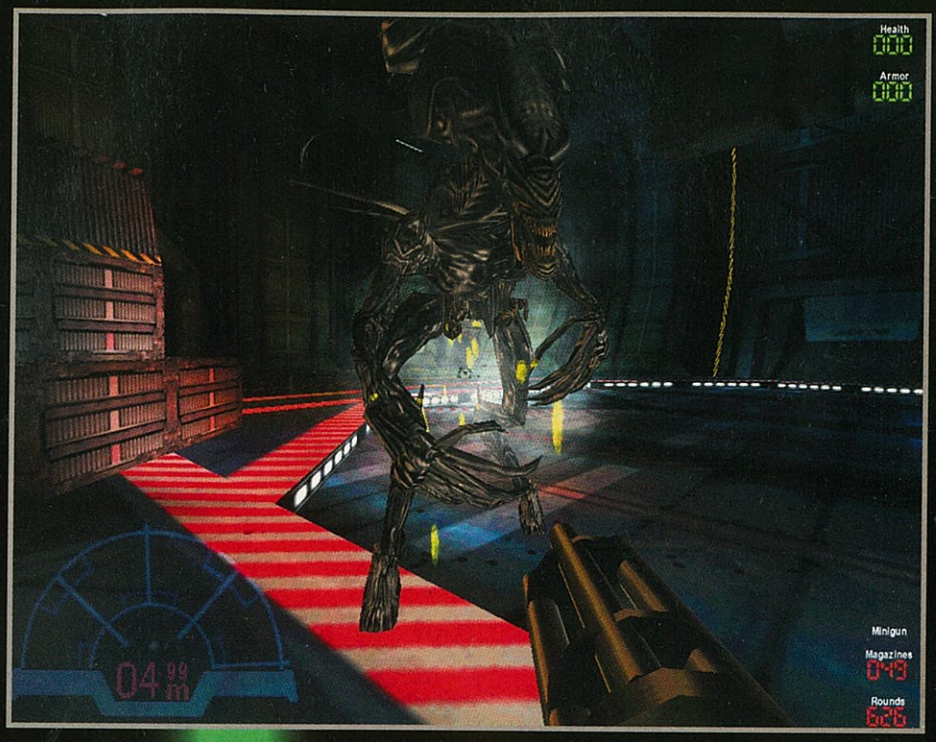
Quando se fala em "shoot'em ups", "tiro neles", FPS, jogos de acção *Quake*, *Unreal* ou *Half-Life* likes, para além das outras designações mais do agrado do leitor e adepto destes produtos, é comum traçar-se alguma vulgarização no que diz respeito à capacidade belicista, virtuosismo da linha narrativa, qualidades gráficas ou potencialidades de placas aceleradoras. Por outro lado, quando se combinam títulos semelhantes, as dúvidas também surgem. No caso de *Aliens vs Predator*, estamos aqui para as dissipar e não para dizer porque é tema de capa. Vamos a isso?

Alien vs Predator recolhe todo o "know how" dos títulos do género que o antecederam e combina de forma convincente os filmes que lhe servem de base

Numa palavra (ou frase) poderemos sintetizar tudo o que acima se disse, argumentando que *Alien vs Predator* recolhe todo o "know how" dos títulos do género que o antecederam e combina de forma convincente os filmes que lhe servem de base: por um lado, a trilogia *Alien*, com a tenente Ripley, no cinema interpretada por Sigourney Weaver, por outro, *Predador*, com Arnie Schwarzie.







Interessante é também o ponto de vista dos "aliens" que, assim, conseguem "esgrimir" com eficácia os seus argumentos.

Temos então um belo jogo de combate na primeira, mas dividido entre três personagens: um marine colonial (voto nele, *by the way*), um predador musculoso e um viscoso (e baboso) alien. Um autêntico coelho que a Fox Interactive tirou da sua cartola.

Mãos ao ar!

Imaginem-se 40 níveis de corredores, salas, precipícios e outros lugares esconsos, em excelente recorte 3D, na linha de *Half-Life* ou *Unreal*, em que se defrontam as mais terríficas criaturas do universo. Cada uma com poderes, forças e aptidões diversas, bem como um armamento específico.



Convém referir o trabalho exaustivo da equipa da Rebellion na concepção e recriação de cada personagem, indo até ao mais ínfimo pormenor. Só um pequeno senão (a seguir, é tudo sessins...): após algumas horas de frenesim e após centenas de cartuchos e balas disparados, granadas, raios, flechas, discos ou sangue venenoso, os objectivos são um pouco mitigados.

Mas agora reparo, será que tenho esta noção porque tive a "papinha" toda feita, ou seja, beneficiei do privilégio de jogar uma versão enviada especialmente para a BGamer, pela Electronic Arts, distribuidora deste jogo – com todos os níveis abertos e com acesso a todas as armas (ai menino!). Se calhar, o crítico, mais empenhado em descobrir o virtuosismo - e catar os defeitos – terá descurado o guião. Mas não.

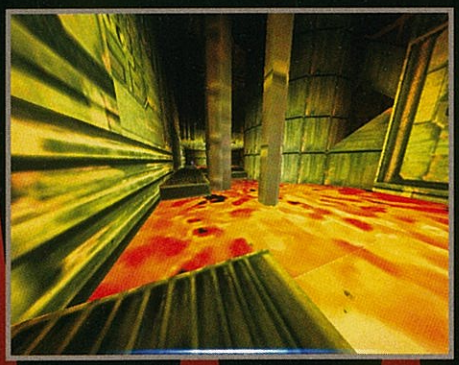


Essa componente é-nos dada, no caso do marine, por um circuito interno de vídeo, em que recebemos comunicações internas (um pouco como acontece em *Metal Gear Solid*, para a PlayStation).

Apesar da qualidade gráfica de cinco estrelas, que necessita de placa aceleradora, o jogo não exige qualquer placa em particular

Provavelmente, muitos de vós estarão intrigados em saber o que esteve na origem da triste sorte destas personagens. Ninguém está interessado?! Não faz mal, eu conto na mesma. Se quiserem partir já para o gatilho, comprem o jogo (em Maio). Eu apenas justifico a pequena fortuna que me pagam...





2ª Opinião

Desde a ida a Londres do nosso escriba Luís Rei para a apresentação de *Alien VS Predator*, cedo se criou, aqui na redacção da BGamer, uma grande expectativa em relação a este título.

Agora, com a chegada da versão final, podemos confirmar todos os atributos que à priori lhe eram reconhecidos. Efectivamente, *Alien VS Predator* não é apenas mais um clone de *Quake* ou *Half-Life*, é o shoot'em up de eleição por que todos ansiávamos. Desenvolvido pela Rebellion, que já nos havia trazido este mesmo título para a defunta Jaguar, e com distribuição pela EA, *Alien Vs Predator* coloca-nos no papel de três terríveis criaturas: o Alien, o Predador e, o pior deles todos, o Homem, aqui representado pelo temerário Marine. Com 3 percursos diferentes, cada personagem foi meticulosamente recriada, desde a perfeita reconstituição do armamento do Predator até à perfeita liberdade que o Alien aufere, podendo deslocar-se pelas paredes ou tectos, o que a princípio nos causa alguma confusão. Uma palavra também para o Marine, sempre com o coração nas mãos, e o seu potencial bélico, de onde se destaca o poderoso Sadar e o sempre eficaz lança-chamas.

A salientar a construção dos níveis, claramente inspirado na obra cinematográfica de *Aliens* e *Predator*, emergindo-nos num ambiente de terror e suspense. Com um grafismo rigoroso e detalhado, *Alien VS Predator* tem suporte para todas as aceleradoras 3D. Recomendo vivamente a utilização de um sistema de som em 3D (caso da Creative) para uma maior imersão no jogo, e já agora, com as luzes apagadas. Os cabelos, decerto, ficarão em pé.

Alien VS Predator é um excelente jogo, a merecer um olhar atento por todos os que gostem do género. Um jogo de eleição.

Manuel Viana

3 bestas do Após Nostromo

Digamos que o Pedro e a Joana que nos estão a ler, escolhem o marine para começar *Alien vs Predator*. A acção situa-se no interior de uma nave infestada de aliens. Como o mais poderoso insecticida não lhe provocará qualquer dano, vemo-nos forçados a usar de mais fortes argumentos. Mas, primeiro, é imperioso fechar todos os circuitos da nave. *Otherwise, kaput*. Mesmo assim, com alguma calma e cuidado, salva-se o marine peregrino, com as dicas que lhe vão aparecendo.

Ao sentir o seu templo invadido, o alien reage contra os humanos com uma ira desmedida. É um perigo para a Humanidade, que se move com uma velocidade impressionante e caminha por todo o lado, incluindo as paredes. Uma qualidade que compensa largamente a falta de poder de fogo. Cuidado com as garras e o perigoso rabiosque. *Beware*.

O mesmo se diga do predador, criatura irascível, órfão de pai e mãe, que se sente deslocado,

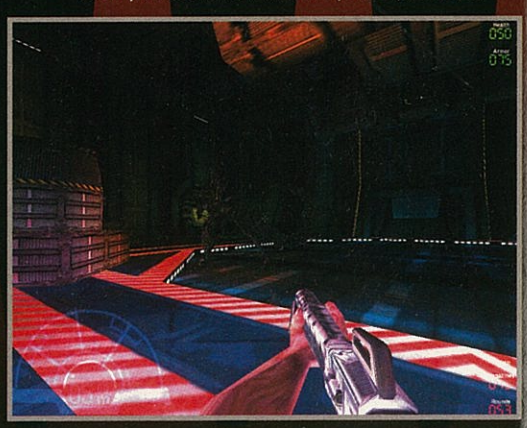




levando a mal todas as críticas. O único objectivo é tentar salvar os da sua raça e aniquilar todos os humanos e aliens. Para o fazer, a criatura dispõe de lâminas letais que são disparadas dos pulsos, discos, arma de plasma, para além de outros "gadgets" interessantes, como o poder de invisibilidade e de extrema visão que permite detectar melhor a próxima vítima.

Quanto ao marine, terá de suster a ira dos aliens e predators e defender a base. Como argumentos, conta com uma M41A Pulse Rifle, lança-granadas, pistolas, dispositivos que lançam tochas para iluminar os corredores escuros, um poderoso lança-rockets e o gigantesco Sadar.

Agora já sabe, ao escolher uma delas, irá enfrentar as outras como inimigos e descobrir quer o sangue ácido dos aliens é tão mortífero como as balas do seu morteiro. Já que falamos de sangue, convém separar cores: vermelho, para o marine, verde para o alien e luminoso para o predador.











Mega-efeitos

No meio de todo este espectáculo belicista, é difícil não repararmos no luxo dos efeitos especiais preparados pela Rebellion, com soberbas reproduções de água, luz, fogo, disparos, efeito das balas nas paredes, para além , claro, dos corpos decompostos pelo efeito dos disparos.

Para além dos cenários de naves, planetas, superfícies, reflexos e ambientes dignos de grandes produções "made in Hollywood". A comprová-lo está a fina qualidade dos "full motion videos".

Convém referir o trabalho exaustivo da equipa da Rebellion na concepção e recriação de cada personagem, indo até ao mais ínfimo pormenor

Apesar da qualidade gráfica de cinco estrelas, que necessita de uma placa aceleradora, o jogo não é exigente relativamente e qualquer placa em particular. Os utilizadores de Riva ou G200 podem jogar com uma resolução de 1024x768 a 32 Bits, o que, nos tempos que correm, é um verdadeiro luxo. Mesmo assim, *Alien vs Predator* é um jogo de acção adequado para a Voodoo, sobretudo nos momentos em que os bicharocos nos perseguem.

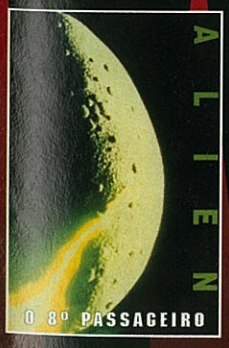
No plano sonoro, a "coisa" é igualmente impressiva, já que *Alien vs Predator* está preparado para os novos e mais avançados sistemas de som, com o A3D, EAX ou o DirectSound.

Por último, interessa referir que *Alien vs Predator* é um dos melhores títulos para jogar em versão "multiplayer", com níveis especificamente desenhados para o efeito. Mesmo assim, dividem-se em equipas, co-op ou cada um por si, ou ainda equipas mistas. Estão também disponíveis opções muitiplayer para versões 'single players'.

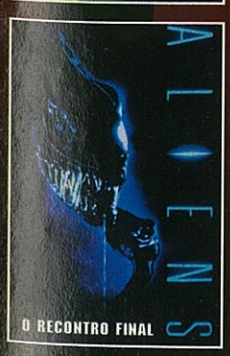
Resumindo, e concluindo, *Alien vs Predator* promete chegar às lojas com o impacto devido. Avancemos, então, de peito feito, para aquele que será um dos melhores títulos da estação.

Paulo Portugal

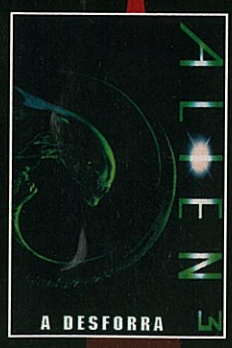
Os filmes

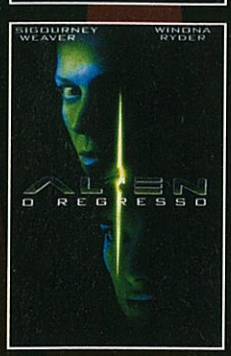


O universo da ficção-científica não seria o mesmo sem a estreia de um filme como *Alien, o 8º Passageiro*, de Ridley Scott. O êxito foi de tal maneira que as sequelas foram inevitáveis (deram, aliás, origem a essa "febre"). Neste filme, a tenente Ripley sobrevive a um "alien" que foi acolhido a bordo na nave em que viajava.



Em *Aliens*, Ellen Ripley volta à carga para combater o monstro esponjoso, num filme de grande acção. Seguiu-se *Alien 3 – A Desforra*, numa realização de David Fincher (o mesmo de *Sete Pecados Mortais*). Aqui, o universo





Ripley torna-se cada vez mais negro, numa alternativa ao poderio bélico mostrado no filme anterior. Tudo se passa num planeta prisão, onde se realiza um confronto entre Ripley e a mãe de todos os monstros. Finalmente, *Alien – O Regresso*, o último até agora, foi realizado por Jean-Pierre Jeunet, em que se lança mão do artifício da clonagem, colocando a rainha alien no seio de Ripley. Uma vez mais, o terror domina as personagens. Como sempre, os efeitos especiais mereceram toda a nossa atenção. Teremos um *Alien 5*?

Predator tem já a sua pequena saga, ainda que Arnold Schwarzenegger tenha apenas dado o "beneplácito" a este primeiro título realizado, em 1987, por John McTiernan. Arnold comanda uma equipa SWAT de salvamento na América do Sul. Aí irão enfrentar um inimigo sem rosto. Em 1990, Stephen Hopkins pega no tema e, desta vez, com Danny Glover para tentar a sequela. O resultado não foi tão expressivo como no filme anterior. Actualmente, fala-se numa nova sequela, de novo com Schwarzie e, imagine-se, James Cameron. Oxalá...

Editora: Electronic Arts
Requisitos mínimos:
WIN95/98, Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, Aceleradora 3D

92%

+ Três personagens diferentes
+ Efeitos especiais

− Acção avassaladora
− Falta de pausas para respirar

Civilization: Call To Power

O destino da Humanidade no seu PC

Apesar de não vir assinada por Sid Meier, esta nova versão de *Civilization* não deixou os créditos por mãos alheias. *Call To Power* aperfeiçoou em vários aspectos e leva mais além o conceito do seu original.

Numa escala temporal que vai desde a idade da pedra (4000 A.C.) ao ano 3000, *Call To Power* passa-se em cinco eras diferentes: antiga, renascença, moderna, genética e diamante.

O objectivo mantém-se: a conquista da Terra (ou um planeta semelhante, se gerado aleatoriamente) ou, no lugar de enviar uma colónia a Alpha Centauri, explorar as profundezas do espaço, descobrir ADN e criar um alienígena.

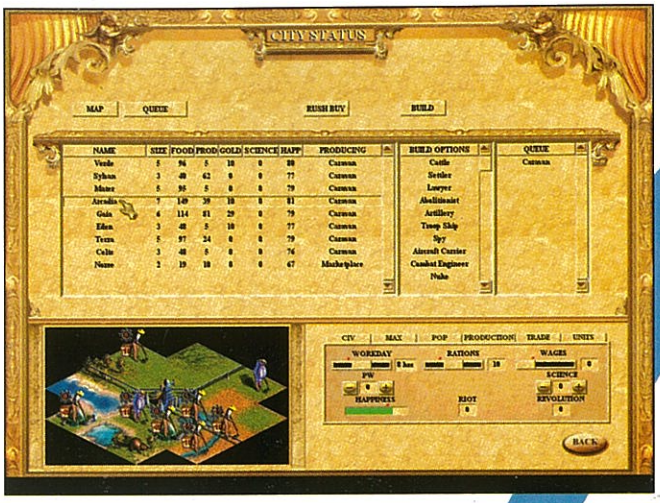
Explorar as profundezas do espaço, descobrir ADN e criar um alienígena são alguns dos objectivos de Call To Power

Para quem já esteja familiarizado com *Civ II*, será extremamente intuitivo lidar com o interface de *Call To Power*. Há, no entanto, numerosas diferenças a assinalar. Assim, por exemplo, os pioneiros deixaram de preparar os terrenos à volta das cidades. Estas funções são desempenhadas por um fundo de administração pública, que poderá também ser usados para comprar estradas, quintas, minas, etc.

Um dos principais problemas em *Civ II*, residia no facto, de à medida que o nosso império se expandia, tornar-se fastidioso repetir os mesmos melhoramentos em cada cidade. Em *Call To Power* podem criar-se cadeias com esses melhoramentos e aplicá-los às novas cidades.

Os dois trunfos mais fortes de *Call To Power* residem na gestão das cidades e nos combates.

Antes de começarmos a construir o nosso império, torna-se necessário definir quantas civilizações (entre 3 e 8) vão estar presentes e qual o tamanho do mapa (de 24X48 a 70X140 quadrados). Estes dois factores vão condicionar, como é óbvio, a duração do jogo.



Seguidamente opta-se por uma civilização entre 41 tribos diferentes, desde Incas a Egípcios.

Igualmente podem alterar-se seis variáveis, tais como a temperatura, humidade, topografia, etc., dando um tom peculiar a cada mapa gerado aleatoriamente. Um editor de mapas permite desenhar mapas próprios e criar mesmo cenários.

O primeiro passo do jogo consiste, com os dois pioneiros disponíveis, encontrar uma zona rica em recursos naturais e fundar a primeira cidade.

Os primeiros melhoramentos são, seguramente, os celeiros para maximizarem a alimentação e as muralhas, cavaleiros e arqueiros para defenderem as cidades. Depois de asseguradas as necessidades básicas das populações torna-se necessária alguma pesquisa tecnológica para que a ciência possa evoluir. Estão disponíveis em *Call To Power* mais de 100 avanços tecnológicos e 35 Maravilhas do Mundo.



Entretanto as zonas circundantes das cidades vão progredindo permitindo que quintas e minas possam produzir mais.

Estão disponíveis em Call To Power mais de 100 avanços tecnológicos e 35 Maravilhas do Mundo

As vias de comunicação são também fundamentais, tais como estradas, caminhos-de-ferro ou túneis submarinos.

Em *Civ II* estes processos eram realizados pelos pioneiros ou engenheiros. Em *Call To Power* existe um fundo monetário público que se encarrega destas funções











dominar os títulos em D3D ou 3Dfx, *Call To Power* apresenta-se num ponto de vista isométrico com resoluções múltiplas em 65.000 cores. Com um grafismo que não deixa de lembrar *Age of Empires* (embora este título já tenha cerca de ano e meio), os terrenos são extremamente nítidos, as unidades e construções perfeitamente desenhadas com animações excelentes. Mesmo com uma grande profusão de elementos no ecrã não existe saturação e *Call To Power* continua a ter uma grande visibilidade e todos elementos são perfeitamente legíveis. Só é pena que, como em *Civ II*, sempre que construíamos um melhoramento numa cidade ou se capturava uma cidade, o visionamento em 3D tenha sido substituído por um menu com uma lista sumária.

Graficamente, Call To Power apresenta-se num ponto de vista isométrico com resoluções múltiplas em 65.000 cores

A banda sonora é agradável e adapta-se perfeitamente ao estilo de jogo.

Call To Power suporta o modo de multijogador via Internet, rede ou PBM (play by mail).

Alguns aspectos, de menor importância mas que poderiam ser melhorados, residem no facto de nas cadeias de produção não ser possível inserir novos elementos e não ser possível guardar as preferências no menu de opções. Igualmente algumas unidades parecem ser inapropriadas no contexto do jogo.

Concluindo, os 2,5 milhões de copias de *Civ* que foram vendidas, até hoje, vão com certeza sofrer um aumento significativo se considerarmos *Call To Power* a sequela legítima de *Civ II*. Um título aconselhável aos fãs de *Civ* e a todos os estrategas que estejam sedentos de passar mais umas longas noites de volta dos seus PCs.

Fernando Rosado

(como em *SimCity*) e deverá ser distribuído entre as quintas, estradas, minas e fortificações.

Seis tipos diferentes de habitantes podem residir nas cidades: trabalhadores, entertainers, cientistas, comerciantes, escravos e operários, cada qual contribuindo de diferente maneira para a evolução das cidades.

Em termos militares, uma nova ideia foi implementada em *Call To Power*. Existem três níveis diferentes de efectividade militar. Em paz, o custo de manutenção de uma unidade militar é pouco dispendioso, mas em guerra há um preço a pagar, bem elevado por sinal, e são necessárias cinco jogadas para que as unidades militares possam atingir o máximo do seu potencial.

Em *Civ II* o resultado de um combate estava apenas dependente da força do atacante versus a do defensor, com algumas condicionantes como a natureza do terreno e o status das unidades. Em *Call To Power*, embora o conceito básico seja o mesmo, podem coexistir unidades múltiplas (stacks) num máximo de nove, o que origina uma espécie de wargame. Sejamos mais explícitos: o computador organiza as forças em conflito em três fileiras. A primeira com as unidades de confrontação directa, ou seja, combate corpo-a-corpo, a segunda com unidades que podem disparar de longe, sejam por exemplo, arqueiros ou canhões e a terceira fileira com as unidades que não interferem directamente no combate, por exemplo, os diplomatas. A mecânica, embora com algumas regras específicas, desenrola-se como um wargame clássico com alguns fundamentos do jogo de tabuleiro *Risco*. Existem 67 tipos de unidades diferentes, todas perfeitamente desenhadas.

Se, por ventura, não estiver com disposição para estratégias bélicas, tem sempre a opção de limitar os combates aos seus resultados.

Em termos de diplomacia podem adoptar-se determinadas estratégias com efeitos negativos tais como: bloqueios económicos, propaganda, terrorismo biológico, ou conversões religiosas.

Tecnicamente, numa época em que começam a

Editora: Activision
Requisitos mínimos:
P166, WIN 95/98, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

91%

+ Grafismo Profundidade e detalhe do título

− Desenvolvimento lento

Gruntz





Um jogo de puzzles, inovador e brilhantemente conseguido



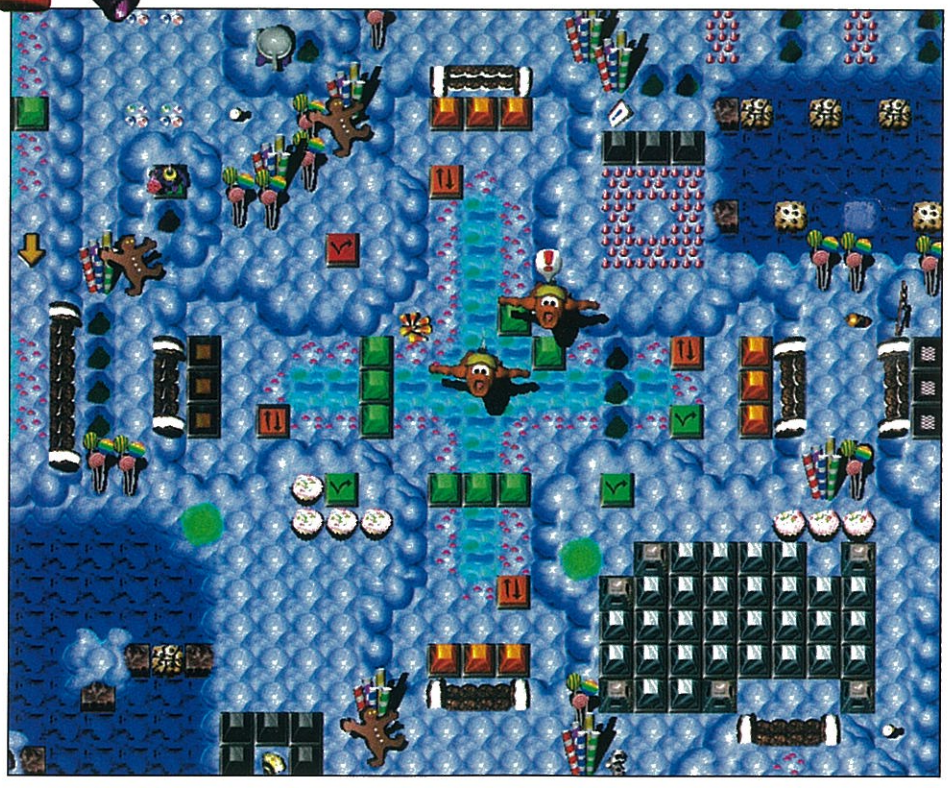
A primeira impressão que se tem após a instalação de Gruntz é de se tratar um jogo infantil. Pois bem, a ideia é perfeitamente errada pois Gruntz é daqueles títulos aconselháveis dos 10 aos 99 anos.

A segunda impressão, ou melhor, tendência, é compará-los aos famosos *Lemmings*. Novamente uma ideia errónea. Após algum contacto com o jogo e assimilando o seu tutorial com uma facilidade incrível, infere-se rapidamente que o conceito do jogo é diferente. Não digo que não hajam certas reminiscências, mas os *Gruntz* serão, quanto muito, primos afastados dos *Lemmings*.

Gruntz oferece dois modos de jogo distintos. O primeiro, baseado em quests, num número superior a 40, tem como objectivo recolher vários fragmentos de uma concha e entregá-los ao rei dos *Gruntz* que pula desesperadamente no seu castelo. Para tal será necessário resolver vários puzzles em que alguma estratégia e coordenação são essenciais. Contando com a ajuda de um ou vários *Gruntz* sob o nosso controlo, estes obedecerão às nossas ordens para obterem armas, ferramentas e brinquedos que são fundamentais na resolução de puzzles.

O segundo modo, Battle, faz lembrar um *Command & Conquer* simplificado, em que um exército de *Gruntz* tem que derrotar uma vaga de inimigos e expulsá-los do território.

Paralelamente, existe um editor de níveis que permite criar literalmente os mapas que desejarmos, oferecendo assim uma jogabilidade ilimitada.



O sentido de humor é uma nota dominante e está particularmente conseguido a nível de comentários sonoros

Gruntz apresenta um grafismo atraente, embora simples e conta com uma animação fabulosa tanto a nível de imagem como de som.

Só para dar um ou dois exemplos e, sem querer estar a revelar as surpresas que *Gruntz* nos oferece, refira-se que quando os *Gruntz* entram em combate, em vez de se ouvirem os habituais barulhos de uma escaramuça, os nossos amigos cantam: "We are the champions, you are the loosers...", ou quando instruídos de certas ordens, ouve-se em perfeito mexicano: "Si, señor..." ou "Consider it done" à la *Commandos*.

O sentido de humor é uma nota dominante deste título e está particularmente conseguido a nível de comentários sonoros.

Tecnicamente, o jogo, embora bem realizado, não introduz nenhuma inovação propriamente dita. Está bem acabado e corre perfeitamente num PC de baixa gama, o que vai sendo raro nos dias de hoje.

Enfim, se gosta de puzzles e quer dar umas boas gargalhadas seja um *Grunt*, pense e aja como eles. Um título original e sobretudo muito divertido que vem preencher uma lacuna que se sentia desde os *Lemmings* no mercado de videojogos. A não perder.

Fernando Rosado





Editora: Microids

Requisitos mínimos:
WIN95/98, P133, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, SVGA 2 MB

91%

+ Humor constante
+ Animação dos Gruntz

− Pouco mais de 40 níveis

NO PRÓXIMO NÚMERO

A BGAMER

COMEMORA O SEU

1º ANIVERSÁRIO

... E NA EDIÇÃO N.º 13

VAMOS SORTEAR CERCA DE

200 PRÉMIOS

(1 PENTIUM II 450Mhz, 2 CONSOLAS PLAYSTATION, 3 GAMEBOY COLOR, 2 PLACAS ACELERADORAS, 5 JOYSTICKS, DEZENAS DE JOGOS PARA PC CD-ROM, DEZENAS DE JOGOS PARA PLAYSTATION e MUITOS OUTROS PRÉMIOS)

É MUITO AZAR NÃO GANHAR!!!

ESTEJA ATENTO À PRÓXIMA EDIÇÃO

Toca 2

Mansell volta a correr num Mondeo





O que nos parece de somenos, tendo em conta o *TOCA* em si, título de referência no universo das corridas virtuais de automóveis, próximas do simulador, desde que a Codemasters lançou o original, desenvolvido pela In-House.

Seja como for, Nigel Mansell é, também, uma referência, da Fórmula 1 à Cart (a similar americana, vulgarmente conhecida por Indy) e, enquanto estratégia de marketing, decerto conferirá a *TOCA 2* um acréscimo de imagem, junto dos fãs em geral e, em particular, dos ingleses.

Não que precise, pois se o original, saído há cerca de um ano, era "uma pedra", a sequela, bem revista e melhor melhorada (perdoem a redundância), fácil se imporá no mercado enquanto um dos melhores jogos de corridas de automóveis dos últimos tempos.

De qualquer modo, a manobra parece-nos bem conseguida, pois se tivermos em conta a profusão de títulos congéneres – e bons – que por aí correm, não basta a imagem deixada pelo 1 para que este venha a ser um sucesso de vendas, por muito que o mereça.

Quando acima dissemos próximas do simulador, fazemos e não fazemos justiça a *TOCA 2*. Com efeito, os pressupostos de simulação estão lá, constituindo um dos pontos fortes do jogo, essencialmente na perspectiva dos puristas do género, que nas afinações dos bólides encontram o supremo gozo, bem como a motivação de compra.

Aliás, pode dizer-se, um dos pontos fortes deste título reside, precisamente, no perfeito equilíbrio existente entre os modos Arcada e Simulação, embora (nem sonhem), o primeiro, embora seja fácil, contenha grau suficiente de dificuldade para não ser "favas contadas".

Como aconteceu com o *TOCA* mais velho, a sequela revela um bom equilíbrio uma boa, mas exigente, jogabilidade, estando longe de permitir o "prego a fundo" que a meta é ali à frente.

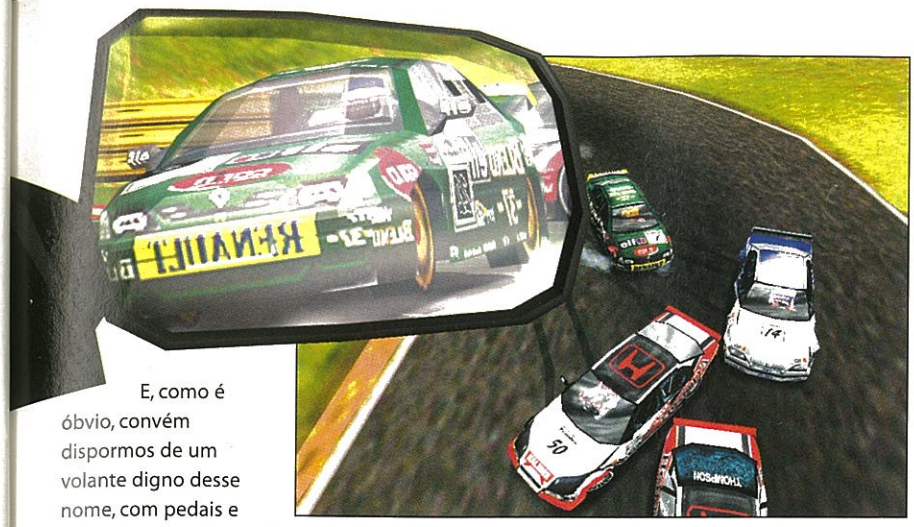
"Unhas" exigem-se, riscos só mesmo calculados – por exemplo, derrapagens controladas e travagens a fundo nos limites – o que afasta este brinquedo das mãos dos "aceleras" de circunstância. Aí, minha gente, é despiste certo e tantos segundos perdidos que obrigam à desistência e voltar ao princípio.

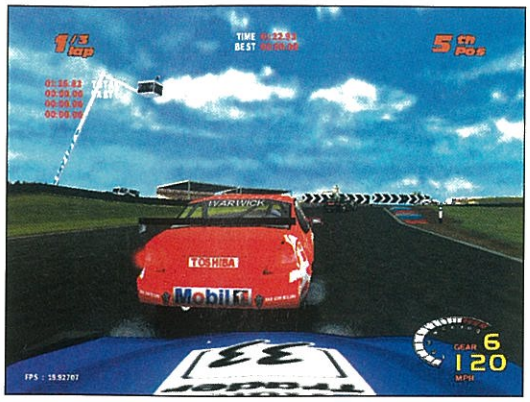


Um dos pontos fortes deste título reside no perfeito equilíbrio existente entre os modos Arcada e Simulação

Se optarmos pela simulação, esperam-nos longas horas de treino até acertarmos com os parâmetros do carro escolhido. Os valores da suspensão têm de estar correctos face ao circuito a cumprir, os ratios de caixa idem, a pressão dos pneus nas libras certas, as asas nos ângulos correctos.









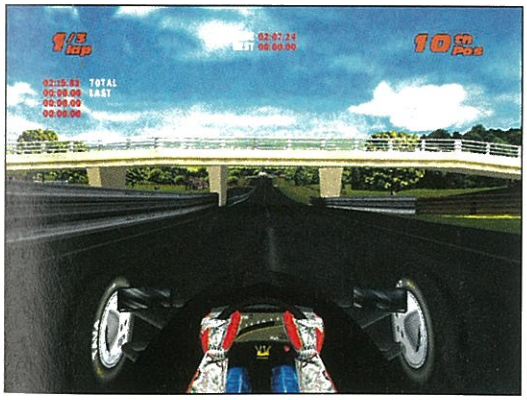
E, como é óbvio, convém dispormos de um volante digno desse nome, com pedais e outros "venenos", como "force feedback" e alavanca de mudanças. É impensável, se não criminoso, partirmos para uma corrida em modo Simulação com caixa automática. Lá se vai o gozo.

O novo motor gráfico revelou-se espectacular, permitindo imprimir maior velocidade aos objectos em movimento, melhor recorte (leia-se arredondamento) dos dentes de serra resultantes dos poligonais, apresentando apenas o inconveniente (se o é), de os optimizar para o recurso à Voodoo II.

O que mais nos entusiasmou foram os pormenores da publicidade dos sponsors destacando-se, pela cor e pelo recorte, de todos os pontos das carroçarias, bem como o realismo da iluminação quando os faróis se acendem nas provas onde já caiu a noite.

Chamamos, porém, a atenção para um detalhe que pode passar desapercebido aos menos atentos, nomeadamente se escolherem o modo de condução "dentro do carro". É que, leitores, os corpos dos pilotos ensaiam animação própria, mexem-se, são como gente.

Em termos práticos, a maravilha gráfica obtida significa mais pureza, maior fluidez, efeitos de luz e sombra deslumbrantes, em tempo real.



Por outro lado, o novo motor permitiu também um redesenhar dos carros, num apuramento de design gráfico estático e dinâmico dos veículos, que surte os seus efeitos mal lhe damos a instrução de arrancar com o programa.

A sonoplastia é similar da do original, embora tenha sofrido pequenos ajustes, portanto muito boa, do roncar dos motores, fidedigno, aos efeitos especiais a que o raspar pelos rails, o chiar dos pneus em derrapagem ou travagem e as colisões obrigam.

Com base, essencialmente, nas provas britânicas de Turismo, *TOCA 2* vai mais longe, oferecendo uma diversificação de marcas, modelos e disciplinas do automobilismo de competição, propondo uma passagem pelos Gran Turismos – o Jaguar XJ220s é uma delícia – e pela Fórmula Ford, no modo Support Car Championships.



Ponha as mãos em TOCA 2 e deleite-se com um verdadeiro "must" do género

Em qualquer dos casos, estão agora previstas paragens nas boxes (pit-stops), em qualquer dos circuitos do Campeonato de Turismo Britânico e mesmo em alguns, escondidos, à espera que os mereçamos por feitos e vitórias, tal como carros-surpresa.

Em suma, se *TOCA* lhe passou ao lado, nem pense duas vezes. Ponha as mãos em *TOCA 2* e deleite-se com um verdadeiro "must" do género, bem melhor (passe a comparação, que não pode existir, claro), do que *Colin McRae*, esse outro grande sucesso da Codemasters.

Ilídio Alves

Editora: Codemasters

Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 55 MB espaço livre em disco, placa 3D obrigatória

94%

+ Tudo e o resto

– É só para ases do volante

Imperialism II

Estratégia por turnos muito apelativa, apesar da sua complexidade

Perante a pequena avalanche de jogos de estratégia a que se assistiu nos últimos tempos, (só para nomear alguns *Caeser III, Anno 1602, Settlers III, Alpha Centauri, Civilization: Call to Power*, etc.), será de questionar se *Imperialism II* irá ocupar um lugar de destaque, sendo baseado no seu antecessor que não atingiu grande sucesso.

É claro que todos estes títulos, embora diferentes nem que seja pela época em que se desenrolam, têm em comum três componentes: exploração, desenvolvimento económico/tecnológico e combate.

Imperialism, como foi dito, não atingiu os Tops, não deixando, todavia, de ser um bom título. Havia, porém, pequenos/grandes pormenores que certamente não eram alheios ao facto de este jogo não ter tido grande notabilidade. Entre eles, destacavam-se um grafismo pouco atraente e esbatido, um interface pesado e nem sempre intuitivo e uma complexidade a nível de comércio, diplomacia e combate, por ventura excessiva.

Imperialism II tem diferenças significativas em relação ao seu antecessor, sobretudo no interface

Imperialism II tem diferenças significativas em relação ao seu antecessor. Sem querer elaborar uma análise exaustiva dessas diferenças, vamos apenas referenciar as mais marcantes.

Assim, para vencer torna-se agora necessário controlar, quer por meios militares quer diplomáticos, metade do Velho Mundo, tendo desaparecido o Concelho dos Governadores.

A agricultura tem um papel de maior relevo, em sintonia com a época em que o jogo se desenrola (1600-1900) e irá limitar a dimensão dos exércitos, armadas e força laboral. Embora não haja comida





enlatada é possível fazer stocks de alimentos nos armazéns.

A área com mudanças mais significativas, talvez seja a rede de transportes. Em terra cada quadrícula funciona como um depósito, não sendo, portanto, necessária a sua construção. No mar há a necessidade de construir portos para garantir o transporte de mercadorias além mar. Do mesmo modo, foi eliminada a limitação da capacidade dos transportes. Os navios podem ser usados para exploração, combate e comércio e estão sujeitos a intercepções hostis.

Em relação à exploração, refira-se que o jogo começa com meio Mundo já descoberto. Para iniciar relações comerciais, bélicas ou diplomáticas torna-se necessário desbravar previamente o Mundo desconhecido. Estas explorações podem ser feitas por via terrestre ou marítima na orla costeira.

Existem agora 5 tipos diferentes de recursos, que podem ser transformados directamente em dinheiro desde que transportados para os países vizinhos. Tal como na realidade, no século XIX, num período colonial e mercantil, as oportunidades para realizar fortuna eram restritas. As matérias primas mais escassas, tais como o açúcar e o tabaco, exigem trabalhadores especializados.

A arvore tecnológica permite a descoberta de mais de 100 tecnologias diferentes.

A fase de combate táctico é opcional mas a sua realização é extremamente cuidada e só realmente quem não apreciar wargames é que passará por cima dos combates. Embora com algumas regras simplificadas, estes wargames são











Imperialism II oferece mais de 40 unidades militares, navais e civis diferentes num período de 300 anos.

A agricultura tem um papel de maior relevo, em sintonia com a época em que o jogo se desenrola

A IA foi melhorada e adaptada às personalidades, estratégias e diplomacia de determinadas nações.

Imperialism II disponibiliza também o modo de multijogador num máximo de 6 por TCP/IP.

Graficamente é notório o esforço gráfico efectuado com cor de 16 bit e o design das unidades, ambos plenamente conseguidos.

Com um tutorial bem realizado, este título não dispensa, porém, uma leitura consciente do excelente manual que o acompanha.

Em conclusão, *Imperialism II* é sem dúvida uma evolução em relação ao seu antecessor, nos mais diversos aspectos. Essencialmente destina-se a todos os jogadores que pretendem um jogo mais complexo e profundo do que os habituais clones de *Command & Conquer* e que são fãs de jogos como *Civilization* ou *Alpha Centauri*.









extremamente interessantes e constituem uma mais valia para o jogo. Enquanto a defesa de um território não tenha custos significativos, o ataque de um território vizinho exige recursos monetários elevados.

No que concerne ao interface as diferenças básicas residem no ecrã de indústria e no jornal. Se bem me lembro, em *Imperialism* havia dois ecrãs separados para dar ordens de produção e de construção. Agora num ecrã combinado podem instruir-se as duas espécies de ordens, o que facilita em muito a gestão de recursos. Com um número mais reduzido de cliques e ecrãs é possível obter a informação de maior importância para o jogo. De igual modo, as opções de parametrização deste título são vastas e permitem ajustar o jogo ao estilo que se pretende.



Uma possibilidade de zoom permite visualizar o mapa estratégico, sendo possível neste modo deslocar unidades.

A durabilidade do jogo é assegurada por um jogo respeitando o Mundo Histórico ou com cenários aleatórios (não se admire de ver por exemplo, no caso de Portugal, o Algarve a Norte e Trás-os-Montes a Sul).

Fernando Rosado

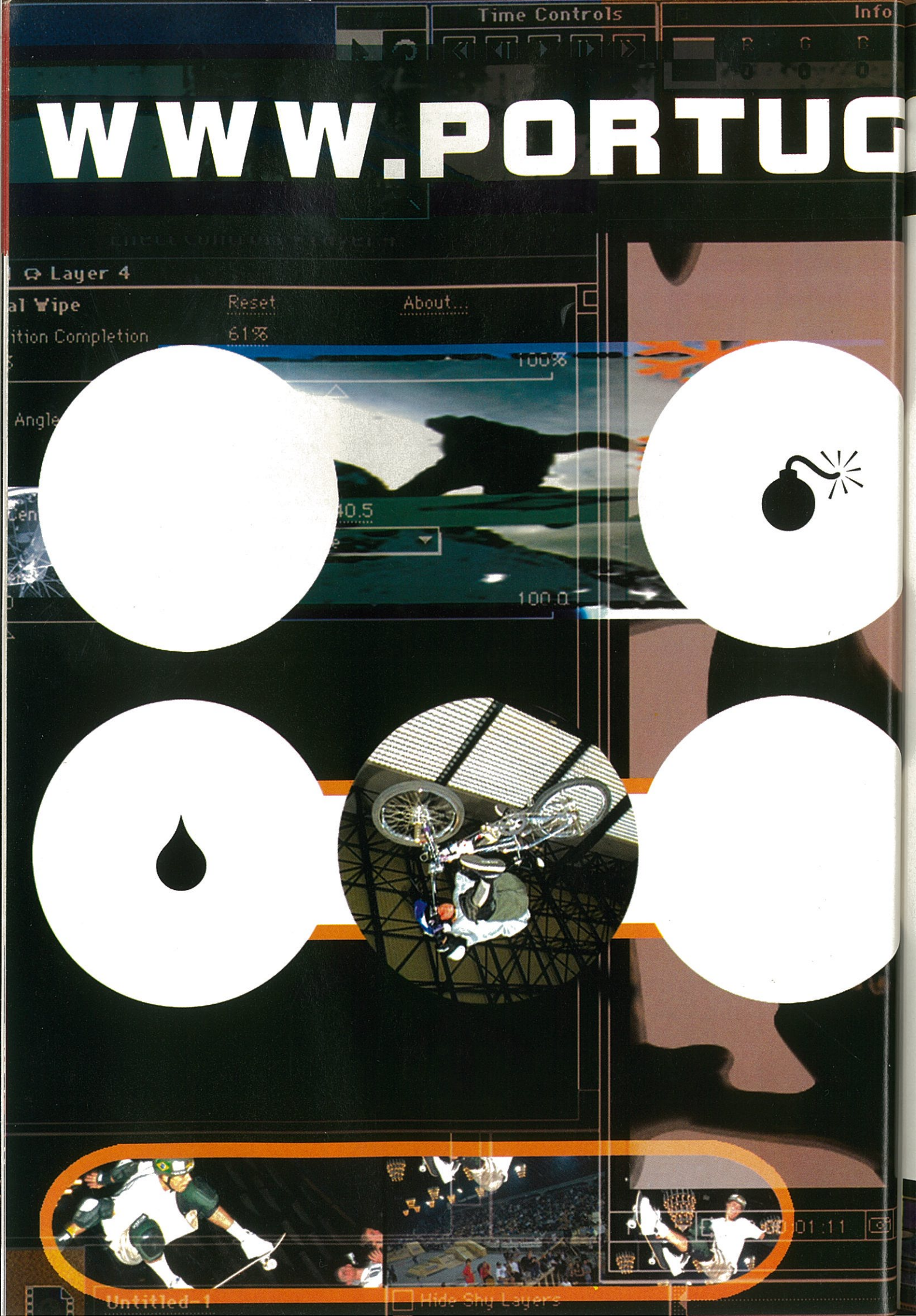
Editora: SSI
Requisitos mínimos:
P100, WIN95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 4X.
Disponível também para Macintosh

83%

+ Realização cuidada
Fases de combate

− Mais acessível que o anterior, mas ainda complexo

WWW.PORTUG


Time Controls
Info
Layer 4
Reset
About...
61%
100%
100.0
Untitled-1
Hide Shy Layers

QueVideo
RUA DE S.ESTEVÃO LOTE 196 CASAL DA SILVEIRA 1675 LISBON PORTUGAL
TEL.(01) 9812881 FAX.(01) 9805446
EMAIL:PORTUGALRADICAL@MAIL.TELEPAC.PT
Multimedia

ALRADICAL.PT

OUTRO MUNDO

P.R.

PORTUGAL RADICAL







game boy
game girl





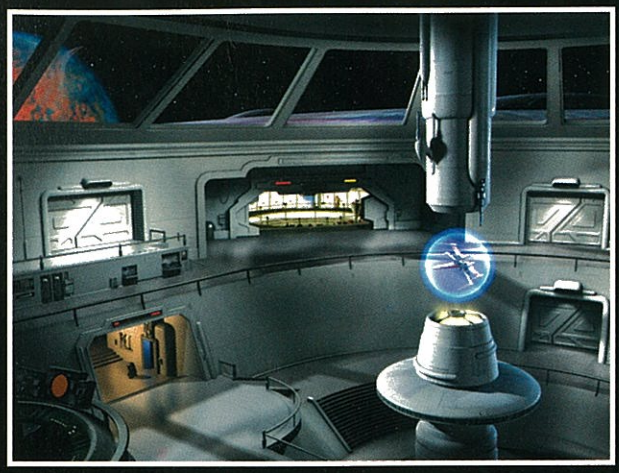
ntrols

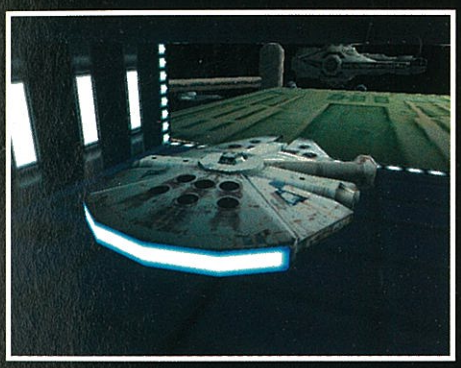
X-Wing Alliance

Enquanto esperamos pelo filme, deliciemo-nos com o novo jogo da saga

Que a Força esteja convosco, caros leitores. Após um fim-de-semana (ou, pelo menos, grande parte dele) dedicado a pilotar naves espaciais (digo-vos já que não sou "cromo"), chegou a hora de partilhar convosco a experiência de testar o jogo de combate espacial do momento.

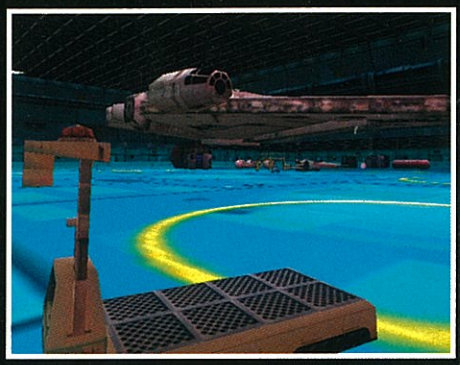
Isto até serem editadas as respostas jogáveis à continuação da saga cinematográfica *Star Wars*, cujo primeiro capítulo, *Star Wars: Episode I The Phantom Menace* estreia, já em Maio, nos Estados Unidos (por cá, será apenas a 10 de Outubro).







Efectuado o carregamento total do jogo (mais de 300 megas), que permite uma maior mobilidade, reconheci a música de John Williams, encostei-me na cadeira e deixei-me levar pelo imaginário dos filmes de introdução ao jogo. Tal como os anteriores *X-Wing*, *X-Wing vs. Tie Fighter*, aqui vive-se a excelência das obras saídas da LucasArts. A certa altura na apresentação do jogo, uma nave passa a rasar o logotipo desta firma, que rodopia à sua passagem fulgurante. Um pormenor discreto, é certo, mas que nos faz aumentar a pulsação e a vontade de nos sentarmos ao comandos de uma nave coreliana. Para muito boa gente, este será o protótipo do jogo ideal para computador. Se não é, anda lá muito perto.

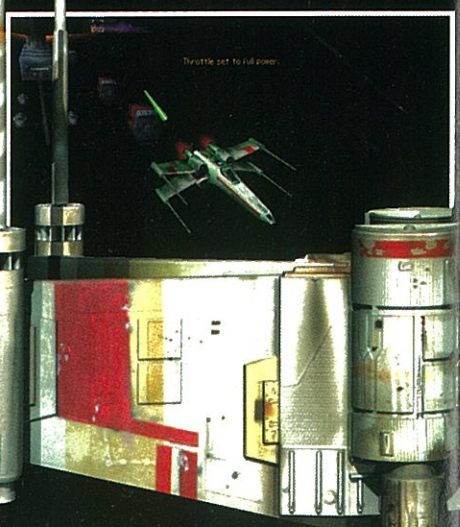


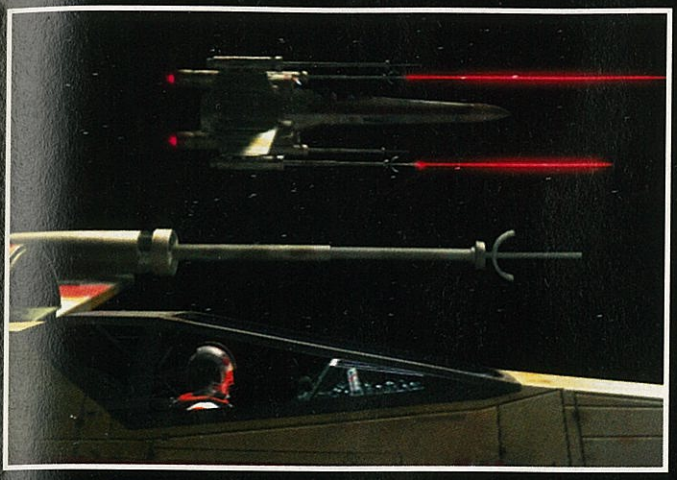
X-Wing Alliance é um delírio para os olhos e quase nos faz crer que estamos dentro de um filme de George Lucas

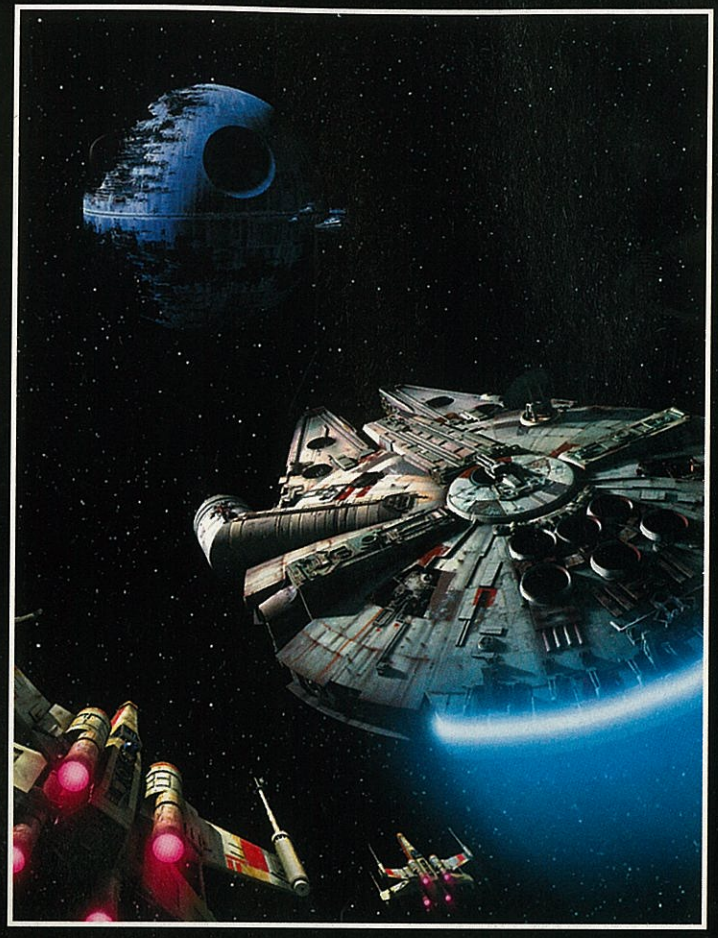
Logo de início, através do "tutorial" e do prólogo, somos introduzidos na história desta família de fabricantes de naves, simpatizante pela causa da Rebelião, que se viu privada da sua "casa", em virtude da aliança efectuada entre os seus inimigos e o Império. Em seguida, somos intimados a acompanhar uma outra nave e a efectuar um carregamento. Para além desta missão (de treino, digamos), outras vos esperam:



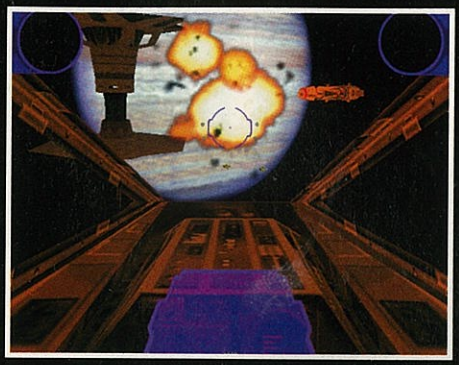








patrulhar a base, infiltração numa nave Imperial, destruir um cruzador que atacou um esquadrão de naves Y-Wing, ou, pura e simplesmente, destruir a segunda Death Star.

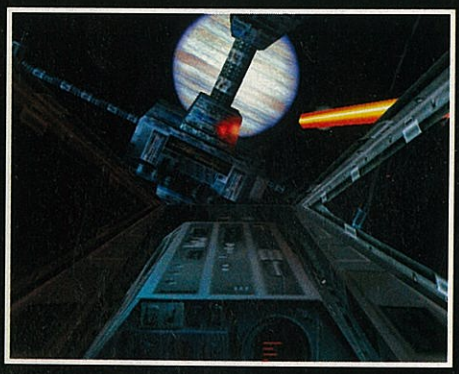


Chega? O jogo funciona de uma forma bastante dinâmica, com a manutenção de uma animada comunicação efectuada através de mensagens que aparecem no ecrã ou que ouvimos via rádio, e-mails e faxes. Enfim, uma panóplia de comunicações que acabam por nos fazer embrenhar em mais uma aventura espacial. Quem está familiarizado com as novelas desta saga (e, claro, a trilogia da *Guerra das Estrelas*), por certo notará alguns cruzamentos de histórias e de missões.

Responsável pelo desenvolvimento de *X-Wing Alliance*, Larry Holland, um perito em simulações aéreas, aceitou rumar ao espaço e associou-se à LucasArts para desenvolver este jogo. *Desde o excitante original "X-Wing", passando pela viagem ao mundo das trevas, em "Tie Fighter", até ao jogo de múltiplos jogadores, "X-Wing vs. Tie Fighter", completamos o círculo da série "X-Wing" e conduzimo-la às suas gloriosas raízes*, comenta Holland.

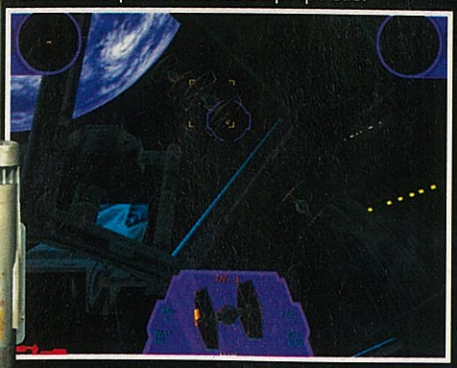
No papel do filho descendente dessa família, cabe-nos a missão de ingressar na frota rebelde e aprender a nobre arte de pilotagem de caças espaciais, como os X-Wing, Y-Wing, A-Wing, ou o Millenium Falcon, entre outros.

Aos comandos do joystick desfrutamos de uma ampla visão, que é aumentada pelas possibilidades do cockpit virtual, que permite movimentos de 360º, um "must" para os próximos simuladores de voo. Quase integralmente desenhado como se se tratasse de imagens cinemáticas, *X-Wing Alliance* é um delírio para os olhos e quase nos faz crer que estamos dentro de um filme de George Lucas. O mesmo se deve dizer relativamente ao som, já que este foi "puxado" para debitar todos os "bruás" que saem das naves Tie Fighters ou dos disparos laser (idênticos aos que ouvimos nos filmes).



As missões desenrolam-se à escala de um filme e, assim, vai crescendo a maturidade e adaptação do jogador

As missões desenrolam-se à escala de um filme e, assim, vai crescendo a maturidade e adaptação do jogador. Vital para uma boa progressão é o acatamento das indicações fornecidas pela rádio, bem como as dicas de cada missão. Já agora aconselha-se a utilização de um bom joystick, com botão para aumento de propulsão.



X-Wing Alliance não é apenas indicado para os fãs da série. Lawrence Holland pretendeu criar um produto que cativasse todos os entusiastas de simuladores aéreos e de combate. Já agora, vejam se conseguem dar uma resposta satisfatória à pergunta formulada na publicidade do jogo...

Paulo Portugal

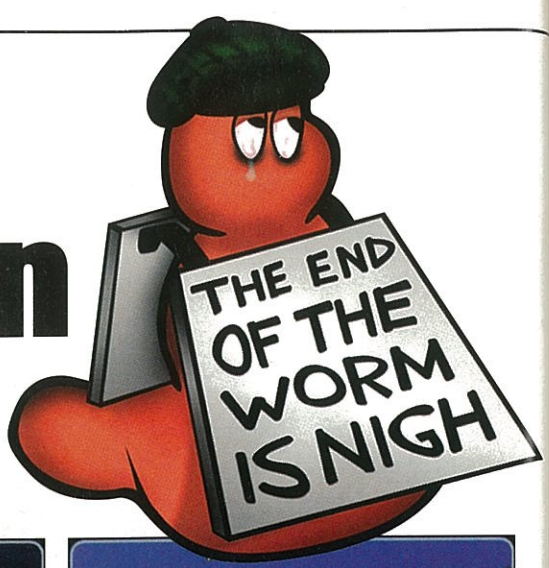
Editora: Lucas Arts
Requisitos mínimos:
P200, 32MB RAM, Win95/98, joystick, placa de som compatível DirectX, CD-ROM 4x

92%

+ Delírio visual e cockpit virtual

− Nada de especial a assinalar

Worms Armageddon



Preparem-se porque elas estão de volta...

Pois é, as nossas minhocas preferidas estão de regresso aos PCs e com elas a mesma acção e sobretudo a mesma diversão a que nos habituaram nos títulos anteriores. É caso para dizer, vamos a elas...

Foi com uma certa ansiedade e nostalgia que abri a caixa deste jogo e me preparei para o instalar no meu disco. *Worms* foi um jogo que me marcou vincadamente quando mais novo. Depois das aulas era tudo para casa às "bazookadas" uns aos outros. Enfim, foram horas de puro divertimento.







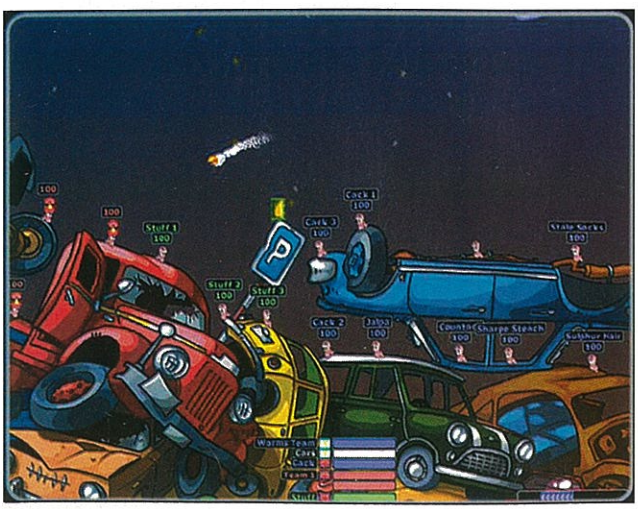
Use e abuse de armas como o Tremor de Terra, a Doninha Fedorenta ou o conhecido Carneiro Kamikaze

Agora, passados já uns aninhos, a Microprose promete transportar-nos para esse tempo e acaba de lançar este *Worms Armageddon*, que promete tornar estas monótonas tardes e noites primaveris em longas horas de acção e sobretudo de diversão.



O jogo segue basicamente os modelos anteriores, contudo os melhoramentos são muitos e estão à vista de todos. Em primeiro lugar, e como podem observar pelas imagens que aqui apresentamos, a parte gráfica foi bastante trabalhada e o resultado está à vista. Graficamente este *Worms* está simplesmente fabuloso. Os cenários mais parece que foram tirados de um cartoon animado da WB provocando em nós uma sensação de alegria e muito divertimento.

Em termos de jogabilidade não existem muitas novidades. O controlo das nossas amigas continua idêntico ao dos seus antecessores, ou seja, muito simples e eficaz.



Falando da parte sonora podemos dizer que tudo continua igualmente perfeito. Os gritos de guerra e as "bocas" que as nossas minhocas vão dando durante as batalhas são super divertidas e humorísticas. Aqui há a realçar o facto de elas falarem também em português embora com um sotaque muito brasileiro. Assim não fiquem espantados se ouvirem "bocas" do género: "Pega essa!!!" ou "Oh, que droga..." ou ainda "Você não me escapa!!!". De salientar que, além deste aspecto, também todos os menus e respectivas legendas estão na nossa língua o que é de enaltecer.

Quanto às ferramentas e às armas existentes o número é superior a 60. Assim, entre outras realmente tresloucadas, estão por exemplo o Teste Nuclear Indiano, o Carneiro Francês, o Arco, a famosa Banana Split ou ainda uma Doninha Fedorenta que produz efeitos realmente devastadores.

Para quem é amador neste jogo existe sempre a possibilidade de aprender a jogar no modo treino que está sem dúvida muito engraçado e bem conseguido.

A possibilidade de jogarem 4 pessoas na mesma máquina continua presente bem como o modo "WormsNet" para aqueles que preferem desafiar alguém do ciberespaço.

Concluindo, *Worms Armageddon* é um jogo que conquista qualquer um à primeira vista principalmente pelo seu humor e divertimento. Assim, se vibrava com os anteriores títulos desta saga, não deverá perder pitada deste. Se ao invés nunca tomou contacto com estas minhocas, então está na hora de o fazer. Sem dúvida um jogo altamente recomendável.

Bruno Mendonça

Editora: Microprose
Requisitos mínimos:
Windows 95/98, P100, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA, Placa de vídeo de 1MB

90%

+ O divertimento, o humor e o vício

− É difícil vencer para quem não é *expert* na matéria

Uprising 2: Lead and Destroy

Sequela revista mas não necessariamente melhorada

O que não impede de ser um divertido tiro-neles, com uma parcimoniosa dose de estratégia à mistura. De facto, fora o aspecto, *Uprising 2* pouco evoluiu face ao original – um título que conquistou vários admiradores ou mesmo fãs incondicionais do "shoot" na primeira pessoa.









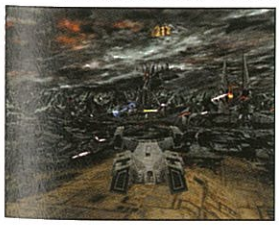
Cabe-nos, como no primeiro, o papel de comandante do Wraith, integrado nas forças da Nova Aliança, aos comandos de uma nave/tanque com avançada tecnologia e grande poder de fogo, que evolui no terreno coadjuvada por uma frota respeitável.

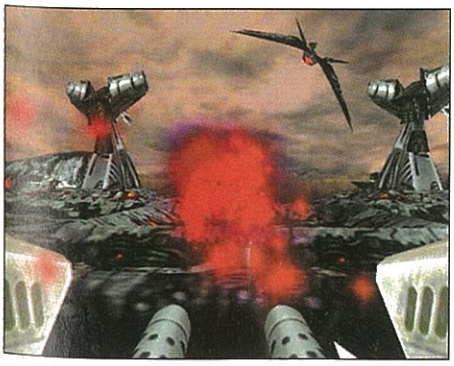
Missões temos 36, ao longo da galáxia, 28 das quais com três mini-campanhas

Cada uma das unidades possui características próprias, pontos fortes e fracos, servindo capazmente para objectivos específicos, tendo em conta que o alvo é arrasar com as cidadelas e veículos dos Trich, o inimigo alienígena, bem equipado com blindados, infantaria, artilharia e outras tantas naves.

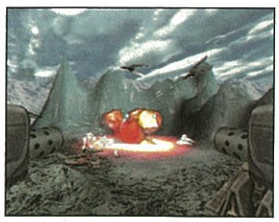
Entra, aqui, um pouco da estratégia do jogo, na medida em que podemos criar unidades e dispô-las tacticamente no terreno, de modo a ganhar vantagem sobre o inimigo.

Como as forças andam demasiado equilibradas e a vitória não sorri aos humanos, os cientistas da Nova Aliança meteram-se de brios e inventaram dois novos tanques, um ligeiro e outro pesado, o primeiro veloz e de grande maneabilidade mas com as suas fraquezas, o outro um mastodonte capaz de suportar tudo mas, por isso mesmo, difícil de manobrar.





Dispensemos a história e passemos aos gráficos, de bom recorte, com giros cambiantes de luz e bons efeitos especiais, igualmente marcantes na sonorização, bem integrada no ambiente de jogo.



Destaquemos os cenários nocturnos, alguns muito belos e, apesar de tudo e realcemos, neste particular, o esplendor do céu. Por seu turno, os panos de fundo revelam uma animação gostosa de ver-se.

Indispensável um bom joystick e uma placa aceleradora 3Dfx

A Inteligência Artificial deve pouco a si própria. Porém, enquanto "valium" de fim de dia, mais vale metralhar, aliviando o stress do quotidiano, do que puxar pela massa cinzenta à procura das melhores estratégias, a fim de dar cabo dos Trich, com quem andamos em guerra há mais de 1500 anos.

Todavia, se tanta facilidade nos entediar em vez de divertir-nos, nada está perdido. Busquemos parceiros de ocasião na Net e vamos à luta ou em rede, até oito em simultâneo.

Em síntese, *Uprising 2* inclui novos ambientes gráficos, em bom 3D, melhorou o interface, oferece novas armas e unidades aliadas, prevê alterações meteorológicas, contém missões nocturnas e mais mundos inimigos.

Destaque, ainda, para o editor, que lhe aumenta a longevidade.

Missões temos 36, ao longo da galáxia, 28 das quais com três mini-campanhas.

Fora isto e o resto, gostámos imenso. É, como diz a malta, "uma curte, meu".

Alexandre de Moraes

Editora: 3DO
Requisitos mínimos:
P166, 32 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Windows 95/98

88%

+ Nada guloso em termos de máquina

− Sensação de "vira o disco e toca o mesmo"

Premier Manager 99

Um jogo à altura de CM3?



Não fosse o lançamento quase em simultâneo com o colossal CM3, e Premier Manager 99 seria sem dúvida um jogo condenado ao sucesso. Assim, e apesar de muito bem conseguido, PM99 terá de se contentar com a luta pelo segundo lugar.

Pois é, o tão esperado *Championship Manager 3* foi finalmente lançado e a concorrência parece não estar à altura. Com isto não quero dizer que os outros jogos do género não tenham qualidade, pelo contrário, contudo pouco mais podem fazer do que lutar por lugares secundários quando um novo *Championship Manager* é lançado. É o que acontece com este *Premier Manager 99*. O jogo está muito bem conseguido como irei referenciar pormenorizadamente mais à frente, todavia a simultaneidade com o lançamento do título da Eidos leva a que este jogo seja inevitavelmente relegado para segundo plano.

Globalmente não podemos dizer que *PM99* traga muita coisa nova em relação ao seu antecessor. Isto também não é novidade, já que actualmente neste género de jogos parece que basta actualizar a base de dados para termos outro jogo diferente, mas isso é outra história.

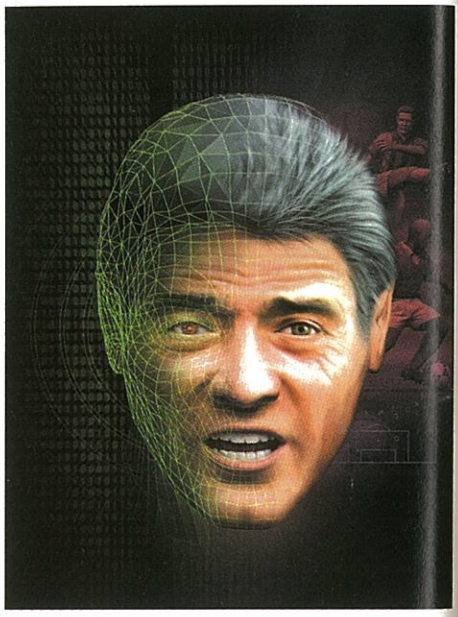


Assim, e como se pode ver pelos screens aqui apresentados, todo o aspecto global do jogo foi mantido.

Tal como sucedia com a versão do ano transato, também nesta o jogador está limitado ao controlo de equipas da liga Inglesa o que é de entristecer. É neste aspecto que *PM99* perde muitos pontos. Neste género de jogos o número de ligas às quais o jogador tem acesso é um dos aspectos mais importantes para o seu êxito. Os rapazes da Gremlin deveriam ter isto em mente e não se limitarem ao futebol Inglês. A presença de outras equipas é apenas observável na realização de jogos de preparação ou durante as competições europeias. É pena.

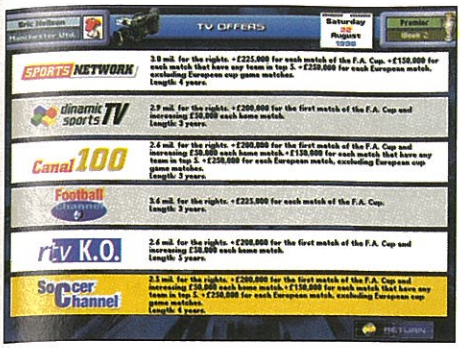
Base de dados muito completa e actualizada com informação sobre todos os clubes e jogadores

Também como acontecia com o seu antecessor, em *PM99* é o jogador que escolhe as áreas que quer dirigir. Poderá assim optar por se preocupar unicamente com a parte táctica da equipa



deixando tudo o resto por conta do computador, optar por gerir apenas as finanças do seu clube ou, se se considera com talento e cabeça para tal, poderá assumir o controlo total do que se passa em redor da sua equipa.





Assim, se a sua vocação são as tácticas, terá entre outras missões escalonar os eleitos para cada partida, treinar a sua equipa, criar tácticas de jogo, ou seja, tentar que sua equipa atinja o êxito esperado. Ao invés se possui uma veia de economista e prefere ficar sentadinho a controlar os gastos e as receitas do seu clube o melhor é optar pelo modo de "accountant". Se mesmo assim não se sentir satisfeito poderá assumir como que a presidência do clube e controlar tudo o que o rodeia. Interfira na equipa, rasgue contractos, faça acordos com estações de televisão, altere o preço dos bilhetes, faça obras no seu estádio, contraia empréstimos bancários, contrate ou despeça quem quiser, eis alguns exemplos daquilo que poderá fazer.

O lançamento de CM3 faz sem dúvida relegar este título para segundo pano

Um dos aspectos que destaca grandemente *PM99* é a possibilidade de observarmos as várias partidas através de 4 perspectivas distintas. Poderá assim optar por ver apenas os momentos altos de cada partida, ver somente o resultado final, observar as partidas em 2D numa perspectiva de topo ou, se preferir, poderá ver o jogo completo recorrendo ao uso de um motor 3D. Neste caso aconselhamos o uso de uma paca 3D para que tenha acesso a todos os pormenores sem qualquer perda de fluidez.



Uma nota de destaque vai igualmente para o mercado de transferências que se encontra bastante realista apesar de estar um pouco limitado. Mesmo assim poderá contratar jogadores de quase todas as ligas europeias e ainda de algumas ligas sul-americanas.

No que respeita à parte gráfica não se pode exigir mais. Os menus de jogo são bastante coloridos, bem definidos e acima de tudo de fácil acesso e compreensão.

Quanto ao som, e tal como a maioria dos simuladores do género, não se pode dizer que *PM99* esteja brilhante. Tanto os vários sons como as escassas músicas com o passar do tempo podem tornar-se um pouco aborrecidas.

Uma nota final ainda para a base de dados que se encontra bastante completa e actualizada com informações sobre todos os clubes e jogadores.

Em jeito de conclusão podemos dizer que





ainda está para vir um jogo que supere a saga *Championship Manager*. Apesar disto, *Premier Manager 99* é sem dúvida um título muito bom, mas que teve azar ao sair em simultâneo com o "pai de todos os managers".

Bruno Mendonça



Editora: Gremlin

Requisitos mínimos:
Win 95//98, Pentium 133 MHz, 16 MB Ram, Placa de vídeo e som compatível com o DirectX, CD-ROM 4x

88%

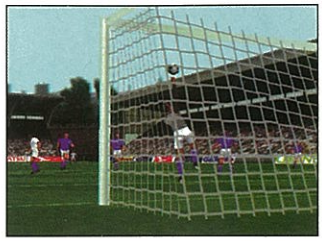
+ Os vários modos e prespectivas de jogo

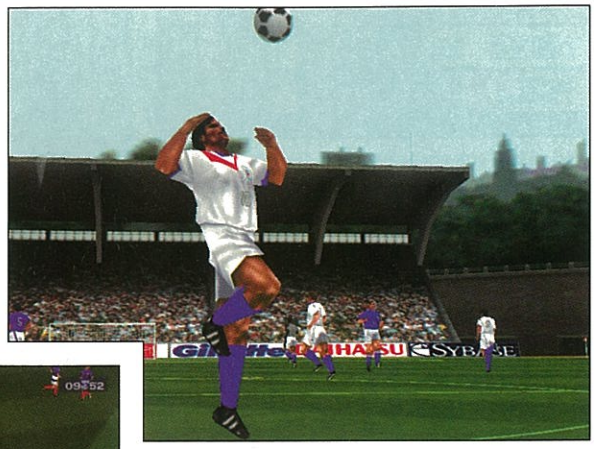
− Só inclui campeonato Inglês, poucas inovações em relação à versão de 98

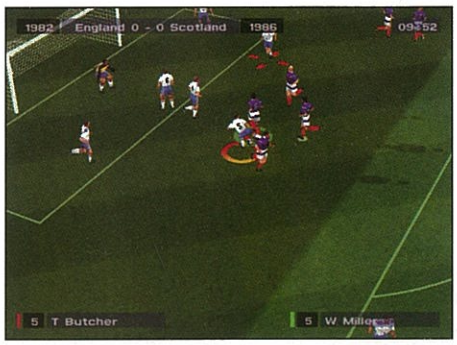
Viva Football

O regresso ao passado...

Depois de sucessivos adiamentos, foi com alguma expectativa e ansiedade que instalei Viva Football na minha máquina. As promessas tinham sido muitas e o resultado era uma incógnita. Será que Viva iria mesmo derrubar o todo poderoso Fifa 99?









Definitivamente não. Os rapazes da EA podem continuar assim a dormir descansados porque ainda não foi desta que o seu Fifazinho foi superado. *Viva Football* até possui alguma qualidade mas daí a superiorizar-se ao colossal *Fifa 99* ainda vai um longo caminho. A Virgin prometeu muito mas infelizmente pouco cumpriu. *Viva Football* certamente irá passar ao lado do sucesso que muitos esperariam. *Fifa 99* e até mesmo *Actua Soccer 3* são como dois gigantes em que *Viva* dificilmente irá tocar. Mas falemos daquilo que me leva a escrever estas linhas, ou seja, o que vale realmente *Viva Football*?

No total existem mais de 300 estádios, 1035 selecções e ainda mais de 16750 jogadores

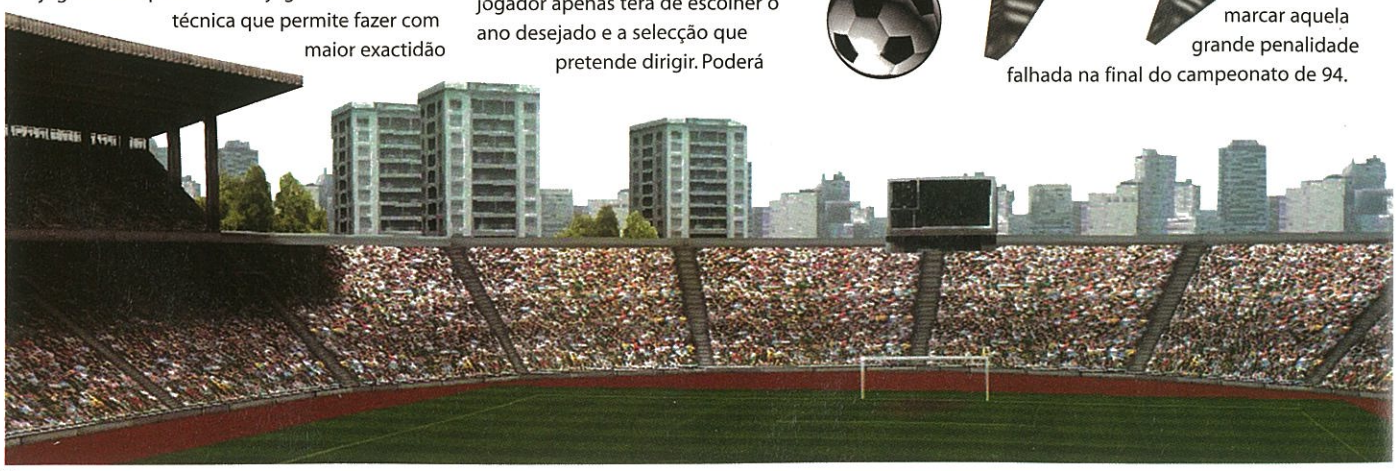
Tal como tinha referido na antevisão (BGamer n.º 9), e no que toca ao aspecto gráfico, *Viva* até possui bastante qualidade, isto apesar de não se superiorizar aos seus rivais. Tanto os jogadores como os vários estádios disponíveis estão bem pormenorizados e detalhados. Claro que quem sofre com isto é a fluidez de jogo, por isso o melhor mesmo é ter uma máquina bem artilhada se quer tirar o máximo partido do jogo.

No que concerne à jogabilidade nota-se, acima de tudo, alguma rigidez no controlo dos jogadores. Apesar disto o jogo utiliza uma técnica que permite fazer com maior exactidão os vários passes e remates que queremos executar durante a partida, o que é de enaltecer.

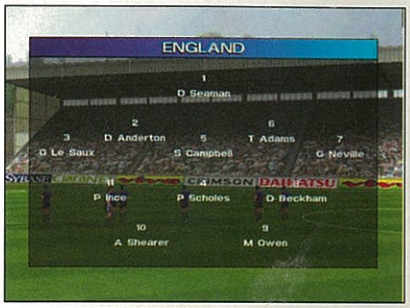
Já que nos estamos a referir à parte técnica do jogo, falemos então da sonoplastia. Em relação a este aspecto não se pode dizer que *Viva* esteja um sonho. As várias faixas musicais são boas, contudo pecam por serem escassas. Quanto aos restantes SFX nada de relevante há a assinalar. Uma nota apenas para os comentários de jogo que infelizmente são uma raridade e reduzem-se quase sempre aos vulgares pontapés de baliza, de canto, faltas e afins.

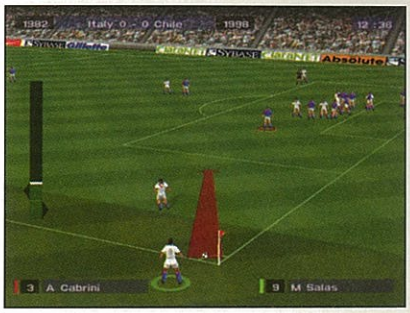
Em concreto *Viva Football* dá a possibilidade ao jogador de reviver os vários campeonatos do mundo realizados desde 1958 até ao último França 98. O jogador apenas terá de escolher o ano desejado e a selecção que pretende dirigir. Poderá assim modificar a história e reviver encontros famosos como aqueles que a selecção das quinas protagonizou no Mundial de 66. Sem dúvida um regresso às glórias do passado. Chegou finalmente a hora de ajudar as nossas vedetas da altura (e de sempre) a conquistar o tão assediado título de campeão do mundo que nessa época nos escapou por um triz. Se preferir reviver momentos mais recentes poderá, por exemplo, colmatar o erro de Roberto Baggio e marcar aquela grande penalidade falhada na final do campeonato de 94.











Outro aspecto curioso é o de podermos pôr em confronto selecções de épocas diferentes. Ficam aqui alguns exemplos: Portugal (66) vs Portugal (98), Brasil (94) vs Holanda (70) ou ainda Inglaterra (66) vs Itália (90). Certamente teriam sido confrontos no mínimo escaldantes.

Os números são assim os seguintes: mais de 300 estádios onde se inclui o lendário estádio de Wembley, 1035 selecções de todo o mundo, 2070 equipamentos principais e secundários e ainda cerca de 16750 jogadores com as suas respectivas características e atributos.

Viva possibilita ao jogador reviver os vários campeonatos do mundo realizados desde 1958 até ao último França 98

Um aspecto que não podia deixar de salientar é o facto de a captura de movimentos não ter sido feita apenas por um único jogador como geralmente acontece. Foram utilizados jogadores de várias posições para que a movimentação deles em campo seja assim mais realista.

Além desta versão para PC também já corre por aí uma versão para a 32 bits da Sony.

Concluindo podemos dizer *Viva Football* é um jogo acima da média mas que infelizmente prometeu mais do que aquilo que realmente veio a cumprir. Esperava-se muito mais depois das promessas que foram feitas inicialmente. Posto isto só me resta deixar-vos com uma questão que coloco regularmente: para quando um jogo que lute lado a lado com a série *Fifa*?

Editora: Virgin Interactive
Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, Placa de vídeo e som compatível com o DirectX

78%

+ O regresso às glórias do passado

− a movimentação dos jogadores, os comentários e fluidez de jogo

Bruno Mendonça

JÁ DISPONÍVEL, A CAMISOLA DO S.L. BENFICA 1998/99. INCLUI DIVERSAS INOVAÇÕES TÉCNICAS:



1
ZONA LOCALIZADA DE RESPIRAÇÃO.

2
MALHA ANATÓMICAMENTE COLOCADA.

3
30 CAMPEONATOS NACIONAIS, 23 TAÇAS DE PORTUGAL, 3 SUPERTAÇAS E DUAS VEZES CAMPEÃO EUROPEU.

4
PATROCINADOR DO BENFICA EM ÉPOCAS DE GRANDE SUCESSO.

adidas®

Heroes of Might & Magic III



Um mundo de fantasia e estratégia elevado ao seu maior expoente

Sendo um fã incondicional de *Heroes of Might & Magic II*, passei inúmeras noites a realizar a campanha bem como os cenários e o *Expansion Pack: Price oF Loyalty*. Foi, portanto, com muita expectativa e curiosidade que instalei a sequela deste clássico dos jogos de estratégia por turnos.

A minha primeira reacção foi um pouco de desilusão, pois já sonhava com gráficos em 3D, um interface fabuloso, possibilidade de bloquear inimigos sem monopolizar um herói (se conhece o II, de certo concorda que era uma boa implementação), etc. Mas não, *Heroes of Might & Magic III* defraudou um tanto ou quanto as expectativas.

Aliás, diga-se de passagem que este facto é corrente na indústria de videojogos, isto é, um jogo que tem sucesso normalmente tem direito à sua sequela. Faz-se uma pequena operação cosmética, melhoram-se aqui e ali alguns pormenores, a IA , em alguns casos, é reforçada, e pouco mais, sendo mantida a essência do jogo. É o conceito de que uma fórmula que resulta não deve ser alterada. Tudo isto está muito certo, mas as editoras deverão ter em conta que se uma sequela demora 1, 2 ou 3 anos a ser desenvolvida é necessário acompanhar a evolução do hardware e implementar algumas ideias inovadoras, caso contrário, a curto prazo, as sequelas ver-se-ão facilmente ultrapassadas e correrão o risco de não seduzirem os consumidores.

Desculpem o desabafo, mas *Heroes of Might & Magic III* é precisamente um destes casos. É um título ideal para quem não jogou o seu antecessor ou para quem, como eu, seja um fanático da série, embora lamente desde já, a falta de originalidade. Exija-se mais da respeitada editora, New World Computing, criadora deste título.

Depois deste pequeno preâmbulo passemos então a análise propriamente dita.

Heroes of Might & Magic III é um jogo de estratégia por turnos, num mundo de fantasia onde criaturas bizarras podem constituir os nossos exércitos ou serem os nossos inimigos. Paralelamente feitiços poderosos e artefactos que alteram as diferentes características dos nossos heróis são fundamentais no desenrolar das campanhas ou cenários disponíveis neste título.

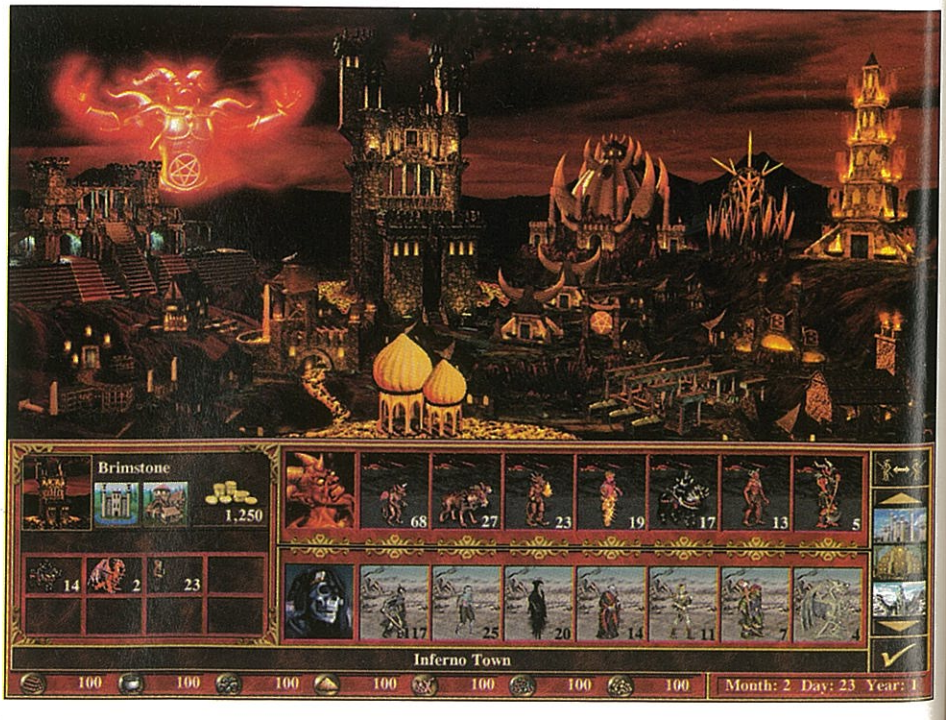
Os mapas de várias dimensões vão desde pântanos e desertos a campos com neve. Os castelos encontram-se dispersos nos mapas e a par com os heróis são as chaves cruciais para um bom desenvolvimento de um exército e consequentemente para o sucesso quer de cenários quer de campanhas. É neles que se fazem a requisição de unidades, magias e se contratam novos heróis. Claro que este processo tem um custo quer em dinheiro quer em recursos, que podem ser encontrados nos mapas sob a forma de tesouros, cristais, minas de diversas matérias-primas, gemas, madeira, enxofre, etc. Controlando as minas obtém-se uma quantidade diária fixa do material que elas produzem. Os castelos podem e devem ser melhorados, o que implicitamente tem os seus custos, mas o processo é essencial para obtermos novas unidades e magias.

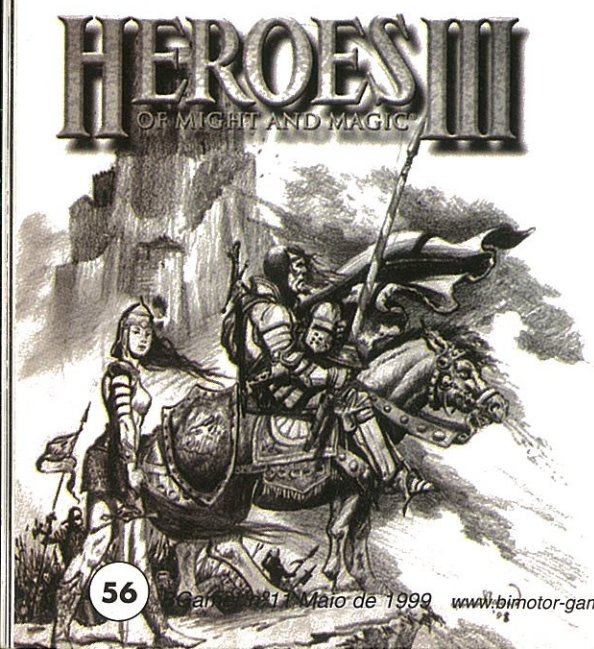
O jogo desenrola-se por turnos, sendo uma jogada correspondente a um dia. Assim, ao fim de sete jogadas, ou seja uma semana, estão disponíveis novas unidades prontas a serem requisitadas pelos nossos heróis.

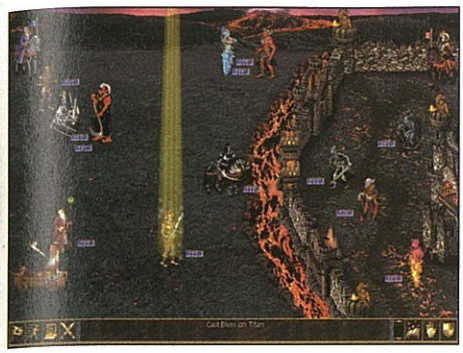
O velhinho 648X480 a 256 cores foi substituído pela resolução 800X600 a 65.000 cores e será a diferença mais marcante

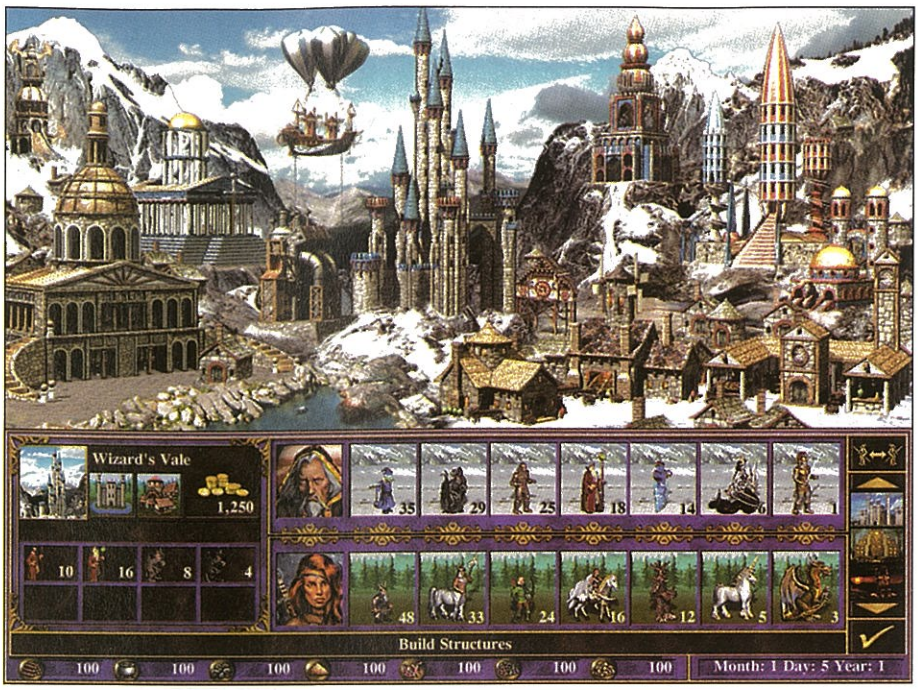
O desenvolvimento dos nossos heróis, tal como nos RPGs, é feito através da aquisição de artefactos encontrados ao longo de Erathia, o mundo de *Heroes of Might & Magic III*, ou após os combates. Este método, embora de uma maneira simplificada, introduz no jogo um sabor a RPG e consegue torná-lo mais aliciante.

Os combates acontecem quando um dos nossos









heróis ataca uma unidade ou castelo inimigo, ou quando, como é óbvio, somos atacados, pelo que é conveniente, dentro de uma estratégia correcta, deixarmos os nossos castelos protegidos por unidades eficazes.

O mecanismo dos combates são autênticos mini-wargames com, inclusive, hexágonos no terreno se assim o desejarmos. As unidades podem ser empilhadas, ou por outras palavras, podem constituir-se "stacks". Os nossos heróis não tomam parte activa no combate, mas podem indirectamente atacar com magias e os seus atributos potencializam as diferentes características das diversas unidades. Sem dúvida que um dos grandes trunfos de *Heroes of Might & Magic III* reside nos combates, se atendermos a que, por exemplo um exército numeroso pode ser facilmente derrotado se usarmos as magias correctas e um posicionamento criterioso das nossas unidades.

Durante as explorações realizadas pelos nossos heróis é possível visitar certos monumentos, recolher as peças de um puzzle e falar com certos anciões que, ao realizarmos determinados favores, nos oferecem valiosos artefactos.

Pelo que já foi descrito, pode inferir-se que a jogabilidade de *Heroes of Might & Magic III* não difere muito do seu anterior e, verdade seja dita, este último era e é quase uma obra-prima dentro do género, facto pelo qual também não havia grande necessidade de alterações profundas. De qualquer forma creio que há sempre lugar para inovações e melhoramentos.

Em termos de números em *Heroes of Might & Magic III* podemos contar com 8 espécies de vilas, 16 classes de heróis, 120 criaturas diferentes (unidades), 128 artefactos, 64 magias distribuídas por 4 áreas: Água, Terra, Ar e Fogo.

O desenvolvimento dos nossos heróis é feito pela aquisição de artefactos encontrados ao longo de Erathia

De igual modo estão disponíveis 6 campanhas diferentes, sob três pontos de vista distintos, e inúmeros cenários. De certo que *Heroes of Might & Magic III* nos vai prender ao PC por longos meses.

Tecnicamente a grande alteração do jogo diz respeito ao grafismo. O velhinho 648X480 a 256 cores foi substituído pela resolução 800X600 a 65.000 cores e será, por ventura, a diferença mais marcante.

A banda sonora é muito semelhante ao seu anterior e estou em crer que a New World Computing poderia ter feito um esforço para melhorar a sonoplastia.

O interface foi ligeiramente melhorado e em locais específicos é possível, com um clicar do botão direito do rato, saber se já foram visitados ou não. De igual modo, podem consultar-se os diversos castelos sem ser necessário sair do mapa da aventura.

Uma diferença também significativa traduz-se no facto de agora poderem explorar-se mundos subterrâneos e, em determinadas situações, este método é preferível.

Os mapas também foram alargados e são substancialmente maiores que os de *Heroes of Might & Magic II*.

Já em termos de IA, ainda que não tenha horas de jogo suficientes para dizer com precisão, não me parece que tenha sido muito melhorada, ainda que os heróis agora já não abandonem os castelos de uma maneira aleatória e não deixem para trás metade de um exército após a conquista de um castelo.

O manual do jogo é uma verdadeira obra-prima, extremamente elucidativo e bem organizado. A não ser que costume comprar os Guias de Estratégia dos jogos, raramente se encontram manuais tão bons como este. Um exemplo que devia ser seguido por outras editoras que muitas vezes o máximo que disponibilizam são os manuais on line.

A opção para multijogador está extremamente bem implementada, embora não a exista a possibilidade de ligação via Internet.

Concluindo, à parte de *Heroes of Might & Magic III*, não ter trazer grandes inovações em relação seu anterior, continua a ser um grande jogo, envolvente e viciante como convém. Talvez tivesse colocado a fasquia muito alta quando inicialmente o instalei, pois após alguma desilusão o bichinho do vício instalou-se novamente. A não perder.

Fernando Rosado





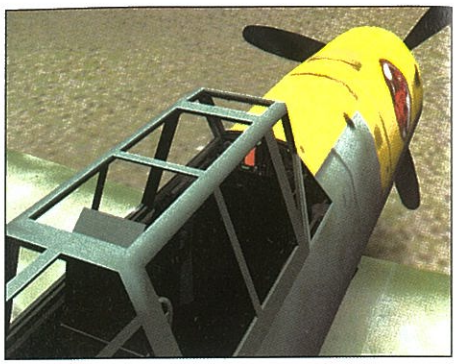
Editora: New World Computing (3DO)
Requisitos mínimos:
P133, WIN95/98, 32 MB RAM, CDROM 4X

85%

+ Grafismo substancialmente melhorado
+ Viciante como o seu anterior
− Poucas inovações

Luftwaffe Commander

Um falcão dos ares difícil de bater

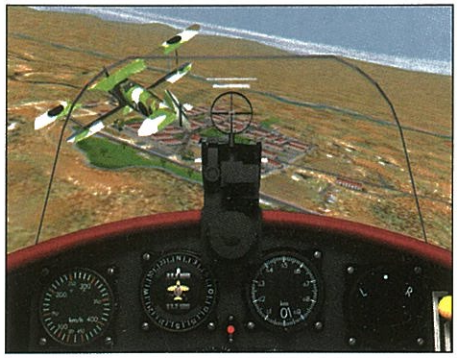




Não há fome que não dê em escassez. Ainda não passaram muitos anos desde a altura em que não abundavam os simuladores da Segunda Guerra Mundial, ou, pior, eram inexistentes.

Hoje, como todos sabemos, a situação está significativamente alterada. As simulações aéreas da Segunda Guerra Mundial estão na moda. Só teremos de separar o trigo do joio.

A Strategic Simulators Inc, ou SSI, conhecida de muitos BGamers pela sua qualidade de simulação em terra, mar e ar, e que nos deu, recentemente, *Panzer Commander*, decide levantar voo com este *Luftwaffe Commander*.



Em Luftwaffe Commander reconstituímos as grandes façanhas aéreas nos céus da Europa durante o último conflito global

Graficamente, não é brilhante. Nem os aviões, nem as nuvens são as mais realistas que já vimos.

É ao som de marchas heróicas que nos iniciamos neste simulador e contactamos com um menu atraente, explanando os vários modos de jogo: campanha (Iron Cross ou Knights Cross), missões individuais ou, para os mais impacientes, o voo imediato. Para os mais puristas, recomenda-se o voo de "longo curso", com um mapa para seguir a rota.

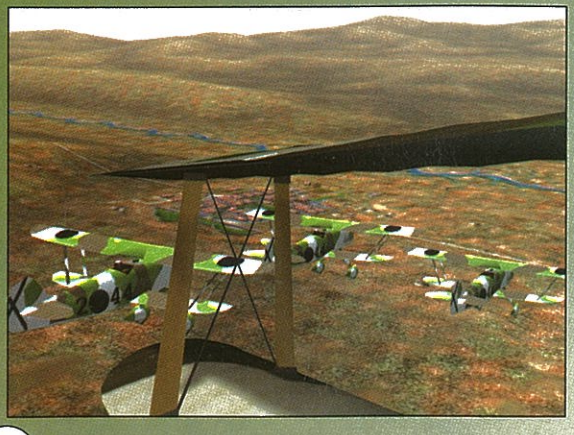
Isto, claro, após escolhermos o "pássaro", de entre uma lista de várias dezenas de aparelhos (entre alemães, aliados e de outros países que participaram neste conflito). Estão lá os Messerschmitt, Foche-Wulf, Heinkel, Junkers, Hurricane, Spitfire, Hawker, Republic e ainda algumas fortalezas aéreas, como o Boeing B-17, por exemplo.



A curiosidade é que poderemos pilotar aviões russos, como o Polikarpov, Mig e outros ainda. Tudo depende das missões que pretendemos fazer: Guerra Civil espanhola, Batalha de Inglaterra, de França, Frente Russa ou Frente Oeste.

No reino da ficção, o aviador britânico de ascendência lusa, Major Eduardo de Cook e Alvega, tratava-lhes da saúde, a bordo de um fiável Spitfire. Em *Luftwaffe Commander* reconstituímos as grandes façanhas aéreas nos céus da Europa durante o último conflito global. É isso que se pretende.

Já agora, seja curioso e verifique as especificações deste jogo no site da SSI (www.ssionline.com) e certifique-se das possibilidades de *Luftwaffe Commander*.



Admitindo que o jogador já possui o "brevet" para este tipo de jogo virtual, é hora de contactar com o painel de controlo e os vários comandos para poder levantar voo em boas condições. É no ar que nos deparamos com o realismo gráfico, com a qualidade dos melhores "sims" do género.

Como é usual neste género, estão disponíveis vários pontos de vista para o jogador, num painel de comando completo, que permite perceber a localização dos aviões inimigos. Mais importante ainda é a compreensão da aerodinâmica do jogo. Para isso, nada como passar os olhos no manual e recolher alguns dados importantes de como usar as potencialidades do avião no seu todo. O contrário é comprar a totalidade do jogo e só aproveitar parcialmente.



Quem não irá descurar regras básicas de pilotagem serão todos aqueles para quem os simuladores de voo (e não só) são sinónimo de partilha de jogo com vários parceiros, na Net ou em rede. Em última análise, será aqui que se cumpre o realismo de *Luftwaffe Commander*.

Como nota final sempre direi que este jogo não é melhor nem pior do que aqueles que regularmente têm saído para o mercado. Perante a diversidade, o comprador poderá fazer as suas escolhas. Para isso servirá a pontuação dada e a confiança que fará na sua leitura.

Paulo Portugal

Editora: SSI- Mindscape
Requisitos mínimos:
P166, 32 MB RAM, CD-ROM, Windows 95/98, DirectX6, placa aceleradora 4MB RAM

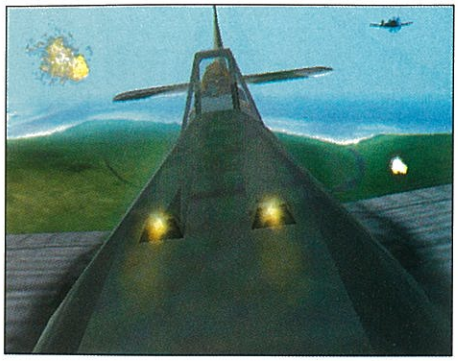
80%

+ Podemos completar missões clássicas da 2ªGM

− Nada de novo
Poucas ambições gráficas

Fighter Squadron

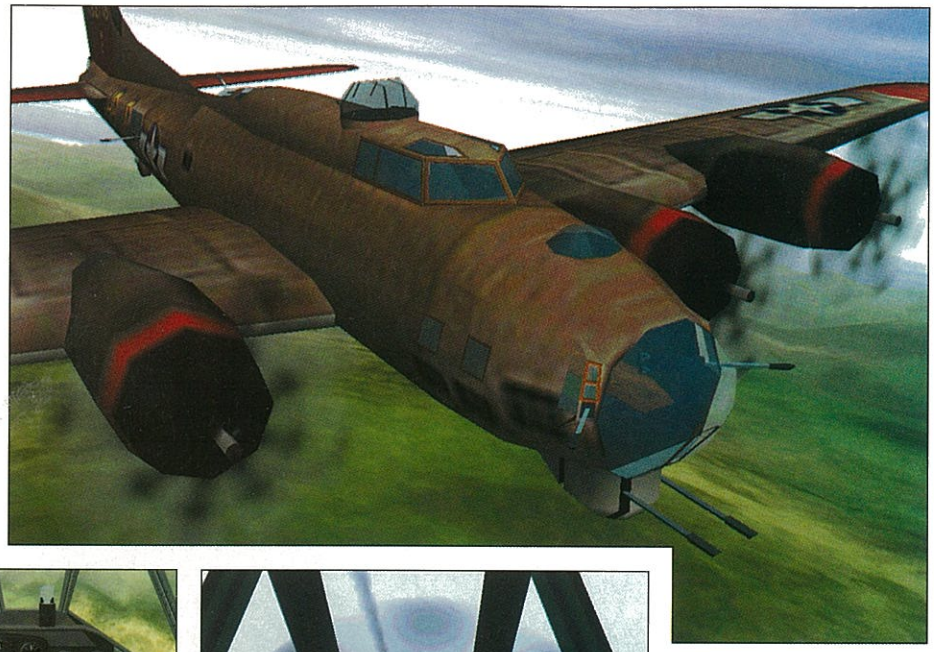
A dificuldade está na escolha



Desenvolvido pela ParSoft para a Activision, este voo pela II Guerra Mundial revelou-se uma proposta mais do que interessante, apresentando todos os condimentos para se colocar, face aos rivais recentes, como um "primo inter pares".

Atenção ao trocadilho. Longe de estarmos a elegê-lo como o primeiro.

Contudo, a sensação de realismo que nos transmite e a performance global, com "dogfights" dignos desse nome e missões de solo empolgantes, fazem dele um "must".

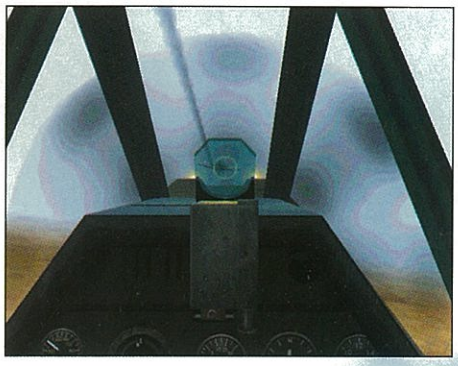


Fighter Squadron apresenta-se graficamente muito bem – melhor se dispusermos de uma placa 3Dfx

Só para recordar, a ParSoft assinou, anteriormente, brinquedos aéreos como *A-10 Attack!* e *A-10 Cuba*.

Fighter Squadron apresenta-se graficamente muito bem – melhor se dispusermos de uma placa 3Dfx – com texturas de terreno perfeitas e belas cenas de céu, com destaque para o pormenor dos aparelhos.





Pormenor, igualmente, nos cenários sob as nossas asas, de onde sobressai o revelo da paisagem, as suas colinas e vales, as quintas e as aldeias, com as chaminés das casas deitando fumo, e uma animação adjacente digna de registo, como por exemplo a propagação de um incêndio provocado pelos bombardeamentos.

Também os aeródromos entusiasmam, criando a sensação virtual de descolagem e aterragem.

Segue-se o apuro conseguido nas defesas costeiras, na arquitectura e funcionalidade dos bunkers, no movimento das forças terrestres. Merecem ainda elogio os efeitos especiais, nomeadamente os estragos provocados pela metralha, com realce para os fumos e as partes danificadas da fuselagem.

A sonorização não desmerece o conjunto. Os sons, quase reais, dos flaps e leme em trabalho, o trabalhar dos motores, o trepidar do aparelho, os efeitos do vento, nada lhe falta. Crítica negativa para as transmissões, na medida em que as vozes soam abafadas, por vezes nada se entendendo.



Os ases contam com um bem concebido editor de missões – existem umas 90, nativas, espalhadas por uma trintena de cenários

Por seu turno, a capacidade de manobra dos aviões – dez, à escolha – perfeita, ao ponto de simular a rigor a diferença entre os voos rasantes sobre o solo ou a água (nesta, o mais pequeno erro custa-nos a vida, tal como acontecę na realidade).

Enfim, uma experiência a viver, essencialmente pelos pilotos de poltrona, mas capaz de conquistar uns quantos novos adeptos, dada a sua boa operacionalidade. Os ases contam com um bem concebido editor de missões – existem umas 90, nativas, espalhadas por uma trintena de cenários – amigável, que lhe prolongará o divertimento horas sem fim, a solo ou em rede, com direito a ir à Net à procura de "dogfights" com ou contra até sete outros entusiastas do género.

Atenção à Inteligência Artificial que assiste o inimigo, pois não perdoa um deslize.

Já agora, um truque: se escreverem "NetMaxPlayers=16" no ficheiro "sdemons.ini", podem andar no ciberespaço até 16 jogadores.

Ilídio Alves

Editora: Activision

Requisitos mínimos:
P266, 32MB RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Win95/98
Se com placa aceleradora 3D, P200 e idem

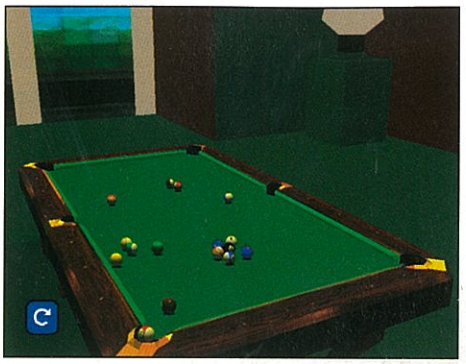
92%

+ Quase tudo

− "Guloso" em hardware

Actua Pool

Vai uma partidinha de snooker?



As simulações deste famoso jogo não são novidade, mas nunca até hoje um jogo tinha reproduzido de forma tão real a arte de bem jogar snooker. Actua Pool é sem dúvida um título bem cima da média e cativará todos os fãs.

O tempo em que para jogar snooker era preciso ir às diversas casas da especialidade ou a uma sala de Arcada repleta de beatas, fumo e palavrões, já teve dias melhores. A agravar esta situação junta-se agora o mais recente título dos rapazes da Actua Sports originalmente intitulado de *Actua Pool*.

Quando instalei este título no meu PC, estava longe de imaginar o poder que ele iria provocar e mim. Claro que primeiro tive de treinar um pouco já que este título é tão aproximado do real que o torna impróprio para aprendizes ou meros jogadores de fim-de-semana. No entanto, a equipa que criou o jogo pensou em tudo e ao alcance dos menos experientes na matéria encontra-se uma opção onde é possível treinar umas tacadas e algumas técnicas fundamentais se quiser fazer carreira.



Uma grande desvantagem que tinham os anteriores simuladores deste passatempo era a falta de interactividade e acção de que eles dispunham. Quase sempre se limitavam a mostrar a mesa, geralmente numa perspectiva de topo, sem simular o ambiente e as sensações provocadas por um joguinho de snooker. Em *Actua Pool* isto não acontece. O jogador é realmente transportado para a sala de jogo provocando uma sensação fantástica de realismo.

No total existem 14 tipos de jogo à escolha, incluindo o "8 bolas Inglês" e o "8 bolas Americano"

Mas, como já disse, o controlo do jogo é bastante difícil levando-nos muitas vezes a um estado de irritação por não conseguirmos realizar aquilo que realmente queremos fazer. A dificuldade em medir a força das nossas tacadas é apenas um exemplo.

Graficamente tudo está impecável. Desde já aconselho o uso de uma placa 3D se quiser tirar o máximo partido do jogo. Todos os ambientes das salas (10 no total) são em 3D, muito detalhados e cheios de pormenores fantásticos.

No que concerne à parte sonora tudo está igualmente bastante bem conseguido. Todos os sons estão bem encaixados na respectiva situação, isto apesar de as músicas serem muito escassas.

Uma palavra de destaque também para a Inteligência Artificial. As 18 personagens disponíveis possuem como que uma vida própria o que aumenta em muito o realismo de jogo.

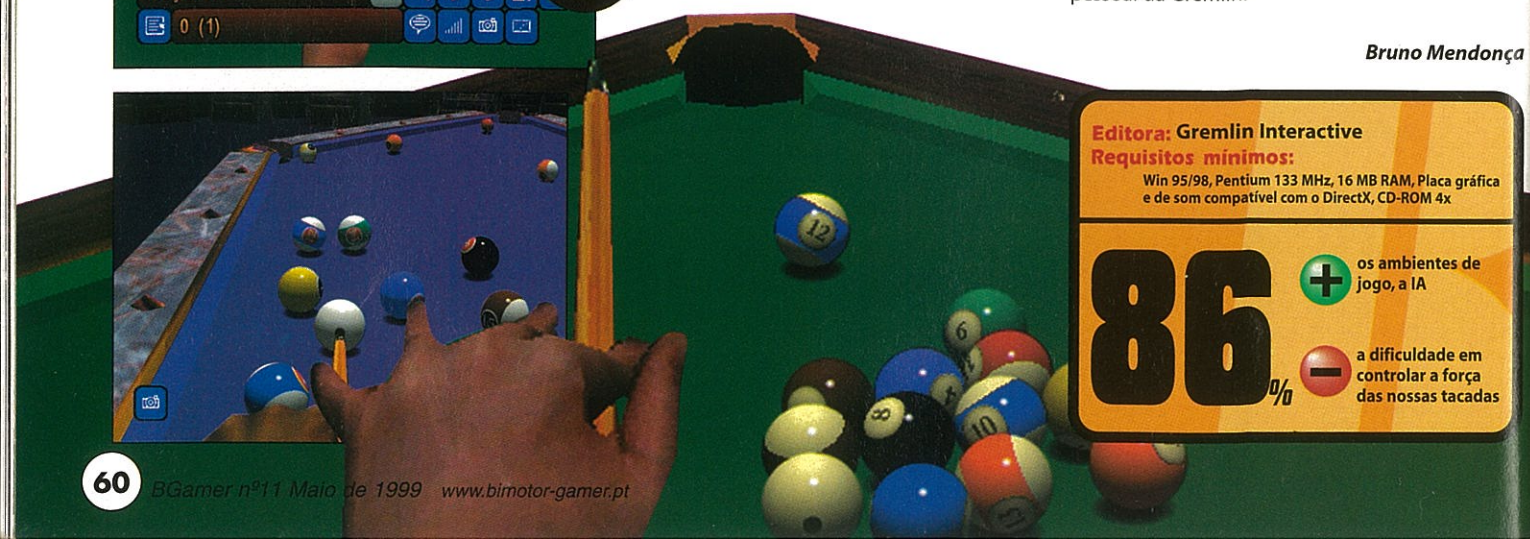
Como o snooker não possui um conjunto de regras e modos de jogo iguais em todo o mundo, existe assim a possibilidade de alterar as regras e optar por um dos 14 tipos de jogo.

Se não gosta de jogar contra adversários virtuais não se preocupe porque *Actua Pool* dá-lhe sempre a possibilidade de convidar no máximo dezasseis amigos para umas partidas em Rede Local.

Enfim, se é fã incondicional de umas partidinhas de snooker então não deverá perder este título. Sem dúvida uma tacada certeira do pessoal da Gremlin.

Bruno Mendonça





Editora: Gremlin Interactive

Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, Placa gráfica e de som compatível com o DirectX, CD-ROM 4x

86%

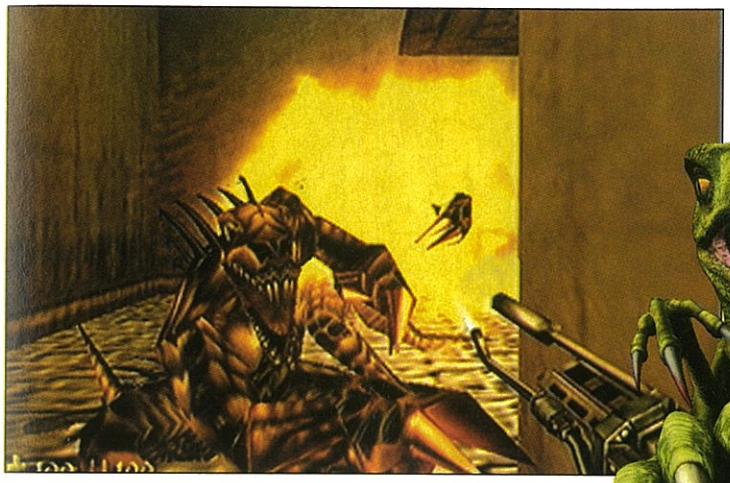
+ os ambientes de jogo, a IA

− a dificuldade em controlar a força das nossas tacadas

Turok 2
Seeds of Evil



O caça-dinos regressa para matar mais dinossauros, numa sequela algo decepcionante





No primeiro, e original, Turok, o nosso herói podia gabar-se de ter conquistado o Campaigner e atirado o feroz Chronoceptor para um vulcão. Resultado? Os jogadores sedentos de shoot'em ups sangrentos exultaram de satisfação, bem como os quadros da Acclaim que juntaram as palmas das mãos num incessante "Yes!" ilustrando a sua satisfação.

Tal como em Hollywood, impunha-se a sequela da praxe. Só que, pelos vistos, a montanha parece ter parido um rato, ou, pelo menos, um dino não tão atraente como seria de desejar. Ainda assim, um jogo de acção em 3D que agradará aos adeptos do género, mais interessados no poder belicista do que no luxo dos gráficos, ou em linhas narrativas atraentes.

Já que falamos de linhas narrativas, a de *Seeds of Evil* cola-se imediatamente onde cessou a do jogo anterior. Ou seja, a queda do Chronoceptor acordou uma fera mais poderosa e temível – o Primagen, que se encontrava preso numa nave espacial enterrada no solo. Cabe ao nosso herói (ou a si, leitor) evitar um mal maior. Ao longo de seis etapas, que escondem vários níveis, esperam-no inúmeras missões próprias de jogos deste tipo, ao longo de uma vasta área de jogo.

À disposição do jogador estarão autênticos paióis de armamento "hi-tech", mas também de armas mais comezinhas, como arcos e flechas, ganchos e outros artefactos convencionais. O equipamento adequado para revelar as entranhas daqueles répteis "king size".





No entanto, o que esta versão de *Turok* ganha em poder de fogo e no realismo de disparos, que exibem as feridas do bicho precisamente no local onde disparámos, acaba por perder em mobilidade e, consequentemente, em jogabilidade.

Graficamente, Turok 2 está num nível médio, o que é pouco para um jogo tão recente como este

Se este género já nos deu alguns motivos que levaram muita gente a pegar em computadores e a usá-los como objectos lúdicos, a verdade é que se exige cada vez mais dos produtos comercializados.

Graficamente, *Turok 2* está num nível médio, o que é pouco para um jogo tão recente como este. Os ambientes 3D são, inclusive, menos atraentes do que os do jogo anterior, com excepção, talvez, das explosões e da iluminação. O mesmo se deve dizer dos monstros pouco convincentes e das formas que mais parecem retiradas de animações de má qualidade.

Apesar de não ter testado o modo multijogador, as indicações técnicas revelam possibilidades idênticas às dos títulos semelhantes. Ou seja, pode jogar-se em Deathmatch (até 15 jogadores), em rede ou na Internet.

Paulo Portugal

Editora: Acclaim
Requisitos mínimos:
P200 , 32MB RAM, Win95/98, 200MB HD, placa de som compatível DirectX, CD-ROM 4x, 3Dfx Voodoo

75%

\+ Capacidade belicista

\- Falta de originalidade e insuficiências gráficas

Bimotor GAMER

ECOGAMES



OS CARROS NÃO SÃO COMPETIÇÃO

PC CD

Superbikes no seu PC. A prova de que duas rodas são melhor do que quatro.



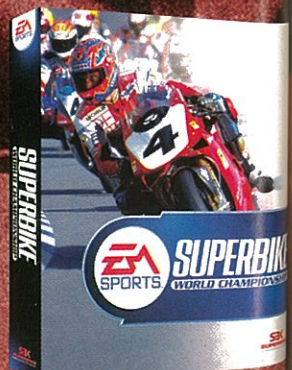


SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

www.easports.com

If it's in the game, it's in the game.

EA SPORTS



"SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP" (O "JOGO") É OFICIALMENTE LICENCIADO POR SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. O JOGO NÃO É PATROCINADO, ENDOSSADO OU LICENCIADO POR QUAISQUER OUTRAS ENTIDADES CONTIDAS NESTE JOGO. TODOS OS FABRICANTES, MOTAS, CIRCU... NOMES, MARCAS E IMAGENS ASSOCIADAS APRESENTADOS NO JOGO SÃO MARCAS COMERCIAIS DOS RESPECTIVOS DONOS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Exclusivamente licenciado à e editado pela Electronic Arts. Electronic Arts, EA SPORTS, o logotipo EA SPORTS e "If it's in the game it's in the game" são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts nos Estados Unidos da América e/ou outros países. Todos os direitos reservados. "SBK Superbike World Championship" e todas as suas variações, copyrights, marcas comerciais e imagens usadas ou associadas ao Jogo são copyrights e/ou marcas comerciais de SBK Superbike International Limited e estão a ser usadas sob a licença exclusiva da Electronic Arts. SBK Superbike International Limited é o promotor exclusivo do FIM Superbike World Championship. O nome e logotipo Castrol são marcas comerciais de Castrol Ltd e são sob licença. "Ducati" e "916" são marcas comerciais registadas licenciadas por Ducati Motor SpA. Todos os direitos reservados. "Kawasaki", "Flying K Logo", "ZX- 7RR" e "Ninja" são marcas comerciais registadas licenciadas por Kawasaki Heavy Industries, Limited. Windows é uma marca comercial ou marca comercial registada de Microsoft Corporation nos Estados Unidos da América e/ou outros países. © 1999 3Dfx Interactive, Inc. O logotipo de 3Dfx Interactive é uma marca comercial e/ou marca comercial registada de 3Dfx Interactive, Inc. nos Estados Unidos da América e em outros países seleccionados. Todos os ... reservados.

10 CD'S PARA AS MELHORES FRASES

Para ganhar um dos 10 CD's que temos para lhe oferecer, escreva uma frase publicitária para o jogo SUPERBIKE. Recorte, cole num postal e envie a sua frase para:

PASSATEMPO BGAMER - SUPERBIKE
Praça Prof. Santos Andrea, N.º 17 A/B - BENFICA
1700 LISBOA

ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 31/05/99.

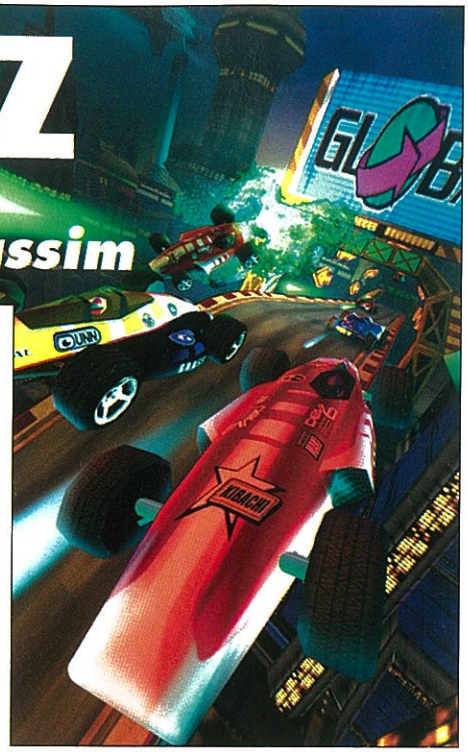
Bimotor GAMER

ECOGAMES

Frase:

Deathkarz

No futuro, as corridas serão assim



Depois do sucesso atingido por *Rollcage* é natural que agora outros títulos tentem igualmente a sua sorte. *Dethkarz* é um desses casos, mas não se pense que seja mais um a juntar ao monte já que este título possui muita qualidade.

Este género de jogos parecem atrair cada vez mais aficcionados e, depois do recente êxito da Psygnosis, *Rollcage*, aqui está outro título símil que promete alegrar tudo e todos. Sob a batuta dos rapazes da Melbourne House, *Dethkarz* define-se basicamente como um jogo de corridas muito arcade e principalmente muito futurista.

Ano 2048. O jogador é um dos eleitos para participar nas mais famosas corridas da altura espalhadas por todo o mundo. A sua missão é vencer o máximo de corridas de modo a ser consagrado campeão absoluto destas loucas corridas.

Mal começamos a jogar dá-nos a sensação de que nada é novidade. É pena, mas *Dethkarz* não acrescenta nada de novo em relação aos seus companheiros como *Rollcage* ou *S.C.A.R.S.* . Apesar disto não podemos considerar este título mau ou inferior aos outros referidos. Não é isso, no entanto esperava-se que qualquer coisa nova fosse introduzida.

Em termos gráficos *Dethkarz* assume-se como



estando à altura dos acontecimentos. Tanto os vários bólides como principalmente os diversos circuitos estão bastante bem conseguidos. Tudo está muito detalhado e pormenorizado sem a habitual perda de fluidez. Claro que isto só tem efeito quando se possui uma das famosas placas de aceleração 3D. Nós aqui testámos com uma Voodoo 2 de 12MB e o resultado é aquele que podem observar pelas imagens que aqui mostramos.

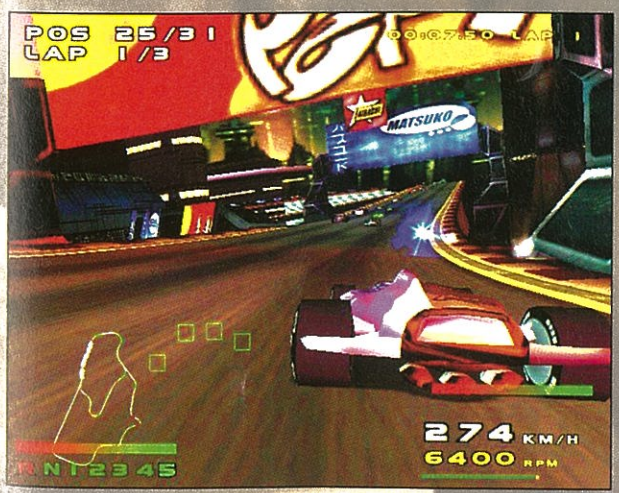


Dethkarz define-se acima de tudo como um jogo extremamente viciante



No que concerne à jogabilidade não se pode dizer que esteja esplêndida, contudo é bastante interessante e não nos leva a estados de irritação permanente. O controlo dos vários veículos é todavia um pouco difícil mas, como se diz, tudo faz parte de um processo de habituação ao jogo. Quanto à sonoplastia podemos dizer que fazer melhor era difícil. As faixas musicais são do melhor techno que anda por aí e os restantes SFX são igualmente de chorar por mais.

Mas vamos aos números que compõem *Dethkarz*. Em primeiro lugar e prontinhos para arrancar estão mais de 10 magníficos veículos. Há que salientar que alguns estão escondidos e só com a melhoria das nossas prestações eles nos serão facultados. Um facto sem dúvida que aumenta em muito a longevidade do título. Quanto aos circuitos existem 3 por cada um dos 4 ambientes de jogo. O design de cada um está simplesmente fabuloso. Saltos para o infinito, curvas e contracurvas de torcer o pescoço e caminhos alternativos são apenas alguns dos mistérios que as pistas de *Dethkarz* nos reservam.



Os modos de jogo são aquilo que habitualmente encontramos neste género de jogos. Além do modo Arcada, poderá realizar um Campeonato ou se preferir poderá tentar bater os records de cada pista no modo Time Trial.

Falemos agora do armamento disponível para artilhar os nossos carrinhos. Entre muitas outras dignas de um verdadeiro exército futurista estão armas como canhões de plasma, lasers, mísseis teleguiados, minas, turbos, escudos e bombas de vários feitios e para todos os gostos.

Concluindo, *Dethkarz* é um jogo que peca um pouco pela sua falta de originalidade mas que mesmo assim sai daqui com a excelente pontuação de...

Bruno Mendonça

Editora: Inforgrames
Requisitos mínimos:
Win 95/98, P 200, 16 MB RAM, CD-ROM 6x, Placa gráfica e de som compatível com o Direct X

87%

+ Fluidez de jogo
+ Altamente viciante
− Falta de originalidade e inovação

e ainda...



Street Fighter Alpha 2

Já lá vão uns aninhos desde a saída do primeiro *Street Fighter*... Depois de muitas sequelas, e antes do tão aguardado lançamento de *Street Fighter Alpha 3* (para a PSX), aqui está a conversão para PC de *Street Fighter Alpha 2*.

Tal como na consola, o jogo continua a ser em 2D e a possuir todas as características que fizeram desta saga um verdadeiro sucesso planetário.





Em termos de gráficos *Street Fighter Alpha 2* não deslumbra ninguém, todavia este aspecto é de certa forma esquecido quando, em termos jogáveis, temos uma rapidez de jogo simplesmente alucinante.

Com mais de 18 lutadores e muitas outras surpresas, *Street Fighter Alpha 2* é sem dúvida uma boa conversão para PC de um dos maiores êxito das Arcadas.

Bruno Mendonça

79%

Editora: Capcom

Requisitos mínimos: Win95, P166, 16 MB RAM, SVGA 2MB, CD-ROM 4X

Dungeon Keeper Gold





Embora este título já tenha cerca de 2 anos, continua tão actual como quando saiu e, para nosso grande espanto, ainda não tem nenhum clone, apesar de ser um jogo excepcional a todos os títulos.

Encarnando as forças do Mal, é nossa missão conservar os subterrâneos livres de heróis e expandi-los, criando instalações condignas para os nossos servos.

Sendo um jogo com muita estratégia em tempo real é necessário também alguma acção pois os heróis não nos proporcionam um minuto de descanso.

Realizado numa perspectiva isométrica pode também percorrer as masmorras na 1ª pessoa.

Esta versão oferece-nos também o Data Disk (*Deeper Dungeons*) com 15 novos níveis. Um verdadeiro must.

Fernando Rosado

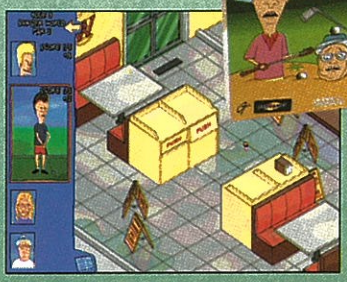
90%

Editora: EA

Requisitos mínimos: P90, WIN95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

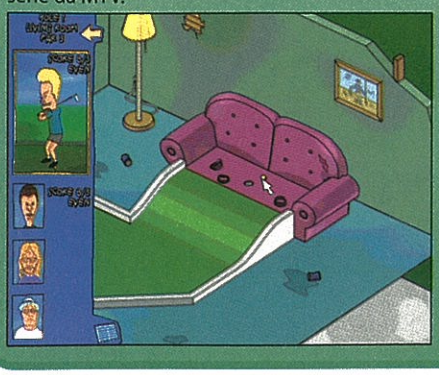
Beavis and Butt-Head: Bunghole in One





Aqui está mais um título da dupla Bevis And Butt-Head. Agora o desafio, em *Bunghole in One*, é disputar um Torneio de Mini-Golfe muito especial. Ao longo dos 18 buracos, iremos confrontar-nos com os mais loucos e originais percursos que alguma vez já vimos, que vão desde pistas na cozinha e na garagem até à pista dos Hamburguers ou ao Recreio Psicadélico de Van Driessen.

Graficamente atraente e com uma jogabilidade simples, *Bunghole in One* vive sobretudo do humor das personagens desta série da MTV.



Extremamente cativante, especialmente se jogado a dois ou mais jogadores, *Bunghole in One* é uma lufada de ar fresco no mundo do divertimento para PC.

Bruno Mendonça

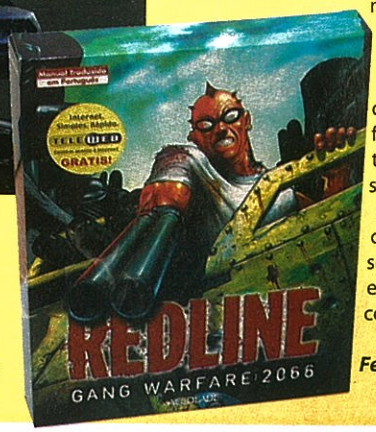
77%

Editora: GT Interactive

Requisitos mínimos: P133, WIN95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

Redline





Sendo um clone de *Quake*, *Redline* apresenta-se com algumas variantes. Assim, para além da perspectiva individual, usual neste género de jogos, *Redline* possibilita-nos a escolha de um automóvel de combate entre 20 possíveis. O êxito das missões está dependente do desempenho dos dois modos possíveis: ao volante e apeado.

Em termos de realização, embora não seja um *Half-Life*, *Redline* está bem conseguido, com um grafismo agradável condizendo com o mundo futurista em que se desenrola. Do mesmo modo, a jogabilidade constitui uma boa surpresa, que em nada fica a dever a títulos semelhantes.

Não sendo um titulo obrigatório, *Redline* trata-se de uma boa alternativa em relação aos demais concorrentes.

Fernando Rosado

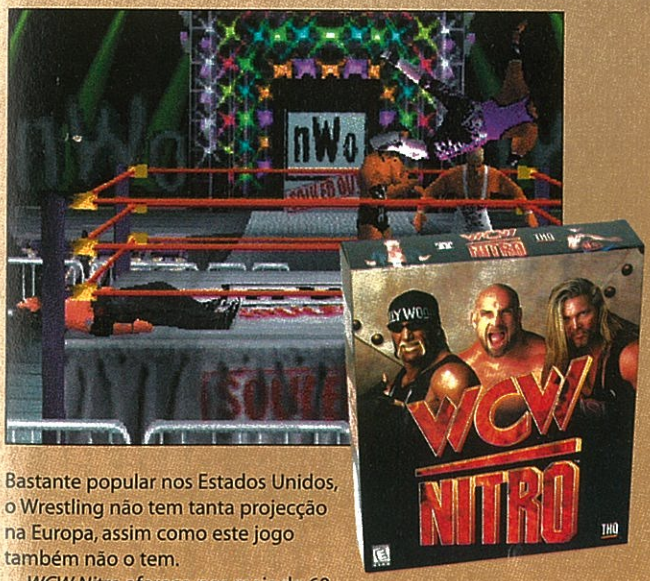


74%

Editora: EA

Requisitos minimos: P200, WIN95/98, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa 3D de 4MB

WCW Nitro



Bastante popular nos Estados Unidos, o Wrestling não tem tanta projecção na Europa, assim como este jogo também não o tem.

WCW Nitro oferece-nos mais de 60 lutadores da WCW e NWO, como por exemplo Hulk Hogan, Bret "The Hitman" Hart ou Lex Luger que podem competir em diversos modos de jogo (Tag, Singles ou Battle Royal). Para os amantes do ciberespaço existe sempre a possibilidade de competir na Net.

Graficamente pobre, então sem placa 3D parece um autêntico jogo de Spectrum, *WCW Nitro*, no entanto, oferece-nos uma boa jogabilidade, todavia não consegue colmatar a fraca prestação do titulo na sua globalidade. Concluindo, *WCW Nitro* é apenas um jogo para viciados incondicionais do Wrestling.

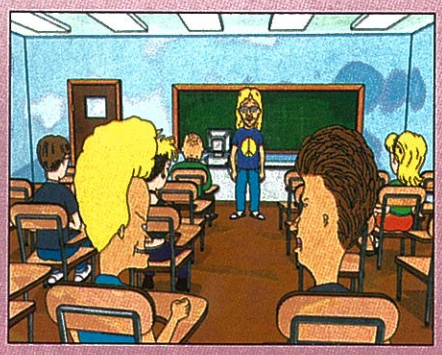
Manuel Viana

46%

Editora: THQ

Requisitos minimos: P166, WIN95, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

Beavis and Butt-Head Do U



Quem não conhece as personagens mais populares da MTV? Estamos a referir-nos, como é obvio, a Beavis and Butt-Head, os piores adolescentes que a América concebeu.

Do U apresenta-se na forma de uma aventura gráfica onde os nossos dois amiguinhos, agora universitários (como é possível!!!) tentam a todo o custo engatar o maior número de raparigas possível. Ao longo desta aventura terá que resolver enigmas ou dialogar com imensas personagens onde iremos encontrar Tom Anderson ou o Director McVicker, de modo a poder avançar no jogo. A salientar a excelente banda sonora com a participação de bandas como os Testament ou Crowbar.



Apresentando um grafismo em todo idêntico à serie da MTV e mantendo o mesmo humor, *Do U* revelou-se uma divertida e simples aventura gráfica.

Manuel Viana

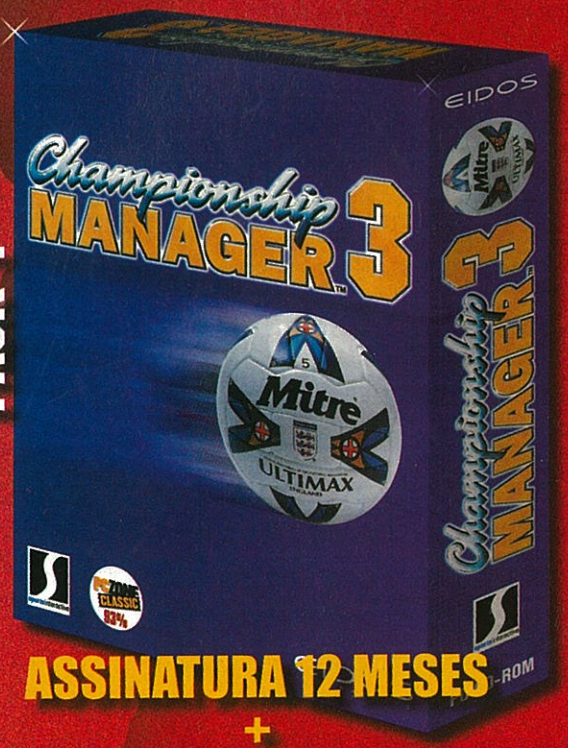
73%

Editora:

Requisitos minimos: P133, WIN95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

POUPE ATÉ 8000$00
COM OS
PACKS
ASSINATURAS BIMOTOR BGAMER

PACK 1



ASSINATURA 12 MESES
+
JOGO CM3 (PC)
12.990$00

PACK 2



ASSINATURA 12 MESES
+
JOGO METAL GEAR SOLID (PSX)
13.990$00

Desejo receber a revista BGamer por um periodo de 12 meses + 1 jogo para PC ou PSX:

☐	**PACK 1**- (12 revistas + o Jogo Championship Manager 3 para PC)pelo valor de **12.990$00**
☐	**PACK 2**- (12 revistas + o Jogo Metal Gear Solid para PSX) pelo valor de **13.990$00**
☐	**ASSINATURA NORMAL** (12 revistas) pelo valor de **11.400$00**

Nome:_____ Morada:_____

_____ Código Postal:_____ Telefone:_____

☐ Autorizo o débito de:_____$00 no meu cartão Visa/Mastercard n.º_____

Válido até: _____/_____/_____

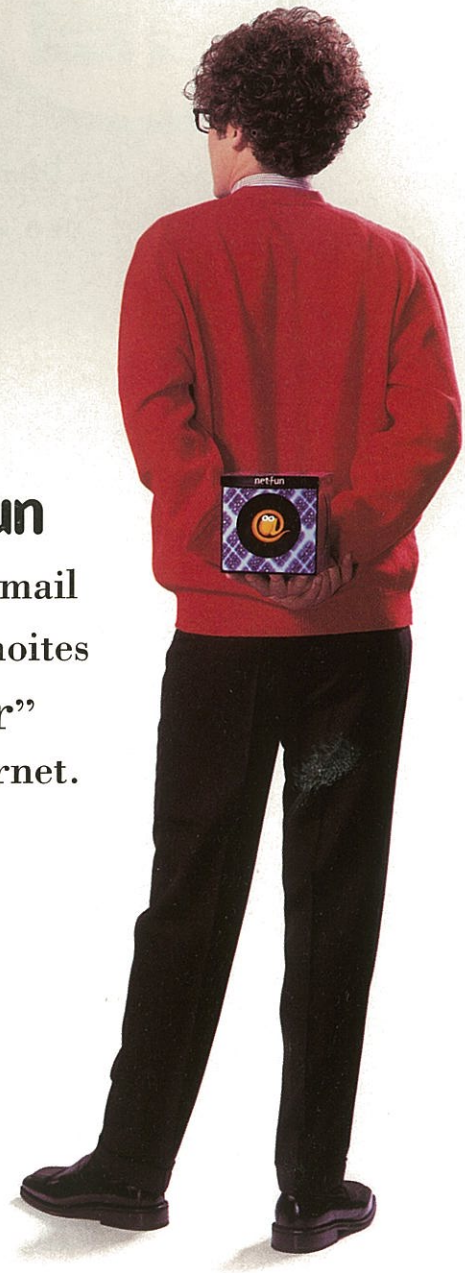
☐ Envio cheque à ordem de BGamer no valor de:_____$00 do Banco:_____ Cheque n.º_____

☐ Envio vale de correio no valor de:_____$00



Eu
basicamente
uso a **Internet**
para **trabalhar.**

EMPRESA CERTIFICADA
APCER
CERTIFICADO N.98/CEP.747
SISTEMA PORTUGUÊS
DA QUALIDADE
NP EN ISO 9001



net·fun

Jogos, Chat e E-mail para quem passa dias e noites a "trabalhar" na Internet.

O **net·fun** é um produto vocacionado para a **diversão** on-line - Jogos, Chat, E-mail. Já vem carregado com 100 horas de utilização inicial, custa apenas 6.950$00* (€ 34,67) e é recarregável no Multibanco de 60 em 60 dias com 5.000$00* (€ 24,94) para mais 100 horas de utilização. O **net·fun** foi criado pela Telepac especialmente para aqueles que acham que a vida não é só trabalho. Antes pelo contrário.

À VENDA NAS LOJAS TELEPAC, PORTUGAL TELECOM E AGENTES AUTORIZADOS. PARA MAIS INFORMAÇÕES LIGUE: nºverde 0800 20 00 79 CHAMADA GRÁTIS



P T

Telepac
Comunicação de Dados

* IVA incluído

http://www.telepac.pt

Internet & Jogos Online

IRC

Programação em mIRC (2ª Parte)

Strings de Aliases

Depois da explicação básica sobre Aliases que se iniciou na 1ª Parte deste Artigo, podemos agora dar alguns exemplos de strings utilizados em atalhos e comandos do mIRC:

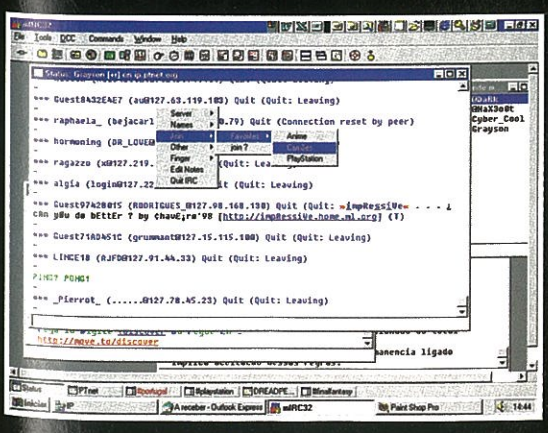
$N – O string mais simples. N é o número da palavra escrita a seguir ao comando do alias. Por exemplo: $1 significa a 1ª palavra a seguir ao comando, $2 a segunda e assim por diante.

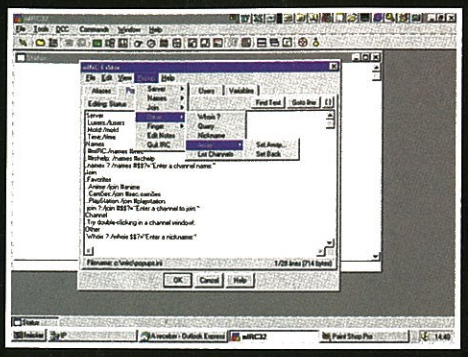
$$N – Este string indica ao mIRC que tem de ser incluído um parâmetro a seguir ao comando para o alias ser executado. Funciona do mesmo modo que $N.

$?="texto" – Este string é especial, e faz o mIRC abrir uma caixa de texto com o título entre aspas de modo a permitir ao utilizador a introdução do parâmetro pretendido.
Ex: /j /join $?="Canal?" – Faria aparecer uma caixa de texto para o utilizador seleccionar o canal no qual deseja entrar.

#$N – Este string permite-nos juntar a um canal sem termos de introduzir o # antes do nome. Por exemplo: /j /join #$1 – Permite juntarmo-nos ao canal #portugal fazendo /j portugal.

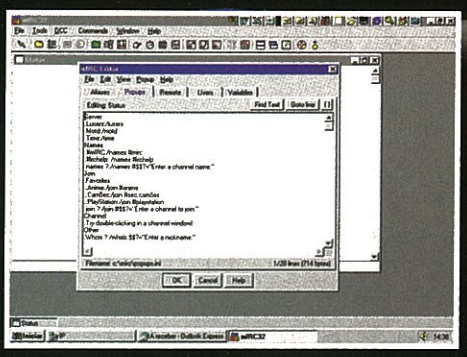
Existem ainda vários outros strings e identifiers que desejaria introduzir neste espaço, mas irei guardá-los para um futuro artigo mais detalhado sobre este assunto.





Os Popups

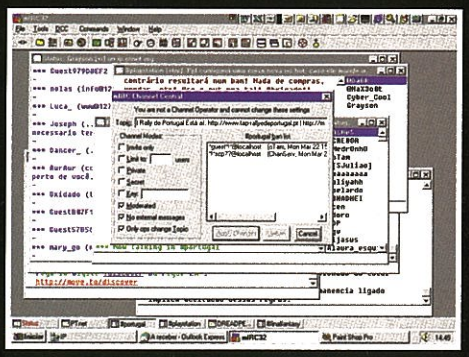
Chama-se Popups aos menus que surgem ao clicarmos no botão direito do rato. Para quem ainda não tenha descoberto esta magnífica função, vale a pena experimentar com o ficheiro inicial do mIRC, embora este seja perfeitamente programável no menu Tools/Popups/. Estes simpáticos menus



podem facilitar grandemente o uso do mIRC para utilizadores frequentes. Podemos facilmente atribuir comandos que usamos regularmente a um simples clicar do rato sobre a janela de Status. A utilização do editor de Popups é bastante semelhante à utilização do editor de Aliases, com a mesma caixa de comandos onde introduziremos as linhas de código.

Criando Popups

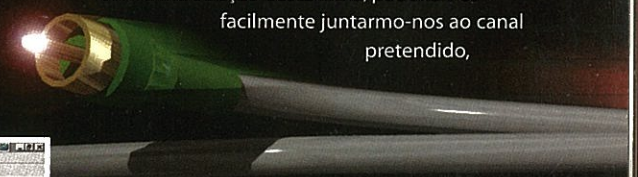
Vamos então criar alguns popups do mIRC para nos habituarmos a este editor. Para começar, vamos introduzir um atalho para nos juntarmos a um canal. Não seria mais prático, de cada vez que se quer juntar a um canal a que vai sempre, usar um simples clicar do rato e escolher num menu em vez de escrever o comando Join? Podemos fazê-lo facilmente, com a



introdução da seguinte linha de código no editor de Popups:

Join #canal: /join #canal

Com a introdução desta linha, poderíamos facilmente juntarmo-nos ao canal pretendido,



clicando com o botão direito do rato sobre a janela de Status e escolhendo a opção Join #canal.

A sintaxe dos Popups

A sintaxe utilizada nos Popups é algo semelhante à utilizada nos Aliases, permitindo a introdução dos mesmos comandos e strings já referidos nesta secção. Existem apenas algumas diferenças de organização que passo agora a explicar.

A única grande diferença entre introduzir uma linha de código num Alias ou num Popup é que, neste último, somos obrigados a fornecer um nome ao menu que queremos formar com o comando. Por exemplo, se quisermos formar um comando chamado Juntar a #portugal, a sintaxe a utilizar seria:

Juntar a #portugal: /join #portugal

Com esta linha criaríamos um submenu chamado juntar a #portugal que nos faria entrar neste canal sempre que o seleccionássemos. Porém, se introduzirmos apenas a linha:

/join #portugal

nada iria acontecer, já que o mIRC não teria

toda a informação necessária para criar o submenu.

Outra diferença importante é o facto de podermos criar submenus dentro de um submenu, bastando para tal, organizar os dados da seguinte forma:

```
Juntar
.Canais Portugueses
..#portugal:/join #portugal
..#lisboa:/join #lisboa
.Canais Ingleses
..#anime:/join #anime
..#london:/join #london
```

Estas linhas de comando formam um submenu chamado Juntar, que se subdivide em dois outros submenus chamados Canais Portugueses e Canais Ingleses que depois se subdividem em duas listas separadas de canais para se juntar. Estas hierarquias são relativamente fáceis de criar, basta introduzir uma linha de código com o nome do submenu principal, e nas linhas inferiores, basta adicionar um ponto antes do nome do submenu para este ser introduzido como uma ramificação do primeiro. Podem introduzir-se tantos pontos quantos se quiser, dependendo das ramificações pretendidas, sendo a restante sintaxe igual a um simples comando de Popup.

Para além dos Aliases e dos Popups, existe ainda uma terceira secção programável do mIRC, chamada Remote. Esta secção apresenta os mais complexos comandos de programação em mIRC, e trata-se de comandos para responder a acções e eventos causados por outros utilizadores de IRC. Apesar de ser bastante útil para os utilizadores veteranos do mIRC, a sua sintaxe apresenta-se demasiado extensa para a introduzir no restante espaço. Guardo-a por isso para uma futura retoma deste artigo onde irei tentar sintetizar o melhor possível esta secção fantástica. Entretanto, quem quiser ir explorando pode procurar nos vários canais do IRC pessoas que percebam de Remote e que lhe dêem umas dicas. Até à próxima.

Jogos Online

Team Fortress 2

Depois do lançamento da primeira edição desta *Team Fortress*, com um motor gráfico e interface baseado no tão conhecido *Quake*, este fabuloso produto está de volta, desta vez com base nas inovações tecnológicas provenientes de *Half-Life*, o mais recente sucesso da Valve.

Team Fortress 2 apresenta uma revolução em termos de gráficos e jogabilidade

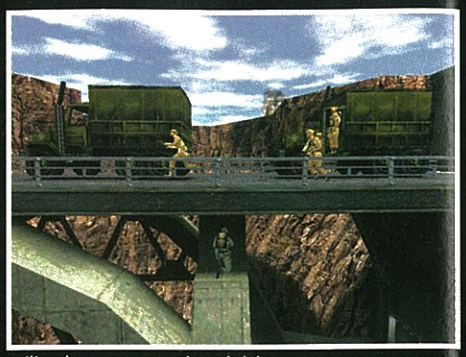
Team Fortress 2 promete, com esta segunda edição, revolucionar completamente o modo como os jogos online são jogados. Nesta versão iremos experimentar toda a emoção de entrar num esquadrão profissional de ataque, à medida que completamos uma série de missões durante 4 longas campanhas.

O motor gráfico deste *Team Fortress 2* apresenta ainda uma série de inovações desenvolvidas a partir do modelo de *Half-Life*. Enquanto *Half-Life* foi o primeiro jogo a utilizar uma animação do esqueleto humano para uma representação real do movimento, *Team Fortress 2* desenvolve ainda mais esse realismo com uma animação paramétrica. Esta tecnologia permite às personagens um total realismo nos seus movimentos, tal como uma rotação real da cabeça para o sítio que observamos ou animações da perna de acordo com a posição ou condição física.



Os objectivos do jogo vão desde o clássico capturar a bandeira até missões de espionagem e mais, o que promete abranger um largo leque de jogadores que irão participar nestas competições de *Team Fortress 2*.

Ao nosso dispor temos ainda nove classes de soldados que iremos utilizar para ultrapassar todos os desafios que surgirem no percurso, são elas: Commander, Light Infantry, Medic, Heavy Infantry, Rocket Infantry, Sniper, Commando, Spy e Engineer. Além das habilidades correspondentes a cada classe temos ainda uma série de armas que podemos trazer para o campo de batalha de modo a abater o máximo de adversários possível. Explosivos de demolição, sniper guns, G3s e lança-mísseis, tudo pode ser utilizado para garantir a vitória.



Podemos ainda utilizar uma grande variedade de veículos, desde transportes de pessoal, tanques ou mesmo helicópteros, o que promete elevar esta versão a um nível superior nos jogos online.

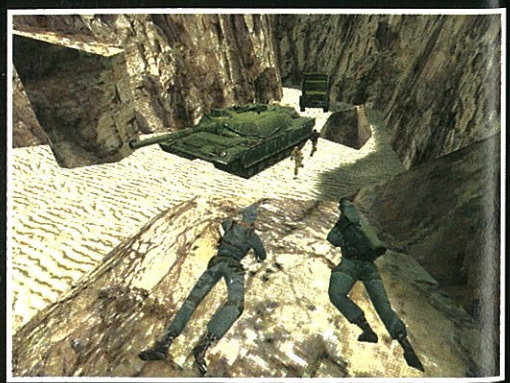
A enorme variedade de cenários, armas e veículos promete abalar os amantes de Half-Life

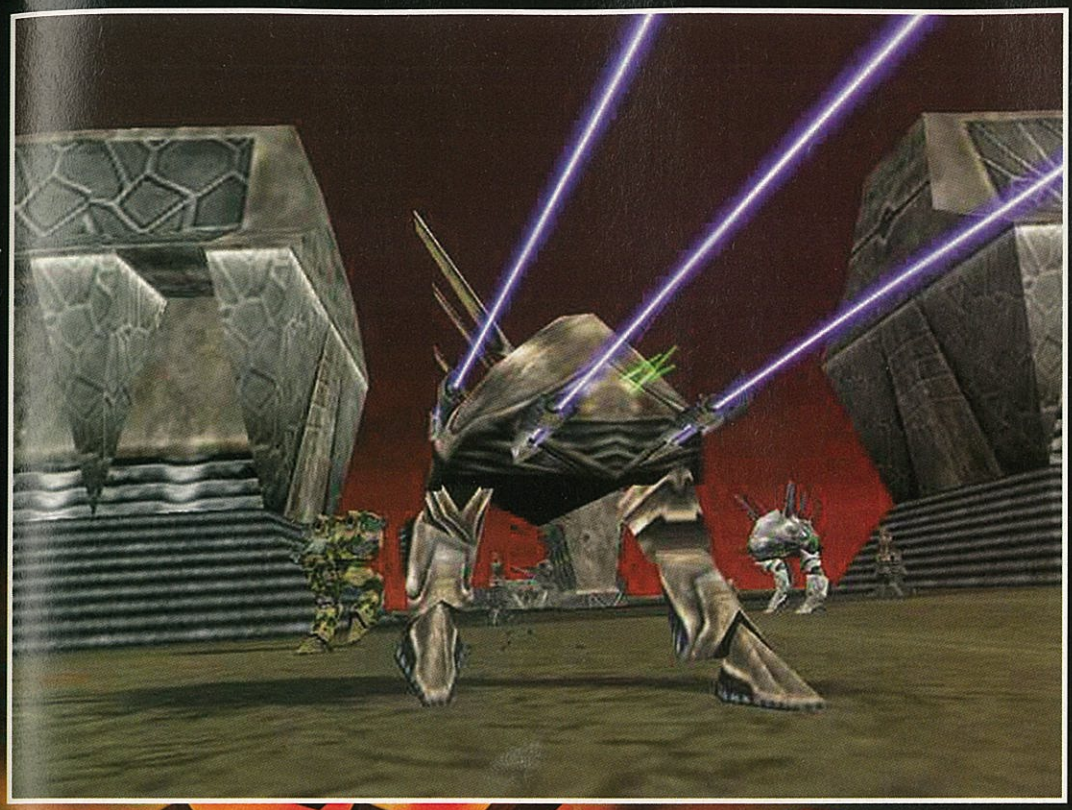
Outra característica importante de *Team Fortress 2* é a inteligência artificial dos inimigos e aliados controlados pelo computador. Mais do que simples rotinas de programação, estas personagens são autênticas máquinas assassinas, que poderemos acrescentar para tornar o jogo mais emocionante.

Temos assim a promessa de um jogo que promete ser excelente e que, a verificarem-se todas as promessas, irá revolucionar realmente os jogos online, devido às inúmeras possibilidades que apresenta. Este *Team Fortress 2* marca assim, juntamente com *Mankind* e *EverQuest* uma nova era nos jogos na "rede", que prometem agora tornar-se mais reais e muito mais divertidos do que qualquer jogo com apenas modo de Single Player. Para mais informações sobre o jogo dirijam-se a http://www.teamfortress.com.

Gonçalo Lopes







Notícias Online

A Sierra já anunciou o lançamento para breve de *StarSiege* (antes conhecido por *EarthSiege*). Este simulador de combate entre robôs suporta um modo single player e um multiplayer de até dezasseis jogadores. A Sierra afirmou que *StarSiege* é o mais intensa e tecnologicamente elaborado projecto em toda a história da Dynamix, a equipa responsável pelo produto. Mais informação pode ser encontrada em http://www.starsiege.com.

A 989 Studios confirmou a abertura oficial do servidor de *EverQuest*, o mais gigantesco mundo online de RPG alguma vez construído. Segundo a editora, *EverQuest* inclui uma gigantesca variedade de aventuras e quests para os RPGmaníacos, além de um argumento interactivo que pode variar segundo decisões individuais dos jogadores. Com três continentes por onde escolher, espalhando-se por mais de setenta áreas de aventura e doze cidades, o mundo de *EverQuest* confirma a sua grandiosidade e detalhe. Cada continente possui o seu próprio sistema económico e político de acordo com as suas raças e culturas. Para mais informações dirija-se ao site oficial em http://www.everquest.com.

A Activision lançou uma patch online para *Heretic II* que vem trazer novas características ao RPG a três dimensões, como uma nova personagem, uma elf chamada Kiera, apenas disponível no modo multiplayer. Também foram adicionados oito novos níveis de deathmatch, download automático de custom levels e skins do servidor. Uma nova magia foi igualmente adicionada assim como uma nova shrine. Este patch ocupa 14.1 MB e pode ser tirado a partir de ftp://download1.activision.com/activision/heretici i/patch/EP_v1-04.exe.

Para quem perceba bastante de bolsa e economia, foi recentemente lançado um jogo online, de nome *NetBolsa'99*, que desafia todos aqueles que pensem ser os correctores do futuro. Este jogo tem como objectivo a gestão de uma carteira virtual de cinquenta mil euros em acções, e conta com um leque de prémios aliciante. Por isso, se percebe de economia e tem um toque especial para a Bolsa, não perca este concurso em http://www.netbolsa.pt.





Cartas dos Leitores



Olá BGamer
Tive conhecimento da vossa revista desde a edição nº 2 e como a achei a melhor de todas decidi assiná-la por um ano. Gostava de saber se ainda se vão fazer jogos para a Sega Saturn ou para a Mega Drive, e também queria saber se vale a pena comprar a Dreamcast ou será apenas um fracasso como a Saturn, e se vão fazer outra versão da Game Gear e quantos bits terá a próxima consola da Nintendo. Se me permitem também queria dar um conselho: ofereçam um poster grátis, já que muitas outras revistas o fazem. Para terminar queria dar os meus parabéns à BGamer porque realmente é a melhor.

Daniel Camilo - Sangalhos

Bimotor Gamer *Obrigado pelo incentivo. Já não se produzem jogos tanto para a Saturn como para a Mega-Drive, assim como não está previsto o lançamento de nenhuma versão da Game Gear. Quanto à Dreamcast, tudo aponta para que seja uma excelente máquina. A Nintendo ainda não revelou nenhum pormenor em relação à sua próxima consola.*

Olá BGamer!
Sou um dos vossos leitores mensais e tenho muita pena de só ter tido conhecimento desta revista tão formidável em Dezembro de 1998, pois só tive hipótese de a ler a partir desse mês e nunca mais deixei de a ler até agora.
Vinha pedir um favor à BGamer: É que como eu tenho um PC (Pentium 200) e tenho uma PSX pedia que pusessem na revista da BGamer uns demos de PC e outros da PSX e assim escusava de comprar a revista da PSX percebem?
Espero que consigam fazer alguma coisa daqui OK?
Obrigado.

João Correia (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Como se costuma dizer, mais vale tarde do que nunca. Quanto ao seu pedido, infelizmente não nos é possível colocar demos da PlayStation nos CDs da BGamer.*

Olá BGamer
Antes de mais queria felicitar-vos pela vossa excelente revista.
Depois queria fazer uma pergunta: qual é o melhor jogo, "Football World Manager" ou o "Championship Manager 3"?
Se puderem, gostava que fizessem a análise dos dois jogos na mesma revista, ou então que me dessem a vossa opinião.
Adeus, e como se diz no CM "Keep up the good work".

Marco Gonçalves – Estoril

Bimotor Gamer *Em primeiro lugar, obrigado pelo cumprimento. Após um breve escrutínio, aqui na Redacção da BGamer, elegemos o CM3 (maioria absolutíssima) como o melhor jogo de estratégia de futebol. O Football World Manager já foi analisado na BGamer nº 7, pelo reputadíssimo treinador de bancada Bruno Mendonça, que lhe deu um respeitável 86%. O CM3, como já deve ter reparado, tem análise nesta edição.*

pequenos anúncios grátis

Vendo jogo Incoming por 2000$ e Half-Life e Motoracer 2 por 2500$, todos para PC.
Contactar: tiagovicente@hotmail.pt

Vendo Sega Saturn com 1 comando e com nove jogos sendo eles: NBA Action, Virtua Fighter 2, Worldwide Soccer 97, Worldwide Soccer 98 (club edition), Sega Rally Championship, Impact Racing, Fighting Vipers, Virtua Cop 2 e Mass Destruction e ainda 2 CDs de demos., tudo por 25 contos (tudo em perfeito estado e com pouco uso).
Contactar para (02) 3714062 ou rodalma@hotmail.com

Olá pessoal
Venho por este meio felicitar-vos pela vossa revista.
A BGamer é sem dúvida a melhor revista de jogos do mercado português.
Ora, aqui vão as perguntas :
1-Onde posso arranjar na Net níveis de single player com qualidade para o "Half-Life"?
2-Alguém sabe afinal quando é que vai sair o "Team Fortress Classic" para o mesmo?
3-Há rumores de que o "Team Fortress 2" da Valve sai no mês de Julho nos Estados Unidos. Quando é que chegará a Portugal?
4-Quando é que sai "Mortyr" em Portugal?
5-Poderiam explicar-me se a diferença entre uma placa RDIS passiva e activa é significativa a nível de velocidade de acesso, navegação, e download de ficheiros?
Continuem o bom trabalho.

Mário Silva (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *1-Dirija-se à pagina oficial do Half Life, onde tem links para imensos sites com níveis. Para já pode experimentar este: http://www.halflifehq.com/*

2- O Team Fortress Classic encontra-se gratuitamente disponível na Internet em (http://www.sierrastudios.com/games/tfclassic/)
3- Segundo a editora, Team Fortress 2 tem edição prevista para Setembro
4- Mortyr tem lançamento agendado para 7 Maio
5- A única diferença entre uma RDIS passiva e activa é que a activa já inclui um processador próprio e memória interna, não utilizando assim os recursos do PC para o envio e recepção de ficheiros.
De qualquer maneira, a diferença de velocidade de acesso, navegação, download, etc. não é significativa. A única vantagem em ter a activa prende-se com o facto de o computador estar liberto para executar outras tarefas, enquanto a placa trata das transferencias.

Parabéns pelo excelente trabalho desenvolvido por essa esplêndida equipa. Tenho um PC com um Pentium 200 MMX, 32 MB SDRAM e 1,25 GB de disco.
1-Como é que posso saber se o meu processador está mesmo a "correr" a 200MHZ?
2-Será que o jogo Emergency já está no nosso mercado ou será que vou ter de me contentar com a demo?
3-A Creative já anda a fazer publicidade à sua nova placa baseada no chipset Riva TNT2. Gostava de saber o preço médio e se valerá mesmo a pena comprar ou esperar pela Voodoo3?
4- Será que existe no mercado português papel autocolante transparente para impressoras jacto de tinta?

João Calviño - Barcarena

Bimotor Gamer *1-Para confirmar a velocidade do seu CPU, basta verificar, no arranque do seu computador, qual o valor indicado.*
2- O jogo Emergency já se encontra disponível no nosso mercado.
3-Segundo as últimas indicações, deverá rondar os 50 mil escudos. Espere pelo teste que iremos fazer às duas placas.
4-Que tenhamos conhecimento, não.

Um dos vossos maiores trunfos para o sucesso são sem dúvida as maravilhosas análises. Sou assinante e, depois de ler um artigo a meu gosto, gosto de ter o nome do autor como referência. Como fazem um BGamer por mês, deviam fazer uma mini-reportagem sobre os vossos membros da redacção, um por mês, sem esquecer a vossa nova Sandra Brito. Nem sei qual o membro que me responde a esta carta. Identifiquem-se melhor, estamos com ansiedade de vos conhecer mais. Uma última questão: como posso jogar no FIFA 99 com as selecções nacionais, como um Portugal-Argélia?? Continuações.

Nuno Ramos (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *De facto, o que nos propõe é uma excelente ideia, que registamos e talvez aconteça mais cedo do que pensa. Uma pista: o aniversário da BGamer está próximo. Em relação ao FIFA 99, para jogar com qualquer equipa basta fazer um jogo amigável.*

Olá redacção.
Tenho um grave problema com o meu computador. Cada vez que estou a jogar, é raro o jogo em que o computador, sem eu fazer nada, não sai do jogo voltando para o Windows ou então bloqueia. Sabem do que é que se trata? O que é que posso fazer?
Um abraço,

Ricardo Sousa (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Face aos poucos dados que nos dá, apenas podemos apontar algumas soluções que poderá experimentar para resolver o seu problema:*
Verifique se o seu PC não tem nenhum vírus, instale os drivers mais recentes da placa gráfica, placa de som e a última versão do DirectX e, em ultimo caso, formate o disco e reinstale o WIN98.

Quem queira comprar o jogo Dune 2000 ou trocar o Dune 2000 por o Age of Empires: Rise of Rome ou pelo Commandos que me contacte por e-mail (jptc@esoterica.pt) ou por telefone: 039-458735

Vendo Sega Saturn com 1 comando e CD de demos por 14.000$00, também vendo o jogo Resident Evil para PC por 3500$00. Contactar: Gonçalo Tel: (045)905495

Vendo Master System III com 2 jogos (Road Rash e Sonic) mais um comando só por 4500$00 em bom estado. Vendo em separado Road Rash por 1500$00.
Contactar: André ou David tel: (01)2215585

Antes de mais gostaria de os felicitar pela vossa estupenda revista. Queria também expor uma grande dúvida que me está a moer o juízo. Possuo uma placa gráfica S3 Virge 4MB e pretendo adquirir uma placa aceleradora. É aí que reside a minha dúvida: na loja onde adquiri o meu computador disseram-me que com essa placa gráfica o mais indicado seria a Voodoo 2 12 MB. Tenho lido várias revistas, sobretudo a BGamer, claro, onde a placa que mais é recomendada é a baseada no chipset Riva TNT. Queria também saber se a Riva substituindo a minha placa gráfica terá tão bons desempenhos, e como aceleradora melhores, do que a Voodoo. Ajudem-me, estou desesperado.
Com votos de um grande sucesso.

João Caeiro - Évora

Bimotor Gamer *Se pretende investir numa nova placa gráfica (diga-se de passagem que faz muito bem se quer tirar todo o partido dos jogos mais recentes) recomendamos que espere mais umas semanas, já que estão na forja uma mão cheia de novas placas (ex.: Voodoo3 ou Riva TNT2). De qualquer maneira, e de modo a amenizar custos, recomendamos que compre uma placa 2D/3D, caso das acima citadas. Contamos trazer nos próximos números análises às novas placas, entre elas a nova Matrox, G400.*

Primeiro quero dar-vos os parabéns pelo excelente trabalho que têm vindo a realizar pois, apesar de não ser assinante, obtenho-a todos os meses. Tenho um PII 266, 64 SDRAM, Matrox Mystique 220(4mg), mas melhor que isto tudo é o monitor Siemens 17 polegadas dotpich 0.25 e 1600X1200 de resolução máxima. Gostava de colocar uma Riva TNT AGP no lugar da Matrox, aumentar a memória para 128 SDRAM e colocar um PII 333 de modo a aproveitar ao máximo a motherboard LX. Contudo disseram-me, e estou parcialmente de acordo, que com o aumento da memória o aumento da velocidade do processador(após passagem de 266 para 333) não ia ser significativo, pois grande parte do trabalho seria realizado pelo processador de imagens da Riva e a memória de 128 SDRAM daria um "empurrão".
Assim gostaria saber se valerá a pena substituir o processador, pois não sei até que ponto poderia verificar-se a diferença com um e outro processador no número de fotogramas por segundo obtidos em jogos. Essa diferença seria significativa ao ponto de valer a pena trocar de processador?
Continuação de um excelente trabalho.

Mário César (Via E-Mail)

Bimotor Gamer *Bom, a questão é pertinente, e depende do orçamento que pretende disponibilizar para o seu "upgrade". Claro que o ideal seria actualizar todos os componentes da sua máquina. Em relação ao facto de ser melhor aumentar a velocidade do CPU ou comprar uma Riva TNT e mais RAM, a questão é problemática porque depende muito do jogo que utilizar, já que há jogos que recorrem muito às capacidades do processador enquanto outros se ficam pelo bom desempenho da placa gráfica e aproveitam bem a RAM existente.*
De qualquer maneira, sugerimos, em primeira instância, que aumente a RAM e a placa gráfica (não esquecendo que a Riva TNT 2 e a VooDoo 3 estão aí à porta). Quanto ao CPU, porque não ir para um 400 ou 450, em vez de um 333?

Exmos. Srs.
Vim a saber da vossa revista através de um colega. Li nessa edição (Agosto 98) que tinha aparecido um novo jogo chamado Elifoot 98. Como sou um fã do "antiguinho" Elifoot II (do qual fiz várias adaptações eu mesmo) gostaria que me dessem algumas informações sobre este novo jogo e onde o posso adquirir.
Também gostaria de saber que programa vocês aconselham a um jovem programador, tendo em conta que apenas tenho 486 e algumas limitações a nível de disco rígido. Neste momento apenas sei programar com o VBA (ambiente Visual Basic no Excel – e só tenho o MS Excel 5.0), fazer ficheiros de comando de MS-DOS (extensão .BAT) e alterar textos em programas (sobretudo jogos) com uma aplicação chamada Beckertools. Gostei muito da vossa revista, é importante ter revistas assim em Portugal e felicito-vos por isso. Espero que continuem e boa sorte.

Pedro Campos – Maia

Bimotor Gamer *Pode obter todas as informações sobre o Elifoot em http://www.ip.pt/~ip213368/.*
Quanto à questão da programação, visto já ter algumas bases em VB, o próximo passo a dar será C e de seguida C++ ou VC++. Aconselhamos a compra de um livro de C, que já traga incluído um CD-ROM com o compilador. As versões iniciais destes compiladores não ocupam muito espaço em disco, o que vem de encontro à sua falta de espaço em disco.

pequenos anúncios grátis

Vendo Sega Saturn com um comando e um jogo (Exhumed) e um CD de demos. Tudo em bom estado. Preço a discutir.
Contactar: Luís Pena Tel: (01)2213310

Vendo jogos para a playstation: Men in Black, Raytracers e mais dois cd's de demos, tudo por 6000$00
Se estiverem interessados, também posso vender separadamente ou trocar por outro jogo.

Contactem-me para negociar,OK!
José Manuel Rodrigues

Vencedor das Análises dos Leitores

Temos o prazer de anunciar o primeiro vencedor das Análises dos Leitores, premiado com uma assinatura da BGamer por 6 meses.

João Telmo Rodrigues Namorado, de Sacavém

Devemos confessar que a escolha foi muito difícil e que tivemos de discutir muito para chegar a um consenso, mas aqui fica a análise vencedora. Entretanto esperamos pelas vossas participações, pois continuamos a oferecer uma assinatura da BGamer por 6 meses.

Consultório On-Line

A BGamer tem à vossa disposição uma linha telefónica para onde nos poderão contactar sempre que tenham dificuldades com um jogo. Não se esqueçam de ter ao vosso lado os elementos básicos, como sejam: o processador, espaço em disco, memória RAM, Sistema Operativo e placa gráfica.
Poderão ligar-nos de Segunda a Sexta-feira, entre as 17 e as 19H para o telefone 01-7145355.

Thief: The Dark Project

Quem disse que os *Doom*-like são todos iguais? E quem diria que alguém era capaz de inovar realmente este tipo de jogo. *Thief* pode não ser o melhor, mas é sem dúvida o mais interessante e original.

Como em todos os negócios o mundo dos jogos de computador é regido pelo *marketing* e moldado pela publicidade, o que faz com que por vezes nos sejam impingidas porcarias e que nos passem ao lado pequenas maravilhas.

Um jogo que talvez tenha passado despercebido para muitos é *Thief: The Dark Project* da Looking Glass, editado pela Eidos. Num mundo medieval anacrónico o jogador encarna um ladrão (surpresa!) e tem por objectivo a redistribuição da riqueza na sua direcção. Sob o aspecto de um jogo estilo *Quake* esconde-se uma jogabilidade excelente e original: em vez de entrar de rompante e disparar sobre tudo o que mexe o jogador é convidado a entrar de fininho e passar despercebido. De facto, quando o jogador é descoberto, as hipóteses de sobrevivência baixam rapidamente. As armas disponíveis reflectem este aspecto do jogo: além da espada, um macete (para adormecer guardas via pancada na nuca) e um arco com uma panóplia de setas especiais – gás, corda, água, etc. Um pequeno tutorial ensina-nos a tirar partido das sombras (um indicador de visibilidade indica-nos se estamos demasiado visíveis) e a ter cuidado com o tipo de chão pois se alguns pisos absorvem o som dos passos, outros são demasiado sonoros e revelarão a nossa presença. Para passar uma zona demasiado iluminada nada como uma *flecha-de-água* para apagar as tochas e é mesmo possível transportar os guardas mortos ou inconscientes de modo a não ficarem à vista dos outros (um pouco como no genial *Commandos*). Para as portas trancadas há várias hipóteses: arrombar a fechadura com as gazuas, matar um guarda que tenha a chave ou tentar roubá-la do cinto dele.

O design dos níveis e personagens é bastante bom e a ambiência sonora e gestão dos sons (conversas entre guardas e passos que se aproximam e afastam) é excelente. Mas nem tudo são rosas: o motor gráfico fica aquém dos *Quake 2* e *Half-Life*, sendo no entanto fluido graças ao uso da aceleração 3D (DirectX 6), e há uma alternância de níveis em residências e palácios com níveis em ruínas povoadas por monstros, sendo estes menos interessantes e geralmente mais difíceis.

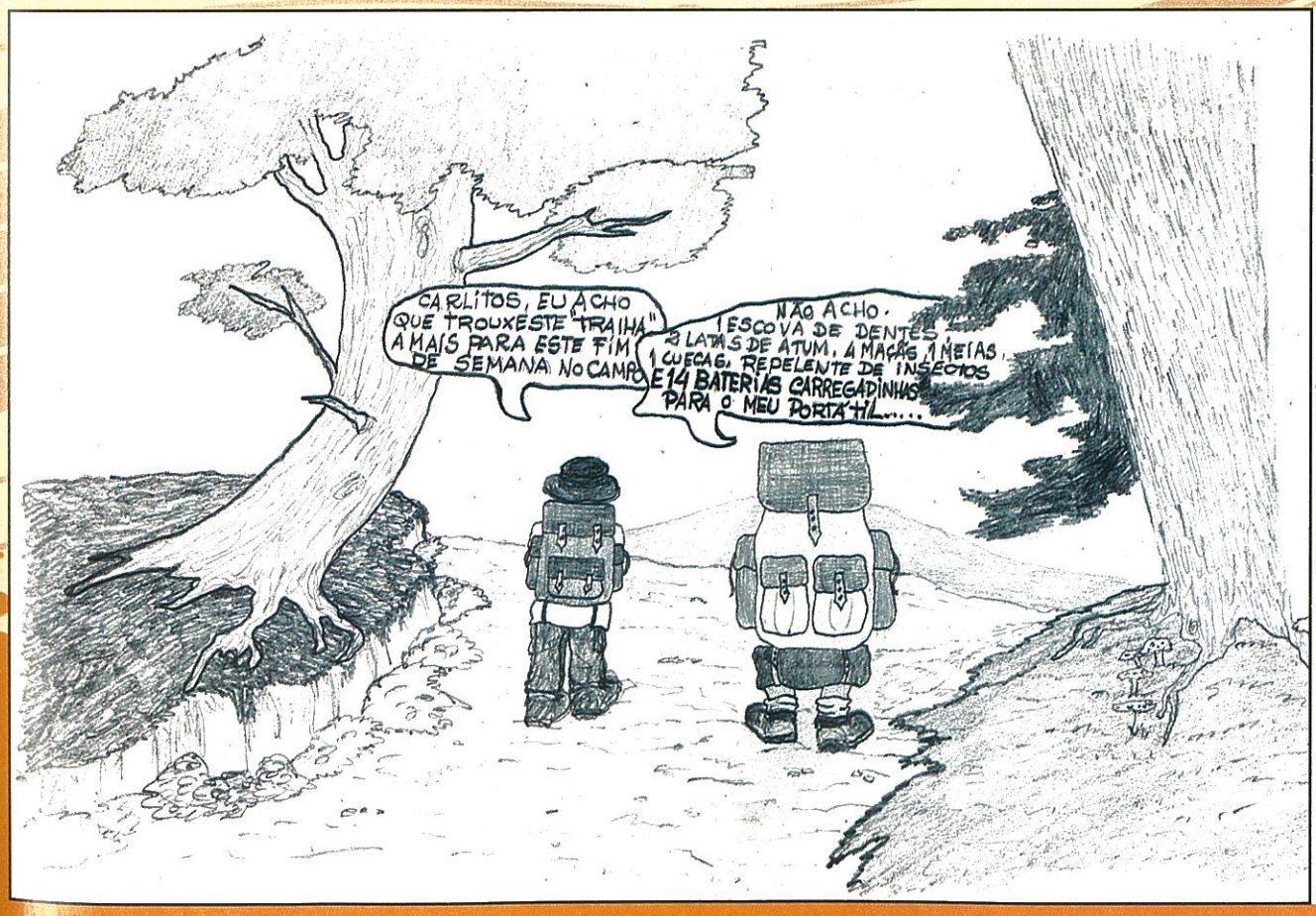
Apesar dos defeitos é um jogo que vale a pena pela originalidade e provavelmente agradará ao fã de *Commandos*, feitas as devidas distinções.

Vencedores do Passatempo Football World Manager:

Jorge Miguel Rebelo – Armamar
Alexandre Silva – Odivelas
Helder Arnaldo Brito – 4200 Porto
Nídea Marlene Rodrigues – Lisboa
Bruno Vasques – Santarém
Mário Costa – Braga
João Amieiro – Baixa da Banheira
Bruno Duarte Jorge – Coimbra
Raquel Lourenço – Barreiro
Ana Isabel Meira – Portalegre

Vencedor do Passatempo Psion / BGamer:

José Martins – Gondomar



Da Savage4 à Riva TNT 2

A quintessência do 3D



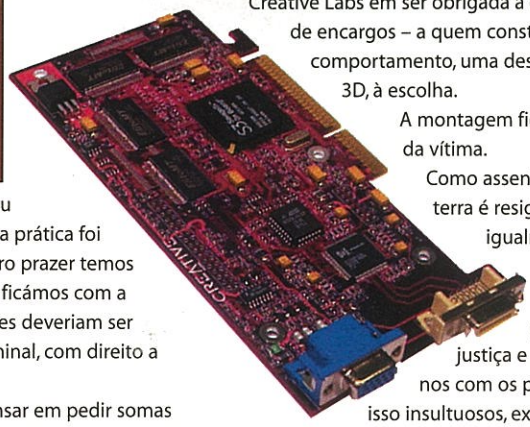


É indecente. Devia haver uma lei que proibisse este tipo de tentações. O bolso é que paga e, depois, dói que se farta nos supérfluos do quotidiano. Por isso, vamos a poupar. É urgente, imperativo mesmo.

Não há jogo que se compadeça nem gráficos que resistam ao fulgor de um olhar profundo sobre as magnificências destas duas novas placas aceleradoras 3D (2D/3D) com 32Mb de RAM.

Vimo-las, observámos o seu comportamento dinâmico (na prática foi um teste, em teoria e por mero prazer temos de testá-las um dia destes), e ficámos com a sensação de que golpes destes deveriam ser susceptíveis de processo criminal, com direito a indemnização.

Nada de especial, nem pensar em pedir somas avultadas em dinheiro. Tão só a condenação da Creative Labs em ser obrigada a entregar – livre de encargos – a quem constatasse o seu comportamento, uma destas novas placas 3D, à escolha.

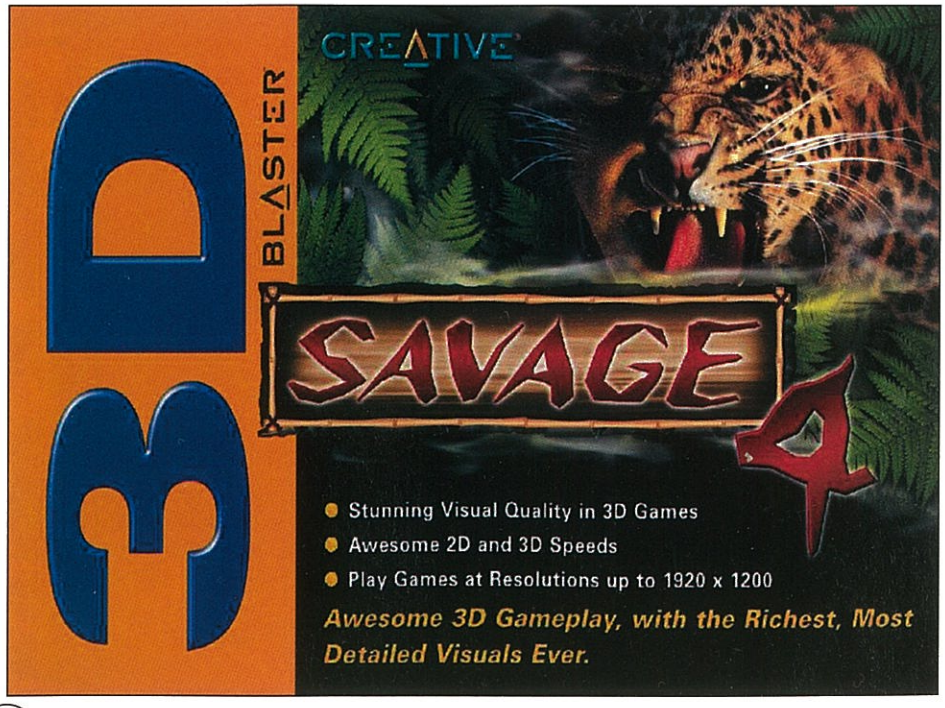


A montagem ficaria por conta da vítima.

Como assentar os pés na terra é resignação igualmente imperativa, fiquemo-nos pelo sonho de justiça e confrontemo-nos com os preços, nem por isso insultuosos, exceptuando o da Riva TNT 2 Ultra, só para bolsas recheadas de viciados convictos – cerca de 52 contos.

Mas pronto, a 3D Blaster Savage4 é bem mais moderada, fica-se pelos 28, um preço altamente concorrencial. E, um mesito a dieta de coca cola + pastel de nata, podemos atirar-nos para a Riva TNT 2 (normal, sublinhe-se), pela módica quantia de quase 38 contos. Já com IVA incluído.

Estarão a interrogar-se sobre os porquês de tamanha paixão por estas duas novas placas, à





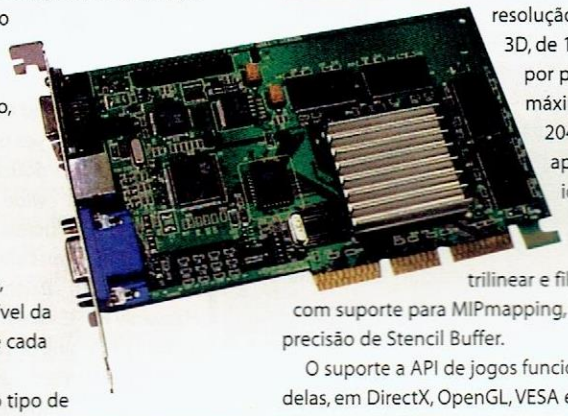
venda algures a partir de Abril/Maio. Respondendo, apontamos razões de peso: a qualidade apreciada nos testes, o facto de a Creative Labs ser líder mundial de mercado em placas 3D desde 1995 e o facto de ter posto de parte o fabrico da última versão de um dos mais afamados "brinquedos" do género – a Voodoo 3, com o chip 3DFX.

Enquanto a Savage4 permite muito maior compressão gráfica, a TNT oferece mais velocidade

Isto porque, garantem, "o seu fabrico não se justifica na medida em que só queremos oferecer o melhor aos nossos clientes". De facto, acrescentam, "a tecnologia 3Dfx, comparada com as potencialidades demonstradas pelas Savage e TNT, perde de longe".

Apontemos, então, as diferenças de ponta entre ambas. Enquanto a Savage4 permite muito maior compressão gráfica, a TNT oferece mais velocidade.

Venham os gostos e escolham entre "o verde" e "o azul", que é como quem diz, porque diferenças propriamente ditas só o olho mais apurado as enxerga porquanto, em termos de definição, velocidade de processamento e alta resolução ambas se degladiam com denodo.



A questão coloca-se, portanto, primeiro, a nível da grossura da carteira de cada um e, caso tal não seja problema, consoante o tipo de jogos que melhor encaixe no gosto pessoal de cada um. Caso andemos pelos automóveis, os aviões e outros que tais do "speed", TNT é o que está a dar. Todavia, se preferirmos ver os baixos relevos na aproximação das colunas de pedra ou mármore, a qualidade pictórica de uma pintura, o pormenor de qualquer coisa (e o dinheiro constituir óbice), fiquemo-nos pela Savage.

Entretanto, não embandeiremos em arco que isto não fica por aqui. Primeiro, tenham em conta se o vosso PC tem lá dentro placa AGP 2x ou mesmo 4x, porque a Creative Labs aconselha o melhor a fim de se tirar o melhor partido de qualquer delas, nomeadamente True Color a 32-bit, rendering 3D a 32-bit verdadeiros, 24-bit idem.

Quanto a especificações técnicas, temos:

– 3D Blaster Savage4 – Controlador 2D e 3D integrado; compressão de textura S3TC da S3; suporte de PCI (2.1) e arquitecturas AGP 2x e 4x com Sideband; motor gráfico 3D a 128-bit internos e 64-bit externos; pipeline 3D renderizado com textura dupla; 32Mb de SDRAM, RAMDAC a 300 MHz e suporte de hardware para DVD.

– 3D Blaster Riva TNT2 – Controlador 2D e 3D integrado; suporte de arquitecturas AGP 2x e 4x com Sideband; motor gráfico 3D a 128-bit internos e externos; 32Mb de SDRAM, RAMDAC a 300 MHz.

Nos dois casos, é possível obter uma precisão máxima de cor, em 2D e 3D, de 32-bit por pixel; uma resolução máxima, em 2D e 3D, de 1920x1440 a 32-bit por pixel e um tamanho máximo de textura de 2048x2048. Ambas apresentam idênticos modos de filtragem 3D – ponto, bilinear, trilinear e filtro anisotrópico com suporte para MIPmapping, bem como 8-bit de precisão de Stencil Buffer.



O suporte a API de jogos funciona, em qualquer delas, em DirectX, OpenGL, VESA e DOS, suportando portanto tanto DOS como Windows (95/98 e NT 4.0).

Tudo o resto é o que está em jogo. Por isso, das duas uma: ou acredita em nós ou vai à loja mais próxima e pede uma demonstração, com qualquer das Demos com que os especialistas da Creative Labs efectuam as suas apresentações ou com *Quake II* ou *Unreal* (um dos jogos que tivemos oportunidade de observar em acção).

> *"A tecnologia 3Dfx, comparada com as potencialidades demonstradas pelas Savage e TNT, perde de longe"*

Acredite que vai a dar no mesmo.

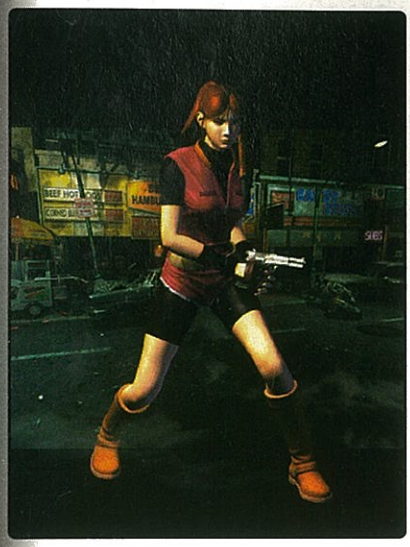
Enquanto não se decide, imagine o que qualquer destas placas debitará se tiver um Pentium III a processar cálculos e a brincar com a vírgula flutuante por detrás.

Ilídio Alves



Para os menos persistentes

Resident Evil 2



Para jogar com Hunk(4º sobrevivente) e o modo "extreme battle" onde pode usar Chris Redfield e Ada Wong: Complete o nível difícil com Clarie A, B e Leon A, B. Para ter munições ilimitadas: No ecrã de menu onde pode pegar nas armas prima as seguintes teclas: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, botão de pontaria.

Rollcage



Introduza um destes códigos no menu principal ou durante uma pausa para activar estas funções:

Gravidade elevada - jackimflying
Gravidade média - flymetothemoon
Repor gravidade normal - bringmebackdowntoearth
Dificuldade Expert - trotters
Dificuldade Hard - bigandpink
Liga Scorpio - givemescorpio
Liga Taurus - givemetaurus
Modo invertido – reflections

Army Men II

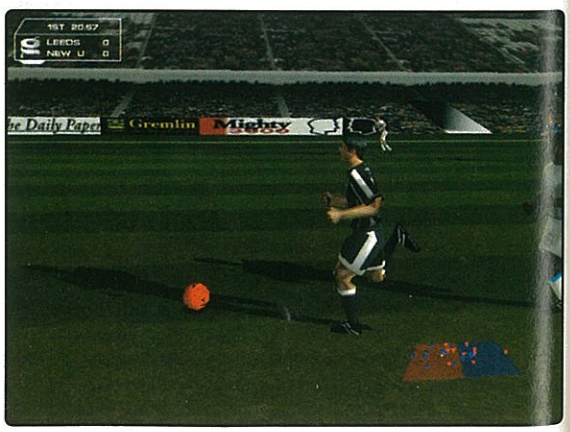


Modo Cheat:
Entre no modo de mensagem premindo \, depois escreva "when all else fails..." para activar o modo cheat. Em seguida introduza um destes códigos para activar uma função.

!patton's speach – Inspire as suas tropas
!i give up – Recomeçar nível
!veni vidi vinci – Passar nível
!night of the walking dead – Inimigos transformam-se em zombies
!suicide kings - Matar o sargento
!ninja arts - Sarge tem capacidade de camuflagem e é mais rápido
!paper dolls - pára-quedistas
!watchtower in the sky - reconhecimento
!geronimo! - 12 ataques aéreos
!beautiful nikita – espingarda sniper infinita
!fourth of july - M80
!roach spray – "Can 'o fire"infinita
!ruby ray – lupa infinita
!smorfs – farda azul
!metal sheeting – Farda Cinzenta
!shrink wrap – farda Tan
!gnomish inventions - explosivos
!acme discs – minas terrestres
!no rocket launcher - rocket launcher infinito
!village people – lança-chamas infinito
!i have a rock – granadas de mão infinitas
!phoenix! – soldado em chamas
!surprise party – Aparecem muitos inimigos
!armageddon – morre tudo num ataque aéreo
!doctor doctor – Saúde total
!spidey senses tingling – ver todos os inimigos no mapa
!santini - invencível

Equipas - Códigos
Top 50 Babes 2 - no thanks
Top 50 Babes 1 - yes please
Gremlin Staff 2 - double trouble
Gremlin Staff 1 - wide boys
The Hardmen - shadwell town
Dud's Spuds - miss wilko
Fighting Forth - flagstoning
Heavenly HTFC - lee the pig
Ledbury FC - sink or swim
Skellington United - grim reaper
FC Gremlin - i made this
Shearer XXX - sexy football
5 Nations Select - rule brittania
Best of Spurs - diamond lights
Everton Stars - duncnnomore
Forest Stars - men in tights
Newcastle Stars - down the toon
Villa Stars - bit of claret
Arsenal 70-90 - tea total
Liverpool 77-98 - scouse perms
Blackburn 94-95 - down down down
Busby Babes - sir matt
24 extra teams - prem clubs
24 joke teams - tff teams

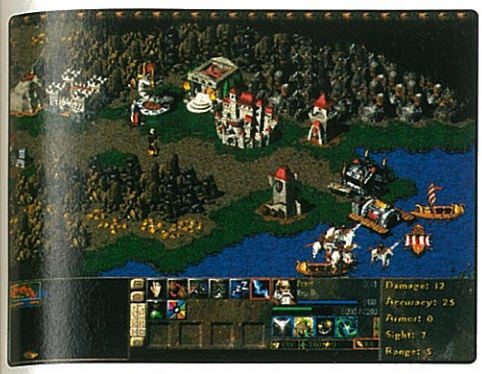
Actua Soccer 3



Equipas de bónus:
No ecrã principal prima Enter, introduza um destes códigos e prima Enter novamente para activar a equipa.

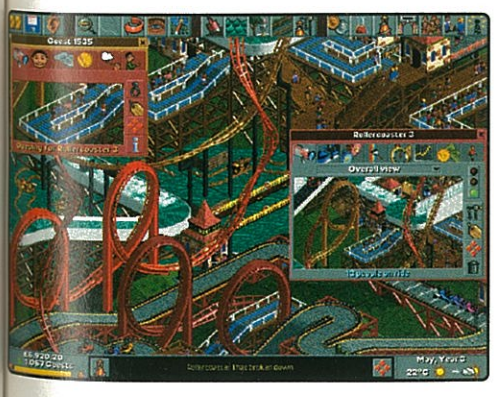
TOP SECRET

Rival Realms



Prima ENTER, digite Cheat, Prima ENTER novamente.
SEE ALL = Revela o Mapa Completo.
HIDE ALL = Mostra apenas o mapa explorado.
GIVE ME GOLD = Adiciona1,000 Ouro.
GIVE ME WOOD = Adiciona 500 Madeira.
GIVE ME FOOD = Adiciona 100 Alimentos.
MAKE ME INVINCIBLE = Torna as unidades invencíveis.
MAKE ME VULNERABLE = Repor vulnerabilidade das unidades.
LEVEL = Termina a missão actual e salta para a Missão #.
STAR ME UP = Sobe níveis de experiência para unidades seleccionadas.
UPGRADE ME = Faz Upgrades para todas as unidades seleccionadas.
HEAL ME = Repor todos os Hit Points para unidades seleccionadas.
MAKE ME VICTORIOUS = Termina e vence a missão actual.
NAME = Altera o nome da unidade seleccionada.

ROLLERCOASTER TYCOON



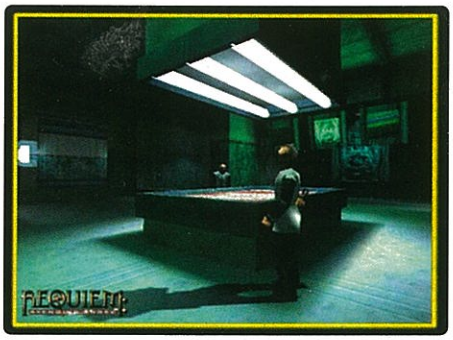
Dinheiro:
Se pensa demolir uma atracção que está a ficar velha e ninguém quer usar, em vez de a empurrar para a "trash can" só para a deitar fora, clique no botão de construção e depois no bulldozer.
Não recebe todo o dinheiro de volta, mas recebe algum. Funciona muito bem com montanhas russas, destruindo uma peça de cada vez porque recebe mesmo todo o dinheiro de volta.

TOCA 2



Escreva TOPDOWN como o seu nome.
Ouve Tiff dizer "Cheat Mode Enabled" e fica com um tipo de vista GTA disponível.
Pode também experimentar estes nomes:
HANGOVER – Torna as coisas um pouco tontas.
DOUBLE – Todas as pistas
CARTASTIC – Todos os carros
OUCH – Modo de batalha
RUBBER – Colisões que ressaltam
MOVIE – Colisões idiotas
HIGHJUMP – Baixa gravidade
HANGOVER – Horizonte enevoado
SKINNY – Só vê as rodas
SKATES – Velocidade dupla
TIMEOUT – Distâncias de todo o campeonato

Requiem: Avenging Angel



Modo Cheat:
Prima Enter para aparecer a janela da consola, depois introduza um destes códigos para activar a função correspondente.
csmilton – Activa teclas de cheat
csshroud – Munições e saúde total
cshealth – Saúde total
csrosary - Objectos
csammo - Munições
csguns – Todas as armas
csyhwh – Modo God
csessence – Dá-lhe essência ilimitada
cshalt – Interrompe o tempo
cswire – Faz um contorno do ambiente 3D do jogo
csvanish – Desaparecem todos os inimigos
cshost – Sem gravidade
csportal – Todas as portas destacadas a amarelo

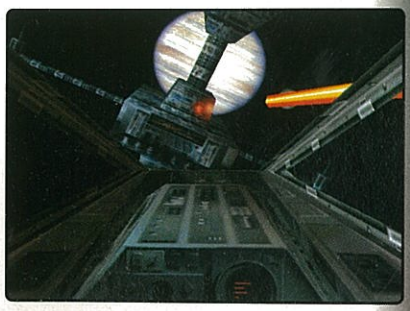
Commandos: Beyond the Call of Duty

Códigos das Missões:

The Asphalt Jungle- 8K2IX
Dropped out of the Sky- 9R291
THor's Hammer- 44G9J
Guess who's coming tonight- 4HSAB
Eagle's Nest- J8TSN
The Great Escape- LUK2L
Dangerous Friendships- DUSLZ

Para os Cheats:
Escreva GONZOOPERA. (sem zeros)
São estes os comandos:
CTRL+I - Invencibilidade
F9 – Informações sobre o terreno
SHIFT+X – Teletransporte usando o comando Look
CTRL+SHIFT+N – Terminar missão actual
SHIFT+F4 – Localizar os Commandos
CTRL+F9 – Mostra Debug Output
ALT+F11 – Ajuda da Janela
ALT+SHIFT+M – Escrever para MEMACT.DAT
ALT+SHIFT+L – Escrever para MEMLIN.DAT
ALT+i - Interface Picte

X-Wing: Alliance



Escreva IMACHEATER para activar os cheats.
Depois pode usar estes códigos:
EWOKSRULE – Invulnerabilidade
MASTERYODA – Munições infinitas
KILLMENOW – Perder nível
THETASTEOFVICTORY – Vencer nível
HYPERMETO## - Passa para o nível número



Championship MANAGER

LIGA PORTUGUESA 97/98

INCLUI TAMBÉM AS LIGAS INGLESA, ESCOCESA,
ITALIANA, FRANCESA, ALEMÃ, HOL[illegible] ESPANHOLA



sportsinteractive

* PROMOÇÃO LIMITADA
AO STOCK EXISTENTE

Solução: Baldur's Gate



Os segredos de Baldur's Gate

Antes de entramos no fantástico mundo de *Baldur's Gate* e revelarmos alguns dos seus mistérios, deixem-nos tecer uns considerandos em redor desta aventura épica que nos deixou pregados aos nossos monitores horas a fio.

De facto, *Baldur's Gate* revelou-se uma verdadeira caixa de Pandora, tal a infinidade de quests, magias, monstros e heróis que fomos encontrando ao longo da exploração de Sword Coast, para não falar na cidade de Baldur's Gate que se revelou um mundo dentro de outro mundo. Raramente se conseguiram misturar todos estes ingredientes de uma forma tão homogénea como aquela que nos é proposta em *Baldur's*.

Não é nossa intenção nem pretensão dar nas próximas 3 páginas, a solução exaustiva de *Baldur's Gate*. Até porque tal seria uma tarefa ingrata dados os graus de liberdade que este título apresenta, bem como a necessidade de monopolizarmos mais de metade da revista. Apenas pretendemos dar alguns conselhos, assim como partilhar algumas das nossas experiências vividas neste mundo de fantasia. Portanto, não será propriamente a fórmula da pedra filosofal ou do elixir da longa vida que pretendemos revelar, até porque não as conhecemos (se algum dos leitores as possuírem, a redacção da BGamer agradece desde já o seu envio).

A ideia é tentar revelar alguns truques, dicas e estratégias que fomos adoptando ao longo do desenrolar da aventura e poupar aos nossos leitores alguns momentos de verdadeiro desespero, com que por vezes nos deparamos. De igual modo a quantidade de saves que poderão economizar será notória, se bem que algumas estratégias poderão, porventura, não se adaptar ao tipo de herói por vós utilizado ou a determinadas situações. Na visita guiada, tentámos resumir ao máximo a caminhada por *Baldur's Gate*, dando-lhes apenas os passos que consideramos essenciais. Chega de conversa, e vamos a eles.

Baldur's Gate

A criação da personagem



Este é um dos factores mais importantes do jogo, já que irá determinar o seu comportamento, as suas acções bem como a forma como vai encarar a aventura.

Antes de "construir" o nosso herói, é conveniente encetar várias tentativas de lançamento de dados de modo a obter o melhor resultado possível, com o objectivo de termos pelo menos 2 características sólidas, como por exemplo a inteligência, uma boa constituição física ou vastos conhecimentos de magia.

Em termos de profissão, os Mágicos e os Ladrões são de evitar, os primeiros devido à sua fraca constituição física, os segundos porque se encontram no decorrer do jogo, podendo ser recrutados facilmente.

Armas e magia



Equipe as suas personagens com armas de longo alcance. Mesmo os mágicos podem lançar dardos e punhais. Este tipo de armas permite atacar os adversários à distância, evitando assim o confronto físico. Mesmo as personagens não guerreiras podem atacar da retaguarda.

Compre as melhores armaduras e escudos que estejam disponíveis e não tenha receio de gastar uma verba suplementar neste tipo de equipamento, a fim de que os seus guerreiros fiquem bem apetrechados. Não se esqueça de verificar quais os atributos das suas personagens, de maneira a que o tipo de arma seja a mais indicada e consequentemente o seu uso seja plenamente eficaz.

Não desperdice as suas economias em munições, nomeadamente flechas e dardos, pois podem ser facilmente encontradas nos cadáveres dos nossos inimigos.

Evite comprar poções muito caras pois, tal como as flechas, podem ser encontradas nos campos de batalha.

Em todos os negócios que efectuar escolha a personagem com maior carisma e vai ver que consegue preços mais acessíveis.

Não equipe as suas personagens com anéis nem colares, a não ser que sejam artefactos mágicos. Nesse caso, tenha cuidado de os identificar previamente pois tanto podem ter efeitos positivos como negativos.

Por fim, tenha atenção que há magias muito eficazes que importa destacar, pois tornam-se essenciais em situações desesperadas e são necessárias para terminar o jogo, entre elas: a invocação de monstros (Monster Summoning), a teia (Web), a nuvem fedorenta (Stinking cloud) e, nos estágios iniciais do jogo, a bola de fogo (Fireball).

A constituição da Party

O seu grupo de aventureiros deverá ser constituído forçosamente por um mágico, um ladrão e um guerreiro. As restantes personagens ficam ao seu critério, mas tenha em mente que uma party bem equilibrada é uma mais valia na exploração e combates em Sword Coast. O ideal, embora seja bastante discutível, é a presença de dois guerreiros (Fighter, Paladin ou Warrior), um ladrão, um arqueiro e dois mágicos, de preferencia um Mage e um Priest.

Ambos acabámos o jogo, precisamente, com esta configuração.

Outro factor bastante importante reside na manipulação da party, ou seja, conservar as personagens mais fortes, normalmente os guerreiros, na frente, os mágicos no meio, de modo a ficarem protegidos e os arqueiros, na retaguarda. Habitue-se a clicar com o botão direito do rato para rodar a sua equipa sempre que necessário, de modo a enfrentar os adversários como foi previamente descrito.

O inventário

Em determinadas situações, principalmente a partir do meio do jogo, irá ter dificuldades em manipular correctamente o seu inventário, uma vez que as "slots" não são muitas e existe um limite de peso que cada personagem pode transportar. Assim, não se esqueça que pode empilhar determinados objectos que sejam iguais, como por exemplo flechas, poções, pedras, etc. Em caso extremo, se tiver necessidade de transportar um objecto mais pesado, não hesite em beber uma poção de força. Não se esqueça também que pode



guardar o material em excesso num armário de uma estalagem. Técnica essa bastante utilizada por nós, sobretudo em Beregosth (pois é uma cidade bastante central) na Jovial Inn.

O combate

Talvez a parte mais apetecida em *Baldur's Gate*, bem como a mais difícil. Em primeiro lugar, tenha o cuidado em configurar o jogo para fazer pausa sempre que seja atacado (embora tenha ao dispor muitas outras opções). Não tente jogar em tempo real, pois o resultado certamente será desastroso e a curto prazo tudo o que restará da sua party será carne para monstros.

Como já foi referido, a colocação das suas personagens é fundamental. Existem numerosas tácticas que se podem aplicar nos combates. Experimente, por exemplo, dar uma poção de rapidez a um elemento da sua party, equipá-lo com uma protecção anti-fogo e activar a magia (poção) Oil of fire. Fuja rapidamente e divirta-se a ver os monstros a arder.

Outra técnica que resulta de sobremaneira são as emboscadas. Utilize um membro da sua party como isco e vá chamando os seus inimigos um a um.

Com o decorrer do jogo, a magia torna-se uma componente cada vez mais importante, já que o grau de dificuldade dos combates aumenta assim como as faculdades dos seus inimigos. Portanto não se esqueça de amealhar e memorizar o maior número possível de magias e poções.

Para atestar esta tese, basta dizer que existem inúmeros adversários que só conseguem ser eliminados com o recurso à magia.

Os Quests



Um dos principais objectivos em *Baldur's Gate* é a evolução das personagens, evolução essa que é traduzida em pontos de experiência. Existem duas formas de aumentar os pontos de experiência e consequentemente os níveis dos nossos heróis. A primeira, como é óbvio, refere-se aos combates; a segunda, à realização dos quests. E é precisamente nesta última forma que se conseguem obter um maior números de pontos de experiência.

Os quests em si são bastante numerosos (cerca de 200) e têm como objectivo as mais variadas missões. Muito embora a maioria deles não sejam essenciais para terminar o jogo, é recomendável que aceite a maioria dos quests que lhe são propostos, e tente resolvê-los para os seus heróis subirem de nível, adquirirem determinadas armas e poções, algumas delas só possíveis se completar determinado quest.

Visita guiada

Capítulo I

Começa a sua aventura em Candlekeep, onde terá alguns quests que lhe serão úteis para se integrar no jogo. Tente equipar-se o melhor possível na estalagem. De seguida, dirija-se ao centro do Palácio, onde encontrará pela primeira vez, Iomen (uma ladra de grande utilidade ao longo do jogo). Fale com Gorion e diga-lhe que está pronto para partir. Após sair de Candlekeep, irá assistir ao primeiro combate de *Baldur's Gate*, onde não tem participação activa.

Após a morte de Gorion, aceite que Iomen se junte a si. Se prosseguir pela estrada, irá encontrar duas novas personagens, Xzar e Montaron (que o deverão acompanhar nas primeiras etapas do jogo). Contudo, tenha em atenção o alinhamento destas personagens.

Siga em direcção a Friendly Arm Inn, aproveitando durante a jornada para ganhar alguns pontos de experiência em combates relativamente simples. Em Friendly Arm Inn, à entrada da estalagem, vai ter o seu primeiro combate com um maior grau de dificuldade, pois terá à sua espera um caçador de prémios. Felizmente poderá contar com a ajuda dos guardas desta localidade. Já dentro da estalagem, no último andar, vai encontrar Jaheira e Kalid, que deverão incorporar a sua party. Rume a Naskell. Poderá fazer uma paragem em Beregosth, onde vai encontrar Elmister, que lhe contará bastantes segredos de *Baldur's Gate*.

Capítulo II

Já em Naskell, faça uma visita ao templo e à loja onde poderá comprar poções curativas. Vá à estalagem e lute com um novo caçador de prémios. Aponte para sudoeste e rume para as minas. Fale com Emerson, o capataz das minas para poder aceder aos subterrâneos.

No último nível dos subterrâneos, derrote Mulahey e apodere-se da carta.

Capítulo III

Após o combate anterior, vai encontrar Xan, um mágico com poderosos feitiços. Saia dos subterrâneos pela saída secreta. Dirija-se a Firewine Bridge onde poderá resolver mais uns quests. De igual modo, pode visitar Gullykius, e Ulcaster, ambas as localidades situam-se imediatamente a norte de Firewine Bridge. Rume novamente a Beregosth. Numa estalagem, irá encontrar Jessa Vai, que lhe oferecerá 50 moedas de ouro por cada escalpe. Aponte para Larswood. Depois de enfrentar alguns bandidos, encontrará o seu chefe. E assim chegará ao campo dos bandidos (essencial para entrar na cidade de Baldur's Gate). Depois de encontrar Ender Sai, obtenha os documentos que estão no cofre.

Capítulo IV

Situando-se no campo dos bandidos, dirija-se novamente a Friendly Arm Inn e seguidamente para Cloackwood. À entrada encontrará um guerreiro que se poderá juntar ao seu grupo. Dirija-se para oeste e entre nas minas. Fale com os escravos. Vá para o nível 2, entre na prisão e solte os prisioneiros. Vai encontrar Yeslick, um valoroso guerreiro. No nível 3 das minas, prepare-se para 2 ferozes combates. Extermine Davaeorn e apodere-se da chave. Fale com o outro mago.

Capítulo V

De volta ao nível 1 das minas, desloque-se para Leste e fale com o homem em frente ao grande portão. Ele vai revelar como inundar as minas. Abandone as minas e aponte para as quintas. Aqui um pescador vai pedir-lhe para matar uma Sacerdotisa que vive a Leste da ponte de *Baldur's*. Desloque-se até lá, fale com ela e ajude-a. Retorne ao encontro do pescador e obtenha o "bowl". Atravesse a ponte e entre em Baldur's. Em Baldur's, tem diversas opções para continuar a sua aventura. Há no entanto, três factores imutáveis:

-1º Marek e Lothander vão envenená-lo. Para obter o antídoto, dirija-se a Water Queens House, na parte sudoeste da cidade, e peça ajuda. Ser-lhe-á dito que pode encontrar o antídoto no templo de Timora. Dirija-se à estalagem Blade and Stars e dê o item que obteve a Lothander, que lhe dará metade do antídoto. A outra parte do antídoto está na posse de Marek, que se encontra na estalagem Blushing Merad.

-2º Dirija-se ao edifício na parte inferior esquerda da cidade, entre e converse com um comerciante, que se irá transformar num monstro. Saia e vá ao quartel general de Flaming Fist. Entre e fale com Scar. De volta a Seven Sun, elimine todos os monstros. Cá fora, um guarda diz-lhe para regressar a Flaming Fist.

-3º Dentro do quartel, suba ao primeiro andar. Trave conhecimento com o Duke que lhe dirá para investigar o quartel Iron Throne. Em Iron Throne, suba aos andares superiores e elimine todos os adversários e recolha toda a informação. Regresse ao convívio com o Duke.

Capítulo Capítulo VI

Após uma sequência cinematográfica, será levado para a entrada de Candlekeep. Dê o livro ao guarda e dirija-se para o edifício central. No terceiro andar, lute com o Iron Throne Boss. Após o combate, será encarcerado, acusado de homicídio. Felizmente terá ajuda para fugir da prisão. Explore todo o palácio, pois encontrará itens de grande utilidade.

Capítulo VII

Regresse á cidade de Baldur's. Não se esqueça de que é acusado de assassínio, portanto fuja de todos os guardas. Se for apanhado, o jogo acaba. Fale com Tamoko e obterá preciosas informações e importantes quests. Rume para os esgotos e descubra a passagem secreta para Undercellar. Elimine Slythe e Kristen e apodere-se do convite (muito importante).

No edifício Iron Throne, suba até ao último andar, derrote Cythanchia e apodere-se do diário de Saverok. Um conselho: não use bolas de fogo.

Vá até ao castelo do Duke, mostre o convite e entre. Aqui será a primeira vez que defrontará Saverok e as suas criaturas. Não conseguirá matar Saverok. Depois do combate mostre o diário ao guarda. Será levado para Thief Guild. Esta é a última oportunidade para se abastecer de poções, magia ou novas armas. Descubra a entrada para o labirinto.

Siga Saverok no labirinto, use um Thief para detectar as armadilhas. A saída está localizada na parte superior esquerda do mapa.

Antes da última batalha, enfrente Tamoko.

Entre no palácio de Saverok. Observe o filme e faça um save (Final Save).

A batalha final



Aqui é que são elas. Passo a descrever a estratégia por mim (Manuel Viana) utilizada para derrotar Saverok.

Em primeiro lugar, tenha cuidado com as armadilhas, principalmente as centrais que não podem ser desactivadas. Antes da aparição de Saverok, tome poções anti-magia e anti-fogo. Depois da curta conversa com Saverok, seja rápido e lance, o máximo que puder, feitiços ou scrolls, Monster Summoning, de preferência de nível 3. Tenha um dos elementos da sua equipa, constantemente, a curar os restantes. Não pare, mantenha-se sempre em movimento e não tenha medo de utilizar magia. Saverok é imune a todos os tipos de magia, mas os seus comparsas não.

Agora tem duas hipóteses: ou incide os seus ataques sobre Saverok, já que basta matá-lo para o jogo terminar (mais difícil), ou elimina primeiro os ajudantes de Saverok e, por fim, o Senhor do Mal (mais fácil).

Eu optei pela segunda. Na verdade, já tentei as duas, com êxito.

Epílogo

Espero que se divirtam tanto como nós nos divertirmos. Quando acabarem o jogo, recomecem-no novamente com outra personagem, porque o gozo, esse nunca desaparecerá. Vemo-nos em *Tales of The Sword Coast*.

Fernando Rosado e Manuel Viana



"PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.

SENTE AS BOAS VIBRAÇÕES!





ATENÇÃO

A utilização de produtos não oficiais pode invalidar a garantia da consola.

DUAL SHOCK™

Compatível com função vibratória

Compatível com função analógica

PlayStation

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com

SECÇÃO
CONSOLAS



NOTÍCIAS
LEGEND OF LIGAIA
BUGS BUNNY
CARMAGEDDON
RUGRATS
RIDGE RACER TYPE 4
ASTERIX
MARVEL
DARKSTALKERS 3
SYNPHON FILTER
CIV 2
LIVEWIRE
BLOODY ROAR 2

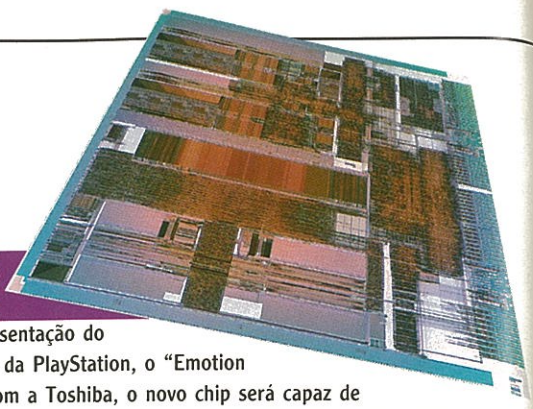
OUTROS TÍTULOS

GAMEBOY REPORT

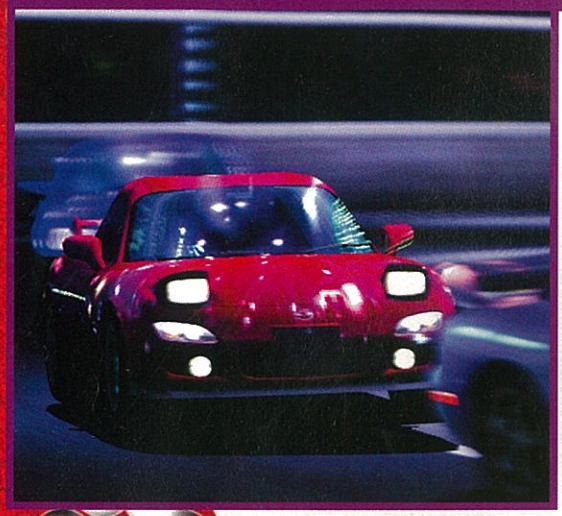
TRUQUES E DICAS

SOLUÇÃO:
M.G.S. (2ª PARTE)

Notícias



PlayStation 2



Decorreu em Tokio, no Japão, a apresentação do CPU que equipará o próximo modelo da PlayStation, o "Emotion Engine". Desenvolvido em parceria com a Toshiba, o novo chip será capaz de processar informação a 128 Bits. As grande novidades do "Emotion Engine" reflectem-se na grande performance em aplicações multimédia, uma vez que engloba dois tipos de cálculo independente de "floating point vectors", um circuito descodificador de MPEG-2, alta performance nos controladores DMA e um endereçamento de memória em Direct Rambus que consegue atingir os 3,2 GB por segundo (equivalente a 4 vezes superior à velocidade de acesso nas memórias de PC a 100 MHz). Com estas características, conseguem gerar-se superfícies curvas NURBS (Non Uniform Rational B-Splines) e transformações geométricas 3D em tempo real. Com o novo descodificador MPEG-2 conseguem processar-se gráficos de alta resolução em 3D simultaneamente com uma qualidade igual aos DVDs. Com este processador consegue-se um cálculo de 66 milhões de polígonos por segundo. A saída da nova PlayStation está prevista para meados do ano 2000. Pelos menos, já temos chip.



Viva Football

Já se encontra disponível no nosso mercado, o novo simulador de futebol da Virgin Interactive para a PlayStation, Viva Football. Totalmente em português, Viva Football é também o jogo oficial da Selecção Portuguesa. Correndo em alta resolução e em 3D, Viva Football oferece-nos mais de 1000 equipas que englobam 16.544 jogadores. A destacar a possibilidade de disputar jogos entre selecções de épocas diferentes, como por exemplo Portugal de 66 contra o Brasil de 74. Análise na próxima edição da BGamer.

Curtas

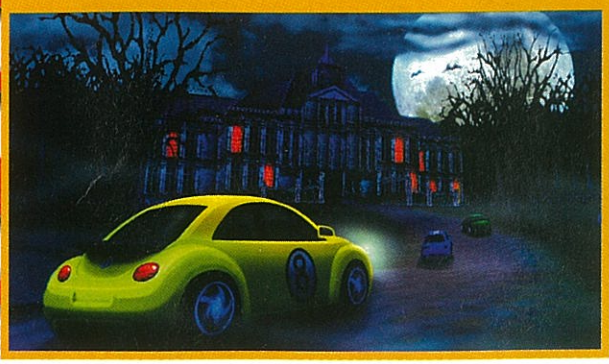
A Squaresoft anunciou o lançamento de Final Fantasy Anthology, título este que inclui Final Fantasy V e VI. A edição está prevista para Novembro de 99.

A Capcom já está a trabalhar na sequela de Resident Evil 2 para a PlayStation. Com saída prevista para o final do ano, Resident Evil Nemesis promete verter muito sangue.

Na senda de Street Sk8er, perspectiva-se o lançamento de mais títulos sobre Skate. A Activision encontra-se a trabalhar em Tony Hawk Pro Skate, com a chancela do antigo campeão mundial de Skate.

Metal Gear Solid vai ser reeditado no Japão com novas missões, opções de treino e suporte para o PocketStation. Não há data para o lançamento na Europa.

Beetle Adventure Racing



Concebido para a Nintendo 64, Beetle Adventure Racing senta-nos ao volante do novo carocha em divertidíssimas corridas. São-nos oferecidos vários modos de jogo, desde a simples corrida até um duelo ou mesmo batalha, passando pelo tradicional Campeonato. Cada percurso contempla várias passagens e pistas secretas bem como uma enorme variedade de power ups. A destacar a possibilidade de competirem até 4 jogadores.
Editado pela Electronic Arts, Beetle Adventure Racing é um sério candidato ao titilo de um dos jogos mais divertidos do ano para a N64. A sair brevemente.

Lunar: Silver Star Story



Depois de ter sido lançado no ultrapassado e esquecido Sega CD, a Working Designs encontra-se a trabalhar numa nova versão deste RPG para a PlayStation. Encarne o papel de um jovem aventureiro, de seu nome, Alex, numa aventura recheada de acção e fantasia, onde o quest principal é derrotar o Magic Emperor. Explore masmorras, enfrente monstros, lidere uma party, converse com dezenas de NPCs e delicie-se com mais de 45 minutos de sequências animadas. Lunar: Silver Star Story tem edição prevista para o final do Verão.



Rally Masters

Desenvolvido pela Digital Illusions, a mesma equipa que nos trouxe *Motorhead* e editado pela Gremlin, *Rally Masters* é o novo simulador de rallys a ser lançado para PlayStation e Nintendo 64. Baseado na prova Michelin - Race of Champions disputada nas Canárias no fim de cada época, *Rally Masters* traz-nos, além da prova das Canárias, mais 50 traçados, podendo estes serem jogados sob várias condições meteorológicas bem como ao contrário. Só automóveis são mais de 60, cada um com características diferentes.
Rally Masters suporta até 4 jogadores em ecrã dividido e tem lançamento previsto para o próximo

top de venda- Consolas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	=	Metal Gear Solid (PSX)	Konami
2º	=	Collin McRae (PSX)	Codemas..
3º	6º	Tomb Raider III (PSX)	EIDOS
4º	3º	Crash Bandicoot 3 (PSX)	Sony
5º	4º	Hugo (PSX)	ITE
6º	novo	A Bug's Life (PSX)	Sony
7º	9º	Toca 2 (PSX)	Codemas...
8º	=	Tekken 3 (PSX)	Namco
9º	10º	Premier Manager 99 (PSX)	Gremlin
10º	7º	Gran Turismo (PSX)	Sony

Recolha de informação a 7, 8 e 9 de Abril nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)





R/C Stunt Copter

A nova proposta da Shiny, responsável por êxitos como Earthworm Jim ou Wild 9, é um simulador de helicópteros telecomandados, em exclusivo para a PlayStation. Ao nosso dispor estão 5 modelos de helicópteros, com os quais poderemos completar determinadas missões, seguir rotas previamente traçadas ou ainda executar as mais ousadas acrobacias. Ao longo dos vários percursos, poderá apanhar vários objectos que o ajudarão a cumprir cada objectivo. Totalmente em 3D, R/C Stunt Copter afigura-se como um dos jogos mais originais a ser lançado para a consola de 32 Bits da Sony.

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS:

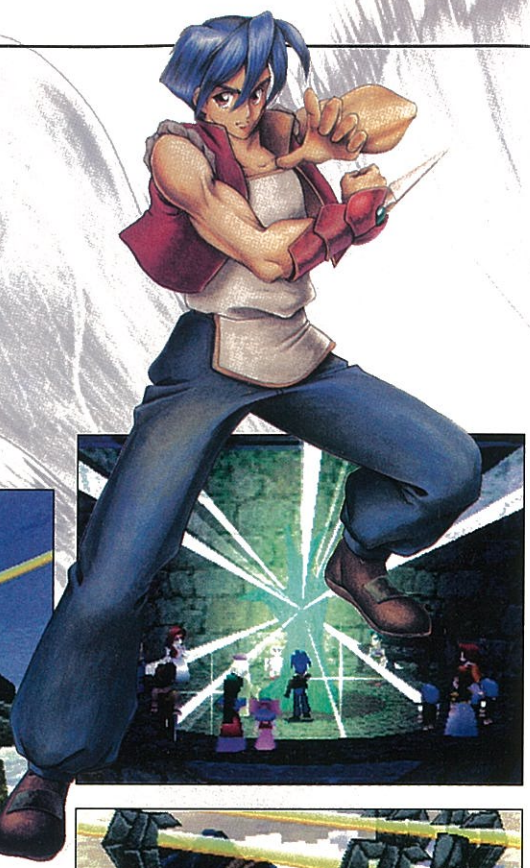
PlayStation	Nintendo 64
Bust-a-Move 4	Mario Party
Wing Over 2	Vigilante 8
Blaze and Blade	Castlevania 64
Kensei: Sacred Fist	A Bug's Life
Legacy of Kain:	Monaco Gran Prix
Soul Reaver	Command and
Monkey Hero	Conquer
Rat Attack	Star Wars: Racer
Quake II	Duke Nukem: Zero
R-Type Delta	Hour
Eliminator	Perfect Dark
Tank Racer	Gex 64
X-Files	South Park
Tanktics	Virtua Pool 64
Tail Concerto	California Speed
	MBA Jam 99

Legend of Legaia

Um RPG de inovação

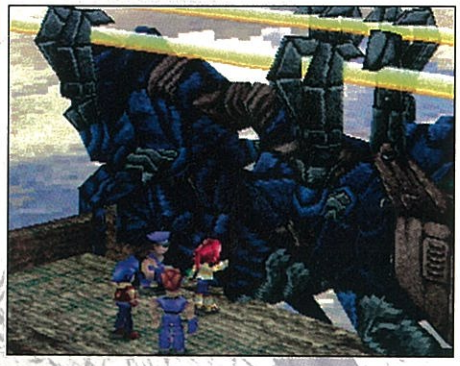
Enquanto nos encontramos ainda a largos meses da saída do tão ansiado *Final Fantasy VIII*, outros RPGs têm surgido no horizonte, não menos merecedores. *Legend of Legaia* destaca-se de entre a multidão.





Com uma história absorvente envolvendo um mundo pós-apocalíptico onde um estranho nevoeiro corrompeu tudo o que vivia, *Legend of Legaia* assume-se como um dos melhores RPGs da PSX a lançar nesta temporada. Abrangendo um pequeno grupo de apenas três guerreiros, este novo jogo promete trazer umas quantas surpresas aquando do seu lançamento no mercado europeu.

A história conta-nos que, no distante mundo de Legaia, uma enorme catástrofe acaba de acontecer. Os "Cells", criaturas misteriosas imbuídas de poderes sobrenaturais, começaram a corromper-se e a voltar-se contra os humanos que serviam. Esta desgraça deve-se à súbita aparição de um estranho nevoeiro que se começou a espalhar por todo o planeta. Distorcendo e corrompendo tudo o que toca, este nevoeiro apresenta-se como a maior ameaça de sempre ao mundo de Legaia.



Legend of Legaia apresenta um inovador sistema de combate

Abandonando os seus Cells e fugindo do nevoeiro, os humanos passaram a viver uma vida







miserável nos recônditos mais inacessíveis do planeta. É neste cenário que surgem então as nossas três personagens, Vann, Noa e Gahra, que irão partir numa demanda para resolver o enigma do nevoeiro.

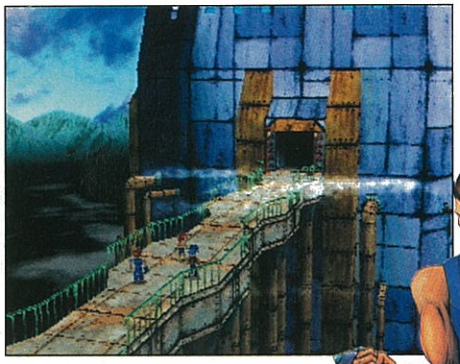
Apesar de aparentar ser um pouco simples a princípio, o argumento promete ser dos mais bem escritos e executados guiões da história dos RPGs, o que por si só pode ser um incentivo para comprar o jogo. Mas estas não são as únicas razões. De facto, a Sony garantiu um grande grupo de inovações que irão transformar este *Legend of Legaia* num produto memorável na PlayStation.

Para começar, o sistema de combate é completamente original, abandonando o habitual sistema de turnos e menus normalmente visto num RPG. Em vez disso, surge-nos um modelo que faz lembrar muito mais um *Tekken 3*, com um aproveitamento excelente do joypad da PSX. A cada botão do controlo corresponde agora uma acção, como usar um item, atacar, defender, etc. Dependendo da opção que escolhermos teremos então à nossa disposição outra combinação de teclas para realizarmos essa mesma acção. Por exemplo, ao seleccionarmos o ataque teremos de imediatamente dar início à combinação de golpes, de modo a extrairmos daí o maior dano possível a aplicar ao inimigo.

O ambiente 3D super detalhado promete trazer Legend of Legaia a um nível superior

Isto significa que teremos agora de recorrer a uma maior rapidez nos dedos, em vez de a uma táctica bem estudada. O que não quer dizer que não tenhamos de pensar, já que ataques cegos irão rapidamente levar à morte das personagens.







O ambiente de jogo é completamente em 3D, utilizando a técnica de Gouraud Shading, o que permite um aspecto gráfico bastante detalhado. Igualmente prometida está a atenção ao pormenor da equipa da Sony, que se deverá esmerar para representar todos os pequenos detalhes gráficos que surgirem. As animações das personagens são igualmente excelentes, com expressões e movimentos super-realistas.

Quanto à jogabilidade, *Legend of Legaia* parece apontar para uma grande quantidade de horas de jogo, o que mais uma vez favorece esta nova produção. Com um mundo enorme, e uma grande variedade de cenários e personagens, o mundo de Legaia promete tornar-se quase tão épico como o universo de *Final Fantasy*, pelo que esperamos ansiosamente pelo seu lançamento.

Hugo Cardoso

Data prevista de saída :
Maio de 99
Editora :
Sony
Desenvolvido por :
Contrail

Bugs Bunny: Lost in Time

Coelhos, cenouras e plataformas



Após passagem pelo Game Boy, Bugs e companhia entram em força no mundo dos 32 Bits. Numa aventura recheada de humor e acção, Bugs prepara-se para enfrentar concorrentes de peso.

A equipa que já nos tinha trazido *Jersey Devil*, a Behaviour Interactive, encontra-se na fase final da produção do primeiro jogo dos Looney Tunes para a PlayStation. Dirigido a um público mais jovem, *Bugs Bunny: Lost in Time*, sob a forma de um jogo de plataformas e puzzles em 3D, tem como principal objectivo transportar para a consola todo o esplendor e grandiosidade proporcionada pelos desenhos animados que tantas gerações têm deliciado.

Lost in Time introduz variantes proporcionam um maior desafio, aumentando a jogabilidade e a longevidade

Como de costume, tudo começa a caminho de Albuquerque. Bugs Bunny, acidentalmente, activa uma máquina do tempo que o levará numa louca e divertida viagem a 5 épocas diferentes: Idade da Pedra, Período Medieval, a época dos Piratas, os loucos anos 30 e ao Futuro. O objectivo principal: regressar ao Presente. Embora pareça tarefa fácil, Bugs tem pela frente inúmeras adversidades que terá de ultrapassar, nomeadamente adversários de peso como Yosemite Sam, o cowboy de bigodes farfalhudos, a terrível bruxa Hazel ou Marvin the Martian, bem como perigosas armadilhas e imensos puzzles. Perante tanta adversidade, era caso para dizer: "I should have taken that left turn at Albuquerque".

Bugs Bunny: Lost in Time, sendo na sua essência um puro jogo de plataformas, introduz algumas variantes que visam proporcionar um maior desafio, aumentado assim a jogabilidade e a longevidade do jogo. Ao contrário, da maior parte dos jogos de plataformas (com a devida excepção para meia dúzia de títulos como *Spyro* ou a saga *Crash Bandiccot*), em que nos limitamos (só) a correr, saltar uns obstáculos e dar uns "biqueiros", *Lost in Time* vai mais além, permitindo ao jogador explorar cada área até ao mais ínfimo pormenor assim como resolver enigmas e puzzles necessários para aceder a um nível secreto ou para abrir uma porta.

Ao longo dos 22 níveis que compõem o jogo, que totalizam mais de 30 horas de jogo, é-nos dada ainda a possibilidade de conduzir 5 "veículos". Bom, se considerarmos uma cabra como veículo... Com o decorrer do jogo podemos apanhar vários itens que são estritamente necessários para completarmos o jogo, casos das cenouras, que restabelecem a saúde de Bugs ou Clocks (relógios) que nos dão acesso a novos níveis.

Graficamente, *Bugs Bunny: Lost in Time* promete competir com os demais, graças ao seu "scroll" fluido e à magnificência do cenário, colorido e diversificado. A introdução de sequências animadas entre as missões dá-nos a sensação de estarmos perante um autêntico desenho animado, além de fazerem a ponte entre os vários níveis. Visando dar uma maior veracidade ao jogo, todos os efeitos sonoros bem como a música original foram cedidos pelos estúdios da Warner Brothers.

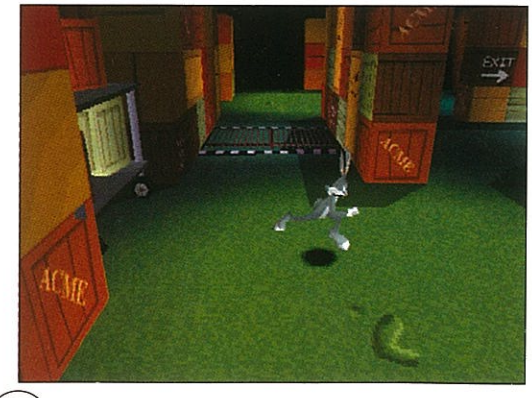
Com saída agendada para o mês de Junho, *Bugs Bunny: Lost in Time* tem tudo para se transformar no grande êxito de Verão na PlayStation, para a pequenada, e não só.

Já agora, para quando um jogo com Daffy Duck?

Manuel Viana









Data prevista de saída :
Junho
Editora :
Infogrames
Desenvolvido por :
Behaviour Interactive

Outlaw e Electronic Arts, Electronic Arts e Need for Speed são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts nos E.U.A. e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. Aston Martin DB7 usado sob licença da Aston Martin Lagonda Limited. O logótipo BMW, a sigla BMW e a designação do modelo BMW são marcas comerciais da BMW AG e são usadas sob licença. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, todos os logotipos associados, e os designs característicos do Ferrari F50 e Ferrari 550 Maranello são marcas comerciais da Ferrari S.p.A. OS Emblemas e Modelos de Veículos da Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, Emblems são marcas comerciais da General Motors usadas sob licença pela Electronic Arts Inc. A palavra jaguar "Jaguar", o dístico com forma de felino e a sigla "XKR" são marcas comerciais da JAGUAR CARS LTD, ENGLAND e são usadas sob licença. A colocação de componentes genéricos pós-venda como ajustadores aerodinâmicos ou outro elementos de competição não são autorizados pela Jaguar e não representam uma política autorizada de instalações para o carro real. Automobili Lamborghini, Diablo SV, e todos os logotipos associados são marcas comerciais da Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren F1 é uma marca comercial da McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" e "SLK" são marcas comerciais da Daimler-Benz AG licenciadas pela Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG sob determinadas Patentes. Porsche e 911 são marcas comerciais registadas da Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos donos. Playstation e PS são uma marca comercial registada de Sony Computer Entertainment Inc.

www.needforspeed.com

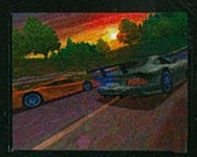
ELECTRONIC ARTS



CAVALHEIROS, ESCOLHAM A VOSSA MÁQUINA.







PlayStation

NEED FOR SPEED™ ROAD CHALLENGE



NÃO BUZINE NO TRÂNSITO. CONDUZA COM LIBERDADE TOTAL

Editado e Distribuído por Electronic Arts, R. S. Domingos de Benfica, nº 33, R/C Dto. 1500-566 Lisboa. Departamento de Vendas e Atendimento aos Clientes: Lusomundo: Telef. : (01) 3187306/07/08

Carmageddon

Carnificina na PSX

Finalmente, o jogo mais sádico e violento de condução automóvel chegou à consola da Sony e está no mínimo tão bom como na sua versão original, o que promete transformar este título noutro sucesso da PlayStation.

Os objectivos e modo de jogo de *Carmageddon* são, nesta altura, por demais conhecidos, e dispensam qualquer explicação. A gloriosa corrida da morte chegou às consolas, e promete fazer brilharete na PlayStation. Com novos níveis, missões e carros, a versão PSX promete atrair todos os que desesperaram aquando da sua saída para PC, tanto pelos seus novos ingredientes como pela sua fórmula de sucesso que vendeu milhões.

Tirando a introdução dos zombies no jogo, tudo o resto se encontra fiel ao original

Esta nova versão não se pode classificar como sendo apenas uma conversão do primeiro *Carmageddon* do PC, mas sim como um episódio inteiramente novo na saga, utilizando apenas o conceito original. Com dez áreas diferentes para explorar divididas em trinta pistas de cortar a respiração e ainda com seis missões distintas que irão conter objectivos mais definidos, *Carmageddon* na PlayStation promete manter os jogadores agarrados ao ecrã durante um longo período de tempo.



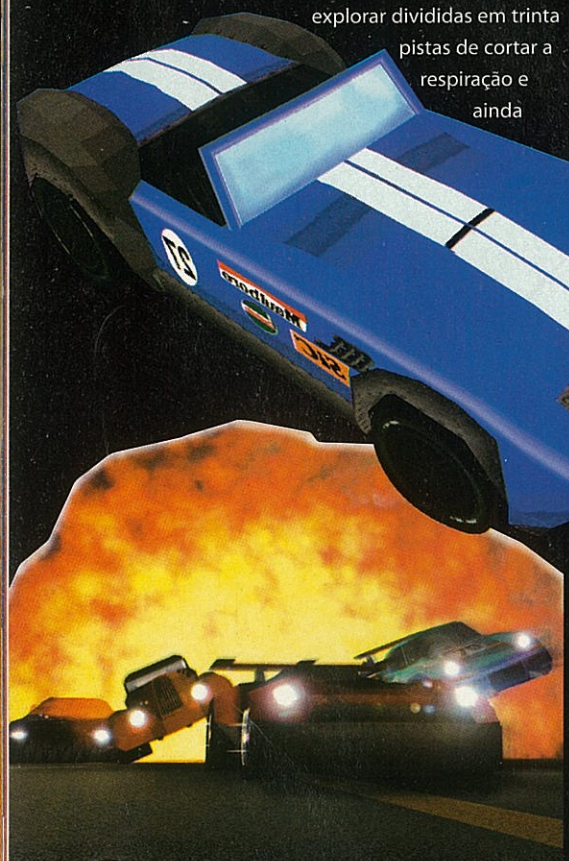
Outro grande trunfo desta versão é a sua grande variedade de carros. Temos então trinta automóveis à nossa disposição, dez dos quais nunca antes vistos nas séries. Temos também uma enorme variedade de power-ups, tanto novos como velhos, de modo a podermos superar com facilidade os nossos adversários.

O jogo conta ainda com efeitos bastante realistas, com uma destruição real dos veículos, com partes a voar pelo ar e que têm de ser rapidamente reparadas de modo a evitar a destruição. Podemos também fazer upgrades aos motores, carroçaria e defesas do automóvel ao longo do jogo, parte essencial da estratégia se não queremos ser destruídos logo nas primeiras colisões.

Quanto aos cenários podemos esperar uma grande variedade de obstáculos com os quais podemos interagir, tais como elevadores, pontes levadiças, paredes falsas ou percursos labirínticos com acesso a níveis secretos. Também se encontram escondidos diferentes estilos de pista, como uma mesa de flippers gigante ou um modo de sobrevivência numa ponte elevada.

A nova versão de Carmageddon promete tornar-se num dos grandes êxitos da PlayStation

Temos ainda níveis com objectivos bastante diferentes do habitual. Nestes níveis especiais contamos com missões bastante difíceis e variadas, como corridas de eliminação, em que em cada checkpoint o pior posicionado é eliminado, ou missões de identificação, em que temos











de marcar todos os carros antes de o tempo chegar a zero. Estas missões servem para treinar e preparar os jogadores para as corridas de alta competição que se irão seguir. Existe ainda um modo de treino que irá permitir aos noviços iniciarem-se no manejo do carro e no sistema de pontuação do jogo.

Os cenários são variadíssimos e permitem uma grande dose de interactividade com os objectos

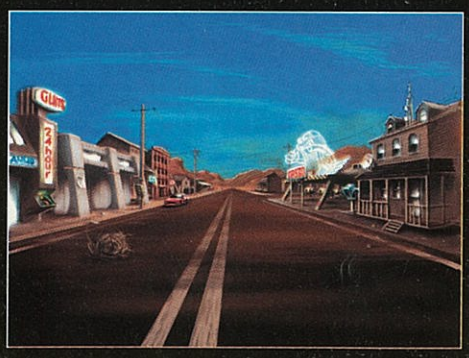
O único defeito que promete assombrar *Carmageddon* na PlayStation é a substituição dos pedestres habituais por zombies, o que irá decepcionar à partida alguns dos amantes mais puristas do jogo. Embora esta alteração ainda não seja definitiva, parece à partida que a SCI se deixou influenciar pelos media e retirou um dos aspectos de maior sucesso do jogo. Talvez se decidam a implementar um cheat code…

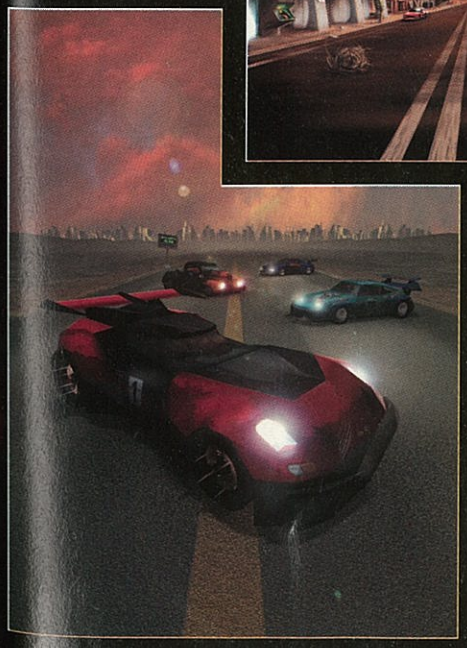
A versão PSX conta ainda com um aspecto fundamental, o modo multiplayer. Este modo split-screen permite-nos pôr os nossos dotes de condução à prova contra outros adversários humanos, o que por si só leva a crer que será um dos jogos mais jogados na consola.

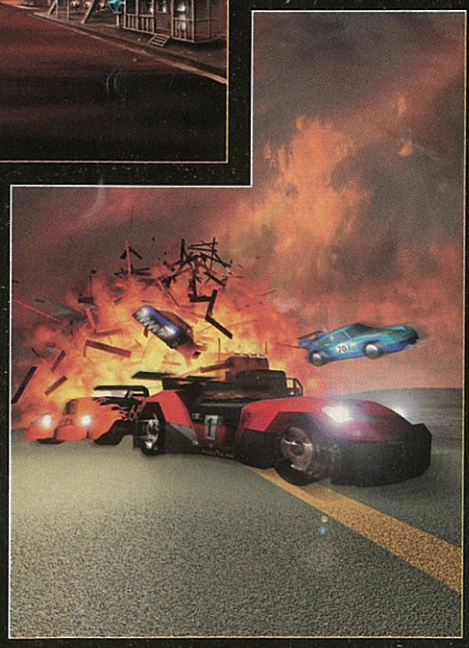
Esta nova versão de *Carmageddon* promete então ser uma mistura excelente dos dois episódios da série, com uma trintena de corredores fanáticos, dispostos a matar e demolir por um lugar no pódio, servindo-se dos seus veículos artilhados com as mais avançadas armas de destruição maciça. A SCI volta então a lançar um produto de sucesso no mercado dos videojogos, o que nos faz aguardar ansiosamente pelo seu lançamento em Portugal.

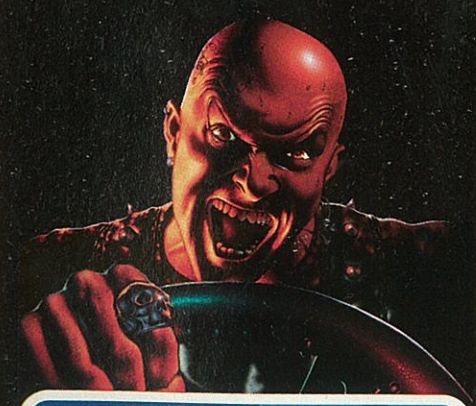
A polémica gerada à volta de *Carmageddon* já se tornou mítica, com direito a honras de Telejornal e a comentários de diversas personalidades. Porém, toda essa discussão parece ter servido apenas para aumentar o apetite e a popularidade entre a população dos videojogos. Com o lançamento da versão PSX, esta polémica poderá ser de novo levantada já que irá provocar um aumento entre os utilizadores mais novos, pois estes são os principais consumidores da consola. Já para evitar as censuras e comentários, a versão PSX irá, em princípio, utilizar pedestres zombies de modo a escapar às malhas da crítica. Tudo em prol da moral e dos bons costumes.

Gonçalo Lopes









Data prevista de saída :
Maio
Editora :
SCI
Desenvolvido por :
SCI

Rugrats



Bem vindo ao Jardim Escola!

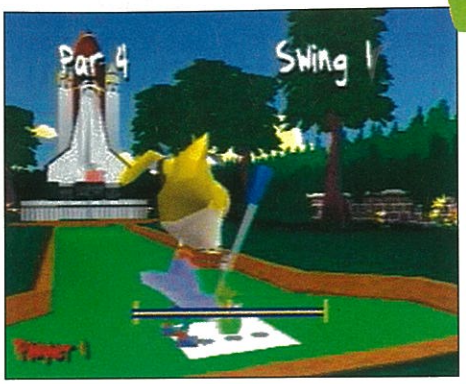
À semelhança de *Dragon Ball* (PSX), *Astérix* (PSX) e *Bugs Bunny* (para PSX e Game Boy), Rugrats segue a fórmula de desenho animado de culto adaptado a jogo de computador. Os gráficos têm mesmo a imagem de marca (bizarra) da Niclodeon.

Rugrats (o jogo) oferece-nos um humor construído através do ridículo e da estranheza das personagens que a Nickelodeon tão bem tem sabido fazer, não só nesta série como também em Monstros.

Aventura e humor não falta a este Rugrats

Rugrats põe a nu a perspicácia de Tommy, os medos e as fobias de Chukie, os excessos manipulativos de Angelica e o modo lunático de ser do avô Grandpa, já para não falar no sempre irrequieto Spike (o cão). Para que tudo isto e muito mais aconteça, o jogo é composto por mini-jogos que (quando bem executados) nos oferecem peças que vão ser úteis à execução do objectivo maior: a construção do puzzle Reptar.

Todo o terreno de jogo diz respeito às divisões da moradia e respectivo jardim da família Pickles. Aí partimos em busca das peças através de actividades



tão diversas como tentar recuperar a dentadura do Grandpa, nem que para isso tenhamos de procurar Spike, salvar Chukie, suportando não só as lambidelas do cão que nos transporta nesta aventura, como as bicadas dos gansos maus; descer à cave na nossa casa onde se encontram as mais bizarras invenções do pai Stu, travando uma luta de Titãs com o robot Mr Friend e seus familiares; ou ainda ter de entrar de forma forçada no circo de Angelica. Tudo isto e muito mais complementado com provas suplementares como a de colocar os nossos amigos Phil & Lil a comer bolachas e a provocar Angelica com o respectivo pacote, sem esta poder ingerir uma só, sob condição de ficar doente; jogar mini-golfe com os nossos amigos, ou apanhar ovos de páscoa e moedas (algo cansativo).

Falta um pouco de ambição por forma a não ser uma mero jogo de acção e aventura

Como se pode sentir pelos exemplos, aventura e humor não falta a este *Rugrats*. O jogo vive de pequenos pormenores que o enriquecem (como o pegarmos e largarmos uma guitarra e sentirmos o som desta a embater no chão), mas padece de outros bem mais importantes. Os bonecos estão demasiado quadrados, não muito em consonância com a realidade do desenho animado e falta, sobretudo, a possibilidade de rodarmos o campo visual da personagem. Além de estar bem concebido em termos de ideias para os diferentes níveis, falta um pouco de ambição a este jogo por forma a não ser uma mero jogo de acção e aventura (na qual temos possibilidade de controlar diferentes personagens), destinado a um público sub 15.

Luís Rei



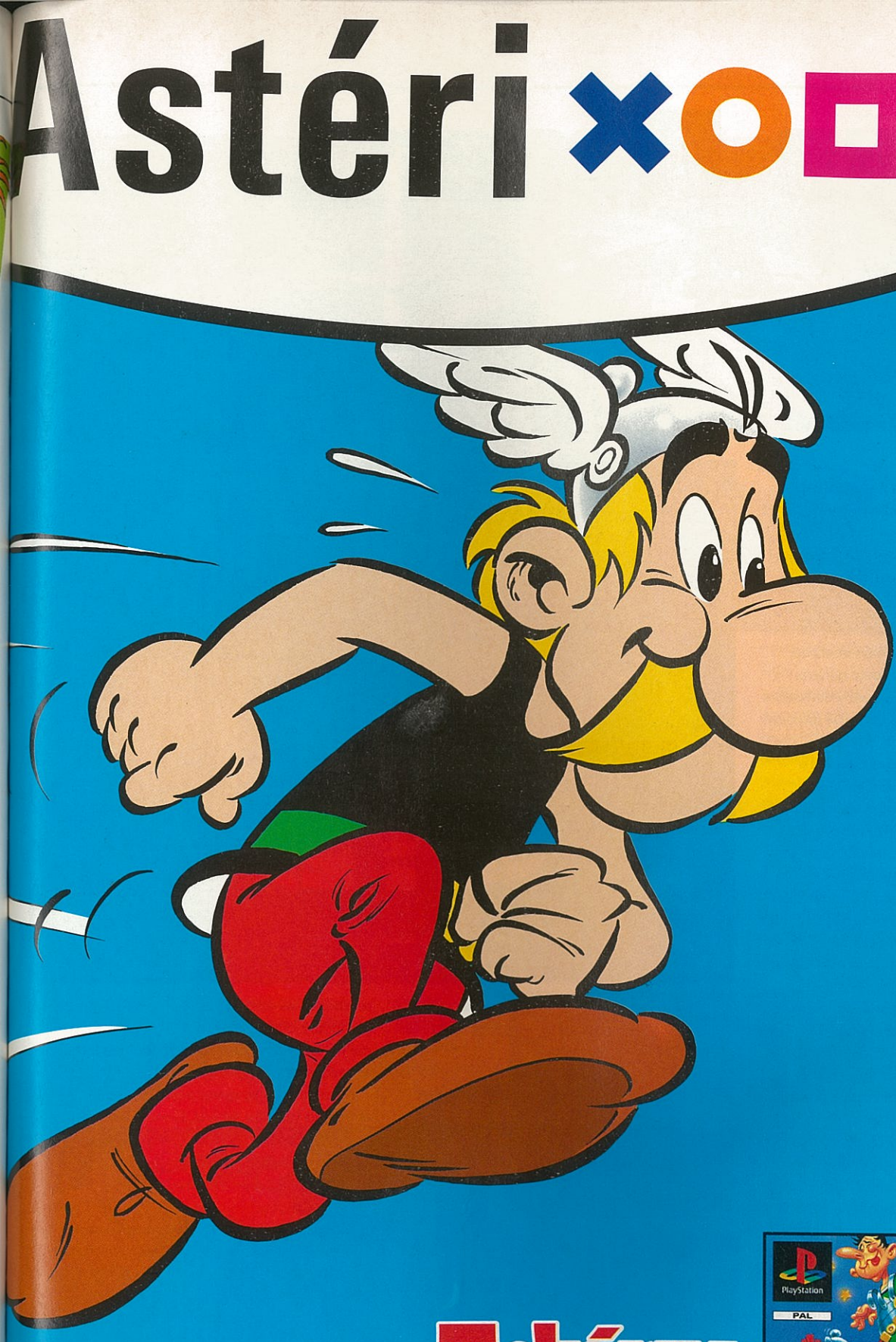
Editora: THQ
Consola: PlayStation

80%

+ o humor

− grafismo algo quadrado, impossibilidade de rodarmos o boneco

Astéri



Astérix®



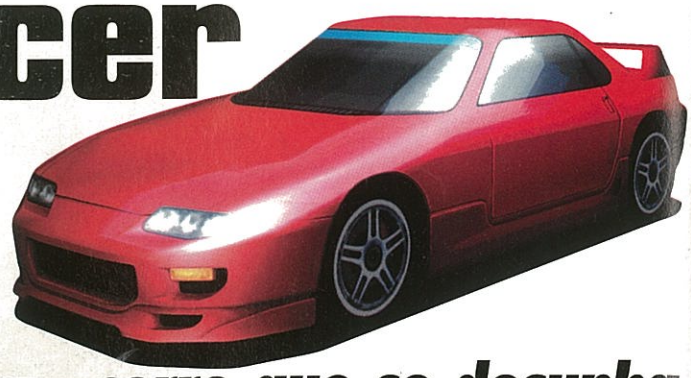
PlayStation

INFOGRAMES

Disponível no final de Março

© 1999 INFOGRAMES - PlayStation são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 EDIÇÕES ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

Ridge Racer Type 4



Confirmou-se a expectativa - corre que se desunha

Gran Turismo 2 terá mais "cavalos". Mas Ridge Racer Type 4 é um belíssimo jogo de Arcada. E não gastamos moedas. O título tem tido o seu êxito de mercado, alimentado de forma doseada pela Namco, que o foi enriquecendo aos poucos.

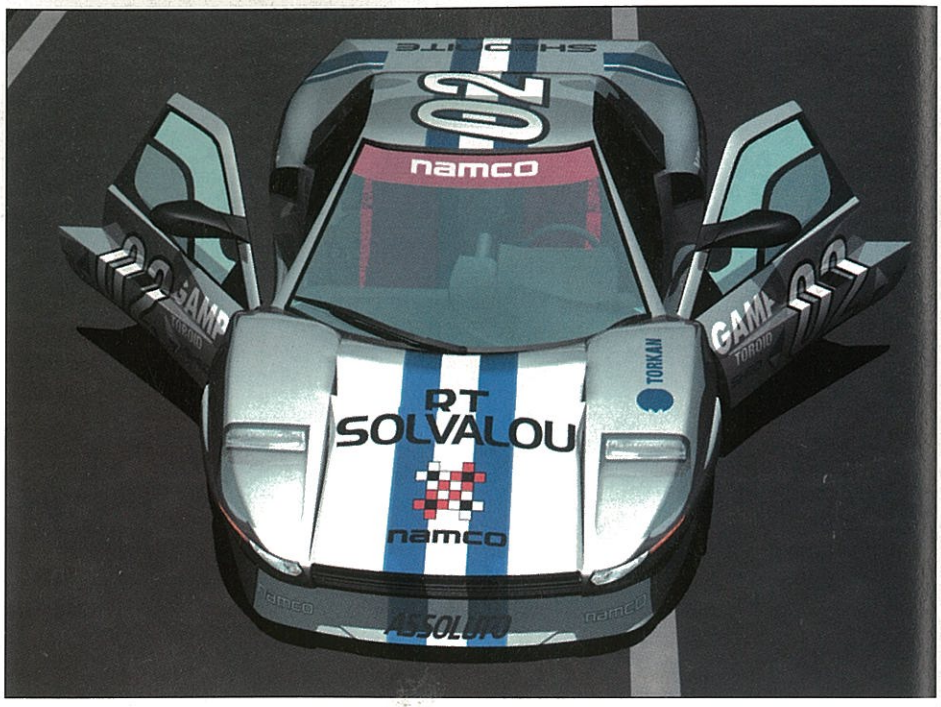


Sempre "correu" bem, sempre teve boa jogabilidade, sempre atraiu uma mão-cheia de entusiastas pelo género. *Type 4* não será a derradeira sequela mas constitui um bom virar de página, quer pela qualidade gráfica e melhoria da jogabilidade, quer pelo aparato que o transformou num "jogo grande", de certo modo inesgotável, garantindo uma grande dose de "pica" a quem ponha as mãos no comando e lhe dê com força.

Por falar em comando, consideremos duas coisas. Em primeiro lugar, *Ridge Racer Type 4* requer uma boa adaptação antes do gozo ansiado de cortarmos a meta em primeiro lugar. Digamos que uma meia hora a dar ao dedo nem sequer é demais. Segue-se que, a fim de facilitar o treino – e aumentar os lucros – a Namco promete, aquando do lançamento do título, Maio fora, um tal de JogCon, um periférico (perdão, um control pad), imitando um volante que irá redobrar o prazer do racing aos aceleras de sofá.

Este game pad tem uma "roda" no centro, à laia de mini-volante, com efeito force feedback

Com 320 bólides, uma fartura jamais vista, uns quantos variantes dos principais mas outros completamente inéditos,



Ridge Racer Type 4 apresenta cinco pistas, com duas variantes cada, além de ser possível fazê-las em sentido inverso.

Face aos anteriores Ridge Racer, os melhoramentos surgem, de facto, notáveis a todos os níveis

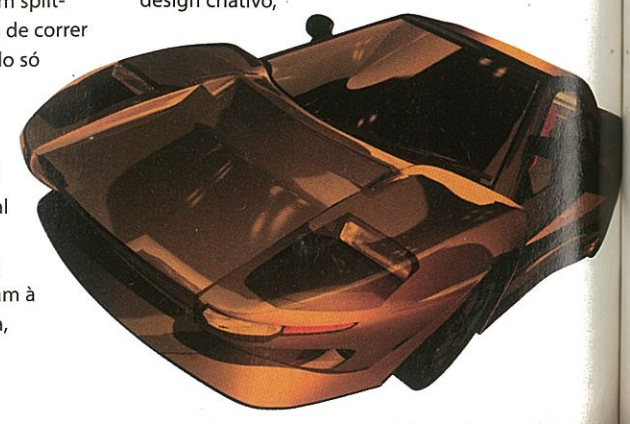
As escapatórias, como é normal, acabam por constituir novos traçados (de fuga), aumentando as variantes de jogo.

Mas o melhor da festa – e, sublinhemos, o garante de grandes descargas de adrenalina – é o facto de admitir dois jogadores em simultâneo e mesmo quatro, com duas consolas (em split-screen). Aliás, para que conste, depois de correr contra alguém, regressar ao modo solo só mesmo para treinar à força toda. De contrário, nem apetece.

Vamos então ganhar dólares porque sem dinheirinho ninguém vai a lado nenhum. Aí, optamos pelo "Real Racing Roots '99", uma simulação de temporada automobilística durante a qual teremos de conduzir o nosso team à vitória, ao longo de toda a temporada, recebendo as respectivas taças e os prémios em dinheiro, indispensáveis ao melhoramento/aquisição de máquinas, tornando-as cada vez mais potentes e competitivas.

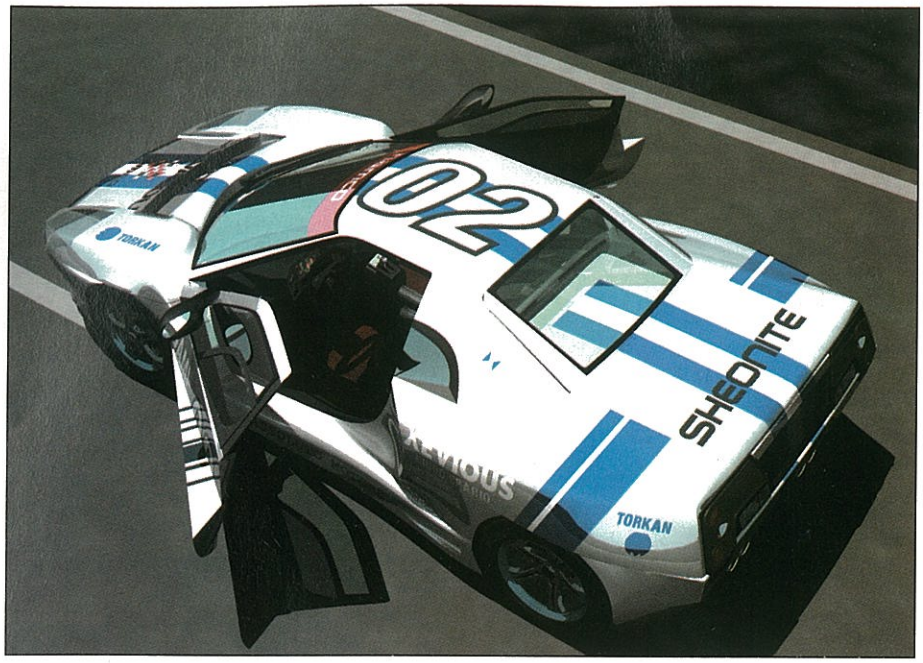
A esta distância, apetece-nos dizer que, enquanto variante Arcada, *Grand Turismo 2* que se cuide, pois apesar da fama e do proveito terá de esmerar-se muito para bater este rival, quer no aspecto gráfico quer em jogabilidade e tendência para o vício.

Como se disse, os gráficos impressionam favoravelmente, valorizando-se pela animação adjacente, digna do melhor dos "Screamers", bem como pelos efeitos especiais, do melhor que temos visto no género. Aviões, barcos, movimento por tudo quanto é lado e cenários revelando design criativo,









fugindo à vulgaridade.

A sonorização é, também, boa, ao melhor estilo Namco no que concerne aos fundos musicais (jazz/techno), sendo convincente o trabalhar dos motores e outros sons estáticos e dinâmicos, como o "doce" chiar dos pneus em derrapagem, nas travagens, nos particulares comuns às corridas de automóveis.

Mas voltemos aos modos de jogo. Grand Prix convida-nos a escolher uma de quatro escuderias, um de quatro carros e toca a acelerar. Nas duas primeiras pistas podemos dar-nos ao luxo de nos classificarmos até ao terceiro lugar, mas depois tudo fia mais fino: temos de ficar entre os dois primeiros e, finalmente, nos dois últimos circuitos, ou cortamos a meta à frente da molhada ou voltamos ao princípio.

Não se assustem. Afinal temos direito a três tentativas.

Pelo meio, se classificados, vamos tendo direito a escolher bólides mais potentes.

Ridge Racer Type 4 corre fluido, sem tropeços nem soluços, veloz como qualquer topo de gama que se preze

Em Time Trial o processo é idêntico ao do modo dois jogadores em simultâneo.

Outro aspecto a exigir treino intenso – e o Time Trial é ideal para isso – passa pela habilidade em atacar as curvas efectuando as mais belas derrapagens controladas da nossa imitação virtual de Pedros Lamys desta vida.



Diz o marketing communication da Namco ser aqui que o jogador descobrirá a grande capacidade e enormes potencialidades do novo pad, o tal de JogCon, na medida em que o mini-volante permite uma precisão de controlo do carro muitíssimo superior à assegurada pelos botões direccionais do controlpad da PSX, seja o Dual Shock ou o velhinho.

Em suma, *Ridge Racer Type 4* corre fluido, sem tropeços nem soluços, veloz como qualquer topo de gama que se preze, respeitando tanto quanto um jogo de Arcada o permite as leis da Física e da Óptica, nomeadamente no que concerne aos efeitos de luz e sombra.

Um senão: os carros adversários "fazem batota", raspam os muros sem que nada lhes aconteça, por vezes chegam a atravessá-los a toda a velocidade, o que vai não volta nos provoca uma raiva do caneco.

Porém, acabamos por "engolir" estes somenos face ao comportamento geral, ao divertimento assegurado, à jogabilidade francamente boa, ao desafio de correrem contra até quatro adversários ao mesmo tempo.

Até já organizámos um campeonato aqui na Redacção, tal o vício.

Quanto ao mais, dêem uma vista de olhos pelo que escrevemos na Antevisão.

Alexandre de Moraes



Editora: Namco
Consola: PlayStation

92%

+ O vício, Os gráficos, A jogabilidade

− A "batota" dos adversários

Astérix

O regresso dos gauleses

Tal como já se tem tornado hábito nesta equipa da Infogrames, *Astérix* apresenta uma originalidade e mistura próprias, o que nos leva a pensar se não serão os franceses que estão loucos.

Depois da longa ausência de Astérix e do seu comparsa Obélix das suas hostes de fãs de todo o mundo, os dois gauleses regressam para mais um round com os incansáveis romanos. Porém, desta vez não se trata apenas de defender a pequena aldeia, mas sim de proceder a uma invasão em grande escala do território francês.

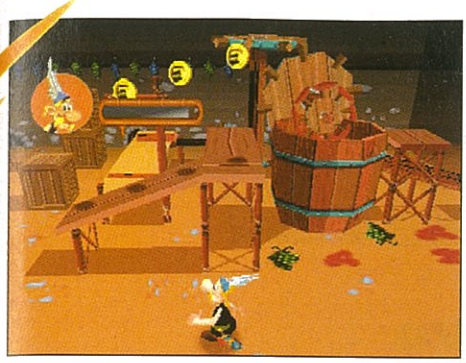
O ambiente 3D de Astérix está muito bem concebido, com uma grande jogabilidade

De desculpa serviu a falta de ingredientes de Panoramix, o druida da tribo, responsável pela criação da tão famosa poção mágica que dá a força sobre-humana a este pequeno exército. Como já era usual, este decidiu enviar Astérix e Obélix à procura dos ingredientes, mas, situando-se estes em regiões bastantes embrenhadas em território romano, os dois amigos decidiram levar consigo todo um conjunto de tropas para os ajudarem a alcançar o seu destino.

É desta forma que iniciamos o jogo, no meio de um ambiente que lembra fortemente o de *Risco*, o famoso jogo de estratégia de conquista, juntamente com os seus territórios, sistemas de batalha e de organização de tropas. Com uma facilidade razoável e um interface bastante simples de utilizar, é desta maneira que vamos progredindo em território romano, juntando mais tropas, atacando o território seguinte e fortificando as nossas terras contra os ataques do inimigo. *Astérix* oferece assim uma prenda aos amantes de estratégia pura, já que esta parte do jogo, só por si, se encontra muito bem conseguida.

Mas *Astérix* não se trata apenas de um simples jogo de defesa e conquista, já que, assim que nos infiltramos num dos territórios onde se encontram os preciosos ingredientes da poção, o modo de jogo muda









radicalmente, avançando então para um ambiente puramente de plataformas, onde controlamos finalmente os nossos dois heróis, dependendo do cenário escolhido.

Surge-nos aqui outro pormenor interessante do jogo. A nossa preciosa barra de energia, essencial para a manutenção da boa saúde do herói, aumenta ou diminui dependendo do número de tropas presentes no local, pelo que se torna sempre aconselhável atacar com um número razoável de modo a termos hipótese de sobreviver.

Astérix apresenta a originalidade típica desta empresa francesa

É então neste modo que o verdadeiro jogo surge, totalmente em 3D, com um grande detalhe na definição das personagens, mas também com algumas limitações que ainda assim não afectam grandemente o jogo.

Falemos então do lado positivo. Astérix, Obélix e as restantes personagens encontram-se extremamente bem desenhadas, tal como se as nossas BDs tivessem ganho vida. A animação está excelente, bastante fluida e variada, tal como os cenários, que por si só pesam uma grande parte da nota final. Os inimigos estão igualmente bem realizados em termos de IA. Ao contrário de outros jogos de plataformas, nem todos os soldados avançam para a matança, já que estes se começam a esquivar e a fugir se lhes dermos uma grande sova, ou então ficando furiosos. Tudo o que estava prometido foi realmente muito bem realizado.

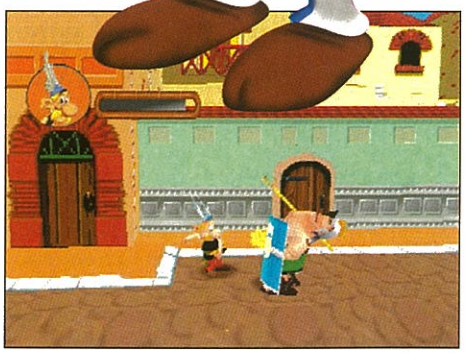
O espírito de *Astérix* está realmente bem convertido, com a aparição de algumas das mais conhecidas personagens da saga. Os piratas, os esquadrões em formação dos romanos e muitos mais, tudo está presente neste jogo excepcional.

Os gráficos estão definitivamente bem construídos, como o prova a grande diversidade de lindíssimos cenários, como florestas, cidades e postos militares, que foram inseridos no jogo de uma forma exemplar.

Mas existem ainda mais umas quantas surpresas para quem se quiser dedicar realmente ao jogo. Para começar, ao finalizar *Astérix* irá com certeza ficar surpreendido com a intro final, bastante bem construída.

E para quem se sentir com alma de explorador existem ainda alguns níveis bónus, entre os quais um jogo de atirar romanos, que se irão desvendando à medida que o jogador repele as forças romanas de toda a Gália de modo a abrir caminho para os ingredientes.

O resultado final é assim bastante bom, provando este *Astérix* ser uma das apostas mais bem conseguidas da editora "Gaulesa", tanto a nível de originalidade como de modelagem gráfica. Realmente um jogo a não perder para a PSX.



Gonçalo Lopes



A apresentação oficial

No passado dia 25 de Março, às 16 horas, no fórum da FNAC no Colombo, a Infogrames realizou uma apresentação oficial e pública do jogo, onde esteve presente um representante francês que demonstrou o jogo perante uma larga plateia. Igualmente disponíveis durante toda a conferência estiveram algumas PlayStations com as versões finais de *Astérix* e umas simpáticas gaulesas que rapidamente atendiam às necessidades de cada um.
É escusado dizer que muitos aproveitaram o pretexto para experimentar o jogo, acabando muitos deles por adquiri-lo no próprio dia, para grande alegria dos responsáveis de marketing.

Editora: Infogrames
Consola: PlayStation

94%

+ Grande originalidade, Boa mistura de géneros, Excelentes gráficos, Boa IA, Boa jogabilidade

− Falta de liberdade de movimentos

Marvel Superheroes Vs. Street Fighter

Os super-heróis atacam de novo

Depois do ainda recente lançamento de *X-Men Vs. Street Fighter*, a Marvel concedeu uma vez mais licença à Capcom para a utilização dos seus personagens num videojogo.

Mas agora, em vez de apenas se concentrar num grupo limitado, a escolha é muito maior, já que se trata dos mais conhecidos super-heróis da Marvel. Claro que também lá se encontram os clássicos da saga *Street Fighter*, como Ryu, Ken, Chun-Li e muitos outros.

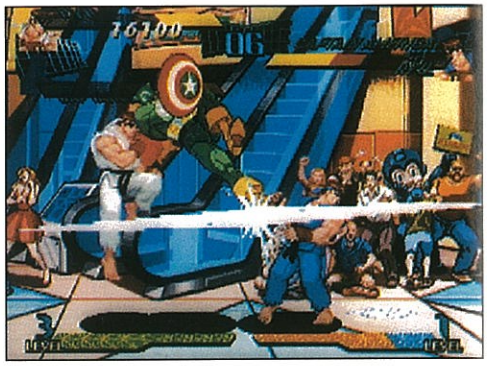
Mais uma vez, a Marvel entra em confronto directo com as personagens de Street Fighter

De qualquer forma, esta produção aproxima-se muito da antiga versão aplicada aos *X-Men*, tanto em termos gráficos como em jogabilidade e banda sonora. Embora as personagens tenham sido algo refinadas e polidas, contando com novos pormenores gráficos e efeitos visuais, os cenários e alguns dos seus poderes continuam quase exactamente iguais aos do seu antecessor.

O que não quer dizer que esteja mau, já que a qualidade dos desenhos está muito boa, e os efeitos especiais dos variados golpes e poderes se encontram bastante coloridos e definidos.

O que se mantêm constante de muitos outros jogos da Capcom é a jogabilidade. Tal como em quase todos os títulos desta clássica editora de beat'em ups, *Marvel Vs. Street Fighter* consegue prender-nos tão bem como um *Street Fighter* ou um *DarkStalkers*. Os poderes e os ataques em grupo já existentes na edição de *X-Men* foram transferidos para esta nova produção, pelo que quem se tinha aperfeiçoado com os mutantes pode agora mostrar o que sabe nesta nova batalha.

O que se torna ainda algo repetitivo na mistura destes dois clássicos da luta é a constante aplicação de Akuma e Apocalypse como bosses finais das séries. Mais uma vez, cá estão eles para nos malhar no couro e fazer gritar de frustração nas últimas batalhas.



A jogabilidade dos beat'em ups prova mais uma vez ser o forte da Capcom

Claro que temos ainda o modo multiplayer para desanuviar e aperfeiçoar as nossas técnicas, já que nenhum adversário virtual consegue ainda ser tão imprevisível como um humano, pelo que se torna sempre bastante agradável entrar num duelo entre dois fanáticos das produções da Capcom.

Em termos de banda sonora, *Marvel Vs. Street Fighter* deixa-nos com a habitual sensação de déjà-vu a que estamos habituados sempre que pegamos num jogo deste tipo.

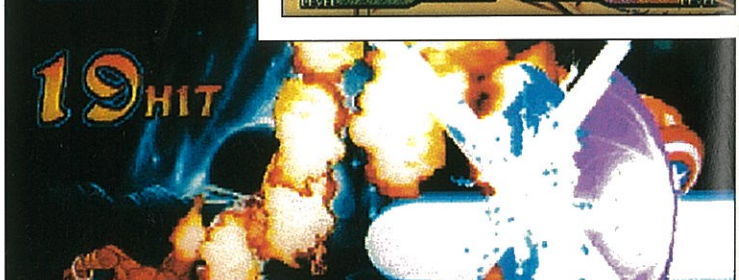
Contas feitas, esta é apenas mais uma sequela do clássico *Street Fighter*, e deverá agradar apenas aos super fanáticos da série, já que nada de novo apresenta que possa realmente surpreender.

Gonçalo Lopes











Editora: Capcom
Consola: PlayStation

78%

+ Bons retoques gráficos, Excelente jogabilidade

− Poucas inovações, Alguma falta de lutadores para seleccionar

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD. All Rights Reserved

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved.
Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



RIDGE RACER TYPE 4.
Pura velocidade.

namco

MegaScore: Recomendado 5/5 – Templo dos Jogos: 93% – Expresso: Recomendado vidas



RIDGE RACER TYPE 4™

Conduzir depressa, muito depressa. Sem nada que te detenha. Nem semáforos, nem novatos que se põe à frente, nem polícias, nem tolerâncias zero, nem nada. Correr e correr como um possesso. Conduzires os carros com que sonhas ou os outros que te tiram o sono. Claro que uma velocidade tão grande, ao percorreres Quilómetros e Quilómetros, também esmagarás moscas, mosquitos e todos os insectos que se ponham à frente. Enfim, tudo o que sempre quiseste: Pura velocidade.

1 ou 2 Jogadores | Cartão de Memória 1 bloco | Compatível com Função Vibratória | DUAL SHOCK™

PlayStation

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/ridge4

Darkstalkers 3

Os anjos da Noite

No seguimento da actual inundação, da parte da Capcom, do mercado português de beat'em ups, é agora que esta editora lança a segunda recarga da série *DarkStalkers*, desta vez com uns melhoramentos extra.

A acompanhar o tão esperado lançamento de *Street Fighter Alpha 3*, a Capcom decidiu lançar mais uns quantos títulos de beat'em up para acompanhar a subida ao trono do líder das lutas de sofá. *DarkStalkers 3* é um desses títulos, e é um jogo indispensável na colecção dos amantes da editora.

Apesar de ficar para trás quando comparado a *Alpha 3*, *DarkStalkers* consegue ainda assim apresentar alguns aspectos interessantes, que poderão despertar alguma curiosidade nos mais aficcionados.

DarkStalkers 3 representa a qualidade standard dos beat'em ups

Em aspecto gráfico, *DarkStalkers 3* mantém-se tal e qual como nos títulos anteriores, apesar de um aumento nos efeitos dos golpes e nas animações das personagens. Quer isto dizer que mantém o habitual nos jogos da Capcom: muita cor, excelente design dos lutadores e boa animação dos seus golpes.





Mas, como em qualquer beat'em up 2D, o que define a qualidade do produto é, claro está, a sua jogabilidade. Que em *DarkStalkers* nem se encontra muito má, com um controlo simples, fácil de utilizar e que permite efectuar alguns dos golpes mais difíceis facilmente, o que torna as batalhas bastante emocionantes e recheadas de efeitos de luz. Claro que, se desafiarmos um amigo para um combate, a diversão mais que duplica, o que torna a duração do jogo muito superior ao tempo dedicado ao modo Single Player.





transformá-la numa autêntica máquina de combate ao nosso estilo. Podemos igualmente alterar a paleta original do jogo, o que permite ainda a criação de algumas obras de arte de design caseiro.

Outra opção interessante do jogo é o facto de podermos personalizar uma das personagens à nossa escolha de modo a



Apesar de tudo, DarkStalkers 3 consegue ainda apresentar umas propostas interessantes

Quanto à sonoplastia, nada de excepcional há a acrescentar, já que, tal como tenho dito na maior parte dos beat'em ups, esta se encontra no habitual encontrado neste tipo de jogos, onde o que interessa é a qualidade dos movimentos e dos controlos, e onde a banda sonora se perde no meio do calor da batalha.

Contas feitas, acabamos por concluir que *DarkStalkers 3* se aninha muito bem no canto dos jogos de luta standard, nem se destacando, nem ficando para trás, sendo uma compra aconselhada apenas aos fãs da luta ou da Capcom, já que existem no mercado títulos mais bem preenchidos do que este modesto jogo. A Capcom mostrou assim estar bastante mais empenhada com *Street Fighter Alpha 3*, já que todos os seus produtos costumam apresentar alguma qualidade.

Hugo Cardoso









Editora: Capcom
Consola: Playstation

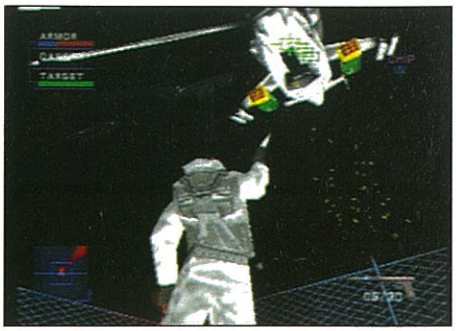
73%

+ Edição das personagens, Jogabilidade

− Qualidade standard Bastante repetitivo

Syphon Filter

O digno sucessor de Metal Gear Solid



Ainda não há muito tempo saiu o fascinante Metal Gear Solid e já temos aí à porta o espectacular Syphon Filter. Para quem já terminou o primeiro, tem agora em Syphon Filter diversão para muito tempo.

Apesar de não ser nenhuma sequela, este *Syphon Filter* revela ser realmente fabuloso, quer em termos gráficos quer em jogabilidade e mesmo no som. Além disso conta ainda com um excelente enredo que, apesar de não atingir a qualidade de *Metal Gear Solid*, consegue ainda dar-nos a volta à cabeça em algumas situações.

O jogo conta-nos a história de um vírus mortal chamado *Syphon Filter* que se encontra a ser produzido e testado pelo que parece ser um bem organizado grupo terrorista chefiado por uma misteriosa hierarquia de líderes. Somos então projectados para o campo de batalha quando é descoberta uma ameaça de bomba no metro de Nova Iorque, o que provoca então o envio de Gabriel Logan, o herói da história, para o local.



O ambiente gráfico de *Syphon Filter* está extremamente bom. Apesar de ainda conter alguns defeitos como a exagerada pixelização das chamas e explosões, em geral apresenta-se fantástico, bem próximo de *Metal Gear*. Existe ainda uma grande atenção ao pormenor, revelada nos impactos das balas que provocam ferimentos e aberturas nos locais em que realmente embateram. Outra característica importante é a enorme variedade de cenários e obstáculos.

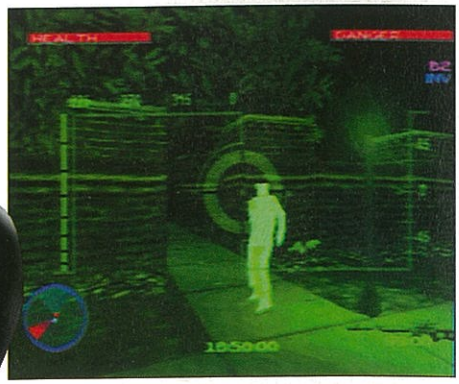
A reacção dos guardas e inimigos é fabulosa, com uma atenção ao pormenor fascinante

Desde os metros de Londres até uma base militar no Kasaquistão, tudo se encontra com um detalhe assombroso, relativamente superior ao que é normal na PSX.

Claro que a jogabilidade é realmente o ponto forte deste jogo. Tal como em *Metal Gear*, *Syphon Filter* apresenta uma I.A. extremamente bem desenvolvida. Os guardas conversam, fazem as suas patrulhas, fogem, lutam, escondem-se. Excelente.

Um ambiente gráfico fabuloso e que nos envolve rapidamente no jogo

Jogar *Syphon Filter* é realmente uma experiência emocionante. Tal como num filme de acção, os tiroteios sucedem-se de uma maneira vertiginosa, com a nossa personagem a rebolar, correr e esconder-se de modo a melhor eliminar os seus inimigos. Há também um pormenor super interessante em *Syphon Filter*. Neste jogo, sempre que apontarmos directamente à cabeça do inimigo, este cai imediatamente. O mais estranho, mas real, é o facto de isto ser aplicável também a bosses, o que realmente causa surpresa.



Em *Syphon Filter* temos também uma gigantesca colecção de armas disponíveis, desde lançadores de granadas a enormes metralhadoras ou caçadeiras espalhadas por cada nível.

O som está também a um nível muito superior. Mantendo-se relativamente calmo quando estamos escondidos, pára de imediato executar um crescendo sempre que somos descobertos, o que provoca um relativo aumento de adrenalina no nosso corpo.

Uma dúzia de pormenores ficam ainda por revelar, já que o espaço já é algo curto, mas fica a certeza de que estamos perante um jogo de alta qualidade, digno sucessor de *Metal Gear* e que pode atingir grande sucesso no nosso mercado. Como nota final deixo ainda a única desvantagem importante do jogo: só é possível gravar no final de cada nível, apesar de existirem diversos checkpoints, o que pode causar alguma frustração em jogadores pouco hábeis no gatilho.

Gonçalo Lopes





Editora: 989 Studios
Consola: Playstation

98%

+ Gráficos exelentes, grande jogbilidade e I.A., boa banda sonora e grande variedade de armas

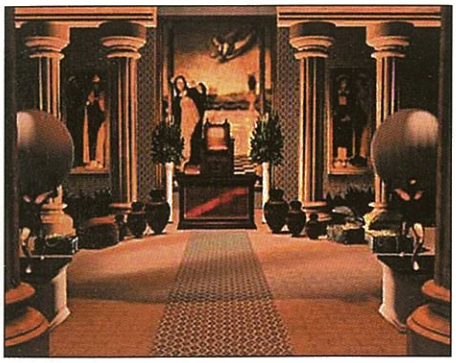
− Mau sistema de saves

Civilization II

Da pré-história à conquista espacial

Os possuidores da PlayStation têm mais um motivo de regozijo. O catálogo da PSX conta agora com a conversão de um dos mais marcantes jogos de estratégia: o clássico de Sid Meyer, *Civilization II*.





Se nos últimos anos não andou em peregrinação por outros mundos, certamente conhece este jogo, que tantos adeptos conquistou no PC.

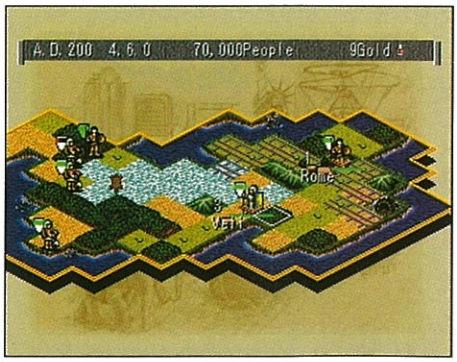
De qualquer forma, só para dar uma pequena introdução para quem é novo nestas andanças lúdicas, refira-se que *Civ II* é um jogo de estratégia por turnos, em que o objectivo é construir um império de proporções épicas, partindo de uma das 21 civilizações disponíveis. A partir desse momento, há duas vias distintas para finalizar o jogo: derrotar todos os adversários ou colonizar Alpha Centauri (infelizmente, para a PSX ainda não existe este título). A mecânica do jogo desenrola-se por turnos, onde a evolução da civilização é um processo complexo, com uma árvore tecnológica de 83 descobertas, sendo necessária uma gestão correcta da população, do tipo de governo, exploração e os sempre inevitáveis combates que em *Civ* sempre foram perspectivados de uma forma simples.





Do que foi dito, pode inferir-se que o jogo passa por uma gestão criteriosa para se conseguir uma população equilibrada, protegida dos reinos opositores, das hordas de bárbaros, da fome e da peste.

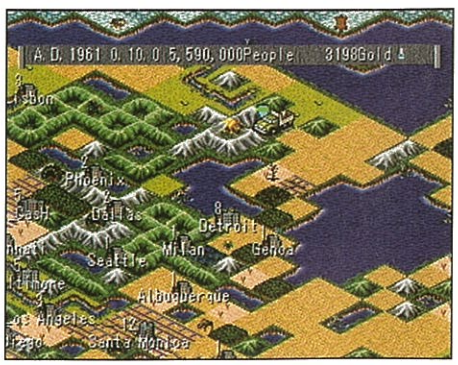
Paralelamente, inúmeros factores deverão ser levados em conta como, por exemplo, uma diplomacia correcta que vise os nossos objectivos, sejam eles bélicos ou pacíficos, ou ter um critério escrupuloso de aplicação de taxas para prevenir a imigração e o bem estar da população, um vector fundamental do jogo. O próprio desenvolvimento tecnológico deve ser feito de uma maneira ordenada, por exemplo não pode construir um carro sem primeiro ter descoberto a roda.



Em termos de jogabilidade, Civ II dá pano para mangas, podendo ser jogado vezes sem conta

Muito embora *Civ II* apresente muitas "nuances" em termos de regras, pode acrescentar-se que todas elas são lógicas e sobretudo intuitivas, po-dendo ser configuradas no menu de opções do jogo.





É inevitável a comparação da versão da PSX com a do PC. A primeira grande diferença que nos surpreende é a falta do excelente manual que *Civ II* para PC nos oferecia. Para colmatar esta lacuna, a versão aqui analisada oferece um bom "Help Online" e a Civilopédia, muito embora esta já tivesse sido implementada na versão PC. De qualquer forma, esta solução não deixa de ser, no nosso entender, um pouco frustrante.

Graficamente, *Civ II* é aquilo que se poderia esperar de um jogo de estratégia para a consola da Sony. Ou seja, nota-se uma falta de resolução gráfica inerente ao binómio PSX/televisor, isto a par de um grafismo datado e que poderia eventualmente ter sido melhorado nesta conversão.

O interface requer alguma habituação, ainda mais para aqueles que, como eu, jogaram a versão PC. No entanto, após algumas horas de jogo, este "handicap" é perfeitamente superável.

A sonoplastia, sem atingir o brilhantismo de outros títulos, cumpre a sua função, muito embora uma maior variedade de efeitos sonoros fossem bem vindos.

Em termos de jogabilidade, *Civ II* dá pano para mangas, podendo ser jogado vezes sem conta.

Em suma, e apesar de não ter melhoramentos significativos em relação à versão PC (lembrem-se que o jogo já saiu há mais de 2 anos) e de ter os problemas inerentes aos jogos de estratégia para esta plataforma, *Civ II* continua a ser o *Civilization II*. E para bom entendedor...

Fernando Rosado

Editora: Activision
Consola: PlayStation

85%

+ É *Civ*, a sua imensa jogabilidade

− Falta de inovações num jogo já datado

Livewire!

O regresso do vício

Depois de nos brindar com a obra-prima que é *Carmageddon II*, a SCI decide apostar agora numa obra de vício em vez de nos introduzir a um concurso de carnificina, e é assim que nos surge nas mãos este *Live Wire!*.

Este jogo é um daqueles produtos que nos faz ficar agarrados horas e horas a fio à volta de um mesmo desafio, por mais simples que seja, e que rapidamente se torna um vício, mesmo para toda a família.

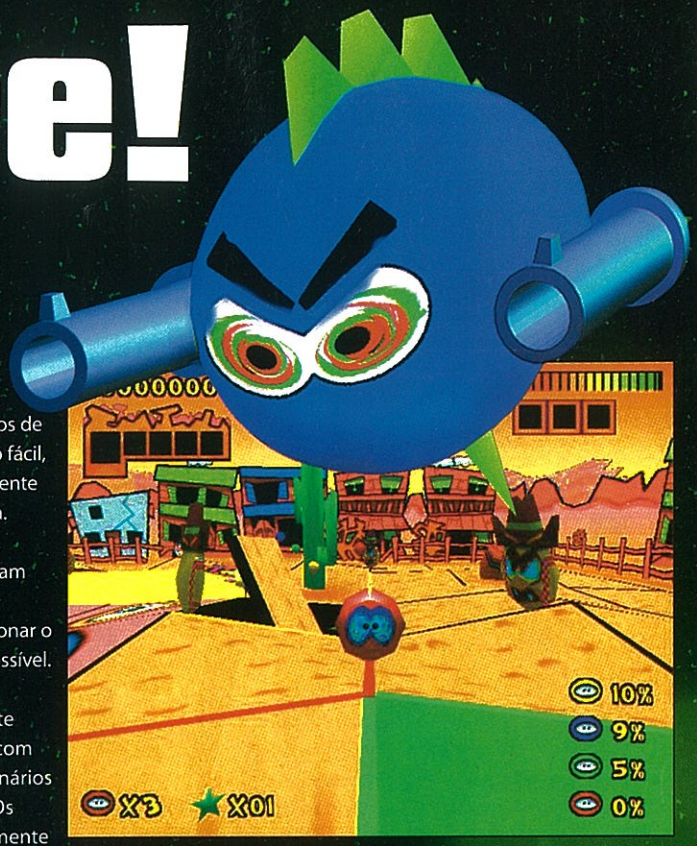
Live Wire! é a mais recente obra da SCI e aposta no bom e velho vício como principal trunfo

Em *Live Wire!* controlamos uma simpática personagem, bastante semelhante a um peixe, por uma série de mundos tridimensionais divididos em sectores, competindo com outros adversários. O objectivo é levar o nosso bicho a rodear o maior número de sectores possíveis, conquistando-os para o nosso lado e impedindo que o adversário faça o mesmo. Claro que à partida parece bastante simples, mas à medida que vamos progredindo apercebemo-nos de que nem sempre é assim tão fácil, já que os inimigos são realmente capazes de nos tramar a vida.

Impedem-nos o caminho, cortam-nos território, inventam mil e uma maneiras de nos impedir de ganhar e coleccionar o maior número de pontos possível.

Os mundos de *Live Wire!* encontram-se extremamente coloridos e bem definidos, com vários efeitos especiais e cenários que vale a pena descobrir. Os pequenos animais são realmente catitas e bem queridos, mas podem tornar-se bastante violentos se entrarem numa guerra entre vários jogadores humanos, onde a sede de vitória atinge o píncaro.

Quanto à jogabilidade, claro está que tem obrigatoriamente de ser óptima, já que este tipo de jogos conta principalmente com o vício provocado no jogador. Os controlos são realmente simplicíssimos e o jogo corre de uma maneira fluida e bastante rápida, numa corrida contra o tempo para conquistar território. Esta luta estende-se ao longo de cinquenta níveis espalhados por cinco tipos de mundos diferentes. Cada mundo possui os seus próprios power-ups, armadilhas, obstáculos e outras características para atrapalhar o movimento e fornecer emoção ao jogo. Existem ainda sectores especiais que nos permitem activar diversos acontecimentos especiais para desnortear o inimigo e conquistar mais territórios.





É realmente excelente a rapidez e emoção a que o jogo flui nos nossos ecrãs

Live Wire! é particularmente viciante quando jogado no modo multiplayer, quer em modo de equipa quer de deathmatch. Em equipa podemos competir contra o computador pelos diversos territórios, enquanto que em deathmatch descarregamos toda a nossa raiva na personagem rival.

Este jogo é realmente um autêntico vício, e para compreender melhor só mesmo jogando. Se é um amante de puzzles e gosta de desafios rápidos, então arrisque em *Live Wire!*, que se trata de um dos mais emocionantes desafios de puzzles já alguma vez criados.

Gonçalo Lopes





Editora: SCI
Consola: Playstation

89%

+ Boa jogabilidade com vício q.b. Originalidade

− Nada de muito significativo

Rádio Oficial das Maiores Festas Universitárias de 1999

RADIO COMERCIAL

90.8 FM
Universidade de Aveiro
Semana do Enterro 99
23/4 a 1/5

97.4 FM
Universidade de Lisboa
Semana Académica de Lisboa
30/4 a 6/5

97.7 FM
Universidade do Porto
Queima das Fitas
2/5 a 9/5

90.8 FM
Universidade de Coimbra
Queima das Fitas
7/5 a 13/5



Comercial
Uma Rádio Licenciada de Nível Superior

Bloody Roar 2

O regresso dos animais

Depois da quase despercebida passagem da primeira edição de Bloody Roar, a Hudson Soft decidiu partir para a sequela, que poderá ganhar novos trunfos no mercado de beat'em ups.

Realmente, *Bloody Roar 2* possui muitas características adicionais que o introduzem num nível muito superior ao primeiro, elevando a série ao escalão de ouro dos jogos de luta tridimensionais.

Para começar, o aspecto gráfico do jogo foi totalmente renovado, apresentando cenários e personagens super-polidos, ultrapassando até um pouco o lendário *Tekken 3*. Os efeitos visuais de alguns combos são igualmente fascinantes, com rotações de câmara fantásticas e jogos de luz espectaculares. Isto juntado à enorme rapidez e fluidez de jogo faz com que jogar *Bloody Roar 2* seja uma experiência alucinante.

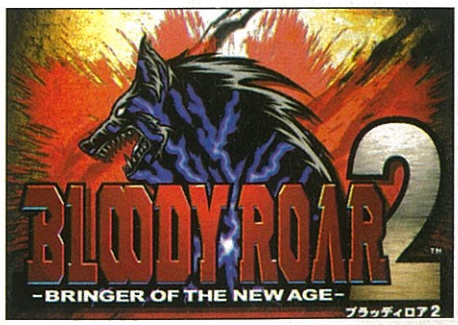
Não menos espantosa é a sua jogabilidade, com uma simplicidade de comandos espantosa que nos permite executar os mais fantásticos golpes com apenas algumas batalhas de treino. Claro que as combinações mais trabalhadas só são dominadas depois de longas horas de jogo, o que promete apelar ao vício de todos os amantes de *Tekken*.

Bloody Roar 2 segue o percurso do original, apresentando lutadores experientes em artes marciais e também capazes de se transformar em brutais bestas de combate, capazes de dilacerar qualquer inimigo. Temos por isso de aproveitar bem as duas facetas de cada personagem, e controlar a nossa barra de energia, de modo a que não acabemos estatelados no chão em KO.

O que não falta também em *Bloody Roar 2* são opções de jogo, o que promete fazer o jogo durar ainda algum tempo, ao contrário da maior parte dos beat'em ups. Com um Story mode incorporado e uns quantos menus e personagens escondidos, este *Bloody Roar* apresenta uma consistência razoável para quem procure mais do que simples soco-neles.

Bloody Roar 2 é um jogo extremamente rápido e alucinante

Claro que o ponto forte deste jogo, como em todos os jogos de porrada, é o modo multiplayer. Apresentando os níveis de jogabilidade já algo semelhantes a *Tekken 3*, este jogo candidata-se assim a ser o novo jogo de culto para encontros entre amigos, enquanto esperamos ansiosamente por *Tekken 4*.



Quanto à banda sonora, podemos dizer que se encontra à altura deste tipo de jogo, com umas faixas rápidas e adequadas à velocidade do jogo. É claro que quase nunca ligamos à musica, já que o que interessa é ver o adversário no chão permanentemente.

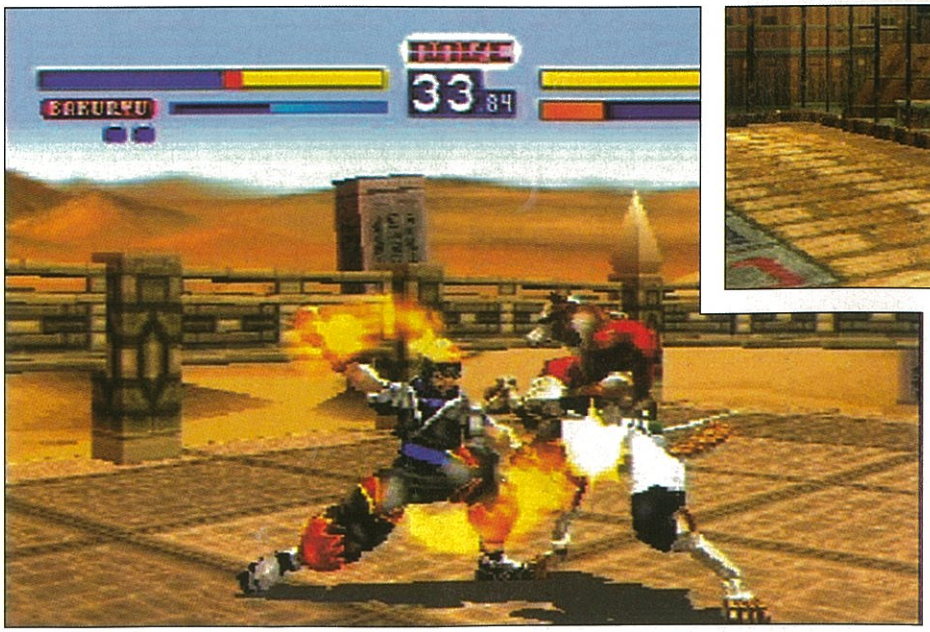
Um grafismo algo superior ao do mítico Tekken 3

Conclui-se assim que esta sequela é realmente digna desse nome, pois, apesar de não rebentar ainda nenhuma escala, conseguiu elevar bastante o nome de uma série que antes tinha passado despercebida.

Gonçalo Lopes







Editora: Hudson Soft
Consola: Playstation

91%

+ Exelente grafismo, boa jogabilidade, rapidez incrível

− Alguma falta de personagens



Pocket Fighter

Entre os lançamentos mais importantes como *Street Fighter Alpha 3* ou *X-Men vs. Street Fighter*, a Capcom lança agora *Pocket Fighter*, um beat'em up mais acessível aos mais novos do que os demais violentos títulos desta editora. Com um sistema de jogo baseado em *Street Fighter*, misturando personagens de vários jogos e com um divertido editor de personagens, *Pocket Fighter* promete apelar ao vício tanto nos mais miúdos como nos graúdos, tornando-o num jogo para toda a família.

Gonçalo Lopes

81%

Editora: Capcom
Consola: PlayStation



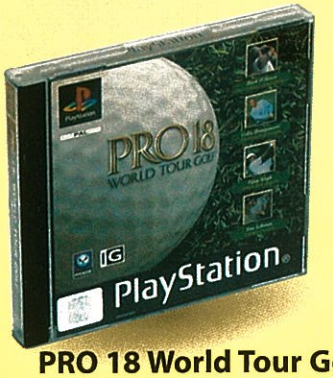
NFL Extreme

Para os amantes de futebol americano, a 989 Studios lançou agora *NFL Extreme*, uma grande simulação deste desporto tão apreciado nos "States". Apesar de alguma falta de velocidade, a simulação está bem construída, com bastantes pormenores técnicos e com a possibilidade de construir as tácticas tão importantes nesta modalidade. Trata-se realmente de um grande produto que irá provavelmente cativar também alguns apreciadores do desporto em geral.

Gonçalo Lopes

72%

Editora: 898 Studios
Consola: Game Boy Game Colour



PRO 18 World Tour Golf

A Psygnosis investe agora numa área que não se encontra muito dentro da sua especialidade: o Golfe. Mas os amantes deste pacato desporto podem rejubilar com a entrada desta editora nesta área, já que *PRO 18* se encontra particularmente bem concebido. Com paisagens lindíssimas e os jogadores em autêntico vídeo, este *World Tour Golf* vai de certeza agradar a todos os golfistas digitais, que sabem bem apreciar este tipo de produtos.

Hugo Cardoso

70%

Editora: Psygnosis
Consola: PlayStation



Retro Force

A Psygnosis volta uma vez mais a lançar um dos seus clássicos shoot'em up, desta vez passado num universo futurista governado por miúdos onde uma terrível profecia ameaça as vidas pacatas dos seus habitantes. Temos então de entrar em acção neste jogo de scroll horizontal onde a rapidez no gatilho é mais importante do que uma estratégia bem elaborada. Com um 3D bem construído, este jogo torna-se um dos mais viciantes desta temporada.

Gonçalo Lopes

74%

Editora: Psygnosis
Consola: PlayStation



WCW/NWO Thunder

Mais uma vez somos confrontados com outro produto dedicado à violenta arte da luta livre americana, desta vez denominado *Thunder*. Com os lutadores mais conhecidos desta liga americana, este jogo repete mais uma vez a fórmula dos anteriores lançamentos, sem acrescentar nada de novo ao que anteriormente tínhamos visto, com o grande problema de ser bastante lento comparado à luta real a que estamos habituados. Uma grande desilusão vinda da THQ.

Hugo Cardoso

50%

Editora: THQ
Consola: PlayStation



Hard Edge

O ano é 2049. O edifício Togusa foi atacado por um grupo terrorista, que o ocupou pela força de modo a conseguir os seus intentos. É nestas situações que entra em acção a equipa de comandos Alex e Michelle, que irão tentar combater a ameaça terrorista. Um jogo construído com base no motor gráfico de *Resident Evil* e com personagens saídas de uma autêntica "Manga" japonesa, *Hard Edge* constitui uma aventura interessante, que irá certamente agradar a todos os aventureiros de sofá.

Hugo Cardoso

82%

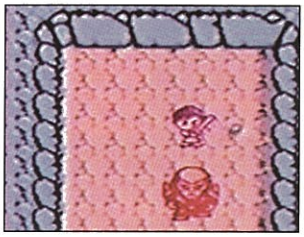
Editora: Sunsoft
Consola: PlayStation

Game Boy Report

Quest for Camelot



Baseado no filme animado da Warner Bros., *Quest for Camelot* conta-nos a história de uma jovem, Kayley, que sonhava seguir as pegadas do seu pai e tornar-se membro dos Cavaleiros da Távola Redonda. A missão da jovem é ajudar Merlin a recuperar os oito fragmentos do pergaminho que pode ser usado para impedir que Sir Ruber destrone o Rei Artur.



A aventura, que a priori poderia parecer mais um jogo de plataformas, trata-se de um RPG estilo *The Legend of Zelda*, constituído por fases comuns a este estilo de jogo: exploração, resolução de puzzles, recolha de pistas e combate.

Claro que se trata de um RPG simplificado mas perfeitamente adequado ao Game Boy.

Os combates são simples sendo necessário manusear correctamente a espada, o escudo e outros acessórios que vão sendo recolhidos ao longo da aventura. O nível de saúde dos nossos inimigos, quer sejam aranhas, morcegos, cobras, soldados, ou fantasmas, é indicado por uma barra estilo *Command & Conquer*.

A evolução da personagem é extremamente simples e resume-se à força da espada que vai aumentando com os combates.

A aventura é bastante rica tornando-se necessário obter bastantes artefactos, conversar com uma série de personagens, explorar muitos mapas e labirintos e, claro está, com muitos combates em perspectiva.

Tecnicamente *Quest for Camelot* está bem realizado, embora o colorido talvez pudesse ser mais rico.

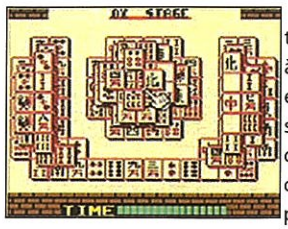
Uma nota muito positiva para os saves (ou melhor o save) que podem ser feitos sempre que desejarmos, com a ressalva de serem necessárias 30 gemas.

Concluindo, um excelente RPG que todos os fãs deste género de jogo não devem perder, até porque RPGs desta qualidade não são muito abundantes para o Game Boy.

89% Editora: Titus Consola: Game Boy Game Colour

Fernando Rosado

Shangai Pocket





Quando este título me chegou às mãos fiquei entusiasmado, pois sou um apreciador de paciências e conheço particularmente bem o *Shangai* para o PC. Todavia uma dúvida ficou a pairar no horizonte: como é que num ecrã pequeno como do Game Boy Color, apesar da sua boa definição, seriam legíveis as pedras do jogo?

Bom, a resposta se por um lado foi positiva, pois *Shangai Pocket* está bem realizado e detalhado, por outro lado, ao fim de algum tempo dá origem a uma certa fadiga visual.

Evidentemente que existe sempre o recurso à lupa para o GB, mas pessoalmente não a aprecio pois não é muito nítida e tira muito à definição do aparelho.

Quanto ao jogo em si, para além da clássica paciência de remover duas pedras livres iguais, oferece mais dois modos denominados de Kong Kong e Gold Rush.

Estes dois modos, cada qual com regras específicas, são mais do que paciências, são verdadeiros jogos desafiantes e viciantes que podem ser jogados contra o GB ou um adversário humano.

Um destaque particular para o número de opções possíveis dos desenhos das pedras.

Em suma, com a ressalva de ter que fazer pausas frequentes para descanso visual (caso contrário *Shangai Pocket* é meio caminho andado para o oftalmologista), este título está bem realizado e oferece-nos muitas horas de diversão.

79% Editora: Sunsoft Consola: Game Boy Game Colour

Fernando Rosado

Pitfall: Beyond The Jungle.



Na densa selva da América do Sul, Pitfall Harry Jr., famoso aventureiro, sobejamente conhecido, vai envolver-se noutra aventura em busca de tesouros e excitação.

Armado apenas com uma picareta, usando os seus óptimos recursos físicos, o nosso herói terá que explorar diversos mundos (6 níveis, para ser mais exacto), incluindo cavernas localizadas no centro de um vulcão, enfrentar monstros, escorpiões, armadilhas e outros perigos., dispersos alongo da sua aventura.



Como já perceberam, *Pitfall* é mais um jogo de plataformas, clássico em todos os aspectos, com uma realização que, não sendo espectacular, é correcta para o GB Color com um bom aproveitamento da sua palete de 56 cores.

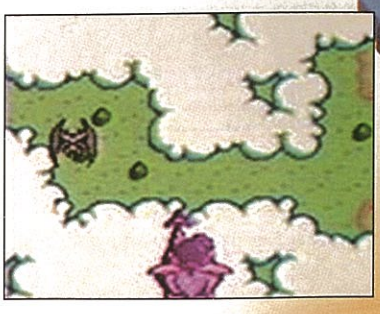


O sistema de saves continuam a ser as famigeradas passwords que nos obrigam a voltar sempre ao princípio dos níveis (um modo artificial de prolongar a longevidade de um jogo).

Enfim, mais um jogo de plataformas que peca pela falta de originalidade. Contudo tem uma realização honesta e certamente vai agradar aos "mestres" dos jogos de acção.

Fernando Rosado

72% Editora: Interplay Consola: Game Boy Game Colour



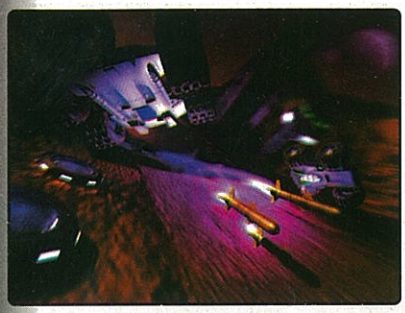


Para os menos persistentes

TOP SECRET

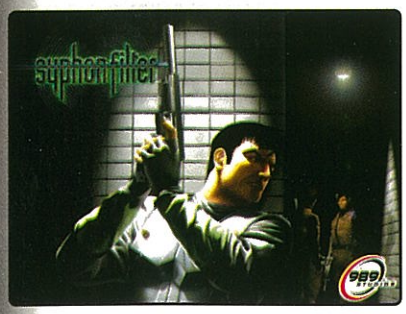
PLAYSTATION

Rollcage



Todos os códigos:
Introduza MAXCHEAT como password.
Buzina anos 80:
Introduza AIRHORNS como password.
Pontuações máximas dos produtores:
Introduza BESTLAPS como password.
Todas as pistas (Easy):
Introduza EEFNIEBA como password.
Todas as pistas (Hard):
Introduza EEFPHMBC como password.
Todas as pistas (Expert):
Introduza HEMPCMDD como password.

Syphon Filter



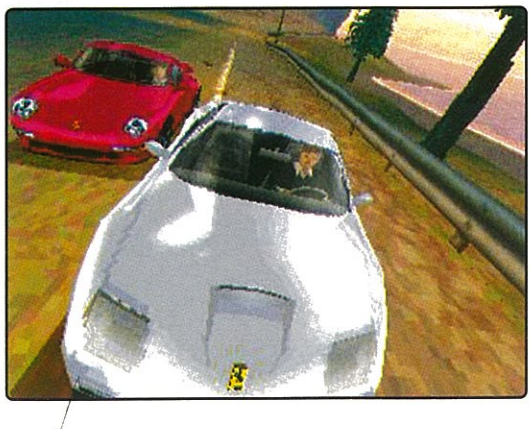
Todas as armas e munições infinitas:
Faça uma pausa no jogo e destaque o menu de Weapons. Mantenha pressionado Direita + L2 + R2 + Círculo + Quadrado + X
Seleccionar nível:
Faça uma pausa no jogo. Entre no menu de Options. Destaque a opção Select Mission. Mantenha pressionado Esquerda + L1 + R1 + Select + Quadrado + X
Inimigos mais fáceis:
Faça uma pausa no jogo e destaque MAP. Mantenha pressionado Direita, R1, L2, X.
Jogo mais difícil:
No ecrã de título mantenha pressionado Esquerda, L1, R2, Select, Quadrado, Círculo, e X.
Super Pistola:
Faça uma pausa no jogo, seleccione WEAPONS e destaque 9MM. Mantenha pressionado Esquerda, R2, Select, L1, Quadrado, e X.
Ver todos os filmes:
Vá para o cinema no primeiro nível. Faça uma pausa no jogo, destaque MAPS, depois mantenha pressionado direita, L2, R1, e X.

Tai Fu: Wrath of The Tiger

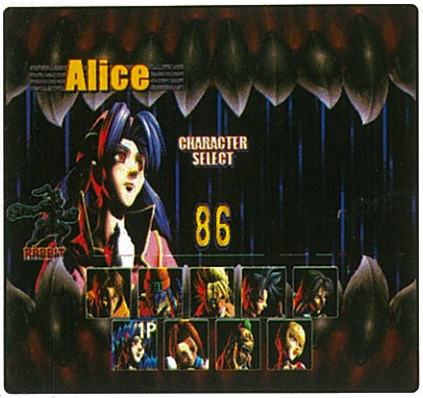


Ver todo o mapa:
Entre os níveis (enquanto T'ai Fu está a andar) pressione R1 e R2 ao mesmo tempo. Vai poder andar por todo o mapa e explorar. Pressione Círculo em qualquer altura para enfrentar o Boss final.
Modo Debug:
Termine qualquer nível para aceder ao ecrã de mapa. Pressione Select + L1 + L2 + R1 + R2.

Need for Speed 4: High Stakes



Introduza estes códigos como nome do jogador na opção "User name".
Nota: Fica desactivada a opção de gravar o jogo.
Helicóptero de Polícia:
Whirly (só disponível no modo Test Drive)
Super Carro: Hotrod
Carro Titã: Flash
Polícia Americana: Bigoven
Vista de dentro do carro: No ecrã de Loading mantenha pressionado Cima + Triângulo + X.
Modo Bêbedo: No ecrã de Loading mantenha pressionado Cima + L2 + R1.
Turbo: Primeiro active a cheat "Vista de dentro do carro" e depois, durante a condução, prima Cima.



Bloody Roar 2

Modo Expert: No ecrã de título pressione L1 + L2 + R1 + R2.
Jogar como Gado: Termine o jogo no modo arcade, que também abre outras opções (cabeças grandes, etc.)
Opção do tipo de modelo: Termine o jogo com qualquer personagem no modo story.
Qualquer opção de cancel point: Derrote quinze ou mais personagens no modo survival.
Opção de recuperar velocidade: Termine o jogo com qualquer personagem no modo story sem usar os continues.
Fato Extra: Termine o jogo com todas as personagens no modo arcade. Depois pressione Start no ecrã de selecção de personagens.
Lutar contra Shen Long: Termine o jogo com qualquer personagem no modo arcade sem usar os continues.
Jogar como Shen Long: Derrote Shen Long no nível especial.

Marvel Superheroes vs. Street Fighter



Personagens de Bónus:
Vença no modo Street Tour duas vezes com as seguintes personagens para libertar as personagens de bónus:
T. J. - Sarah
Jerry - Mick
Ginger - Bonobo
Frankie - Saho
Abrir portões: Vença em modo Street Tour com uma personagem normal.
Pranchas Extra: Vença em modo Street Tour com uma personagem de bónus.
Pistas invertidas: Vença em modo Street Tour duas vezes com as quatro personagens de bónus.

Modo Cheat:
No menu principal, prima rapidamente R1, Círculo, Esquerda, Triângulo, Triângulo.
Jogar como Apocalypse:
No ecrã de selecção de personagem destaque Akuma. Pressione Select, Select, Select, Select, Select, Select. Depois pressione Círculo, Quadrado ou X.
Homem-Aranha com Armadura:
No ecrã de selecção de personagem, destaque Spiderman, mantenha pressionado Select e prima qualquer botão.
Mephisto:
No ecrã de selecção de personagens destaque Omega-Red, mantenha pressionado Select e prima qualquer botão.
US Agent:
No ecrã de selecção de personagens destaque M. Bison, mantenha pressionado Select e prima qualquer botão.
Shadow:
No ecrã de selecção de personagens, destaque Dhalsim, mantenha pressionado Select e prima qualquer botão.
Dark Sakura:
No ecrã de selecção de personagens destaque Hulk, mantenha pressionado Select e prima qualquer botão.
Mech-Zangief:
No ecrã de selecção de personagens destaque Blackheart, mantenha pressionado Select e prima qualquer botão.

SCREWYOUGUYS – Ver Créditos
OMGTKKYB – Todas as personagens de Multiplayer activadas
SLAPUPMEAL – Activa Starvin' Marvin
PHAERT – Activa Phillip
RAFT – Activa Terrance
DOROTHYSFRIEND – Activa Mr. Garrison
CHEATINGISBAD – Activa Mr. Mackey
LOVEMACHINE – Activa Chef
CHECKATACO – Activa Wendy
FISHNCHIPS – Activa Pip
KICKME – Activa Ike
ALLWOMAN – Activa Mrs. Cartman
GOODSCIENCE – Activa Mephisto



Ridge Racer Type 4

Veículos de bónus: Liberte todos os 320 carros no jogo. Depois pode seleccionar a personagem PacMan e o carro Sony Eat'em Up no modo time attack.

STARINGFROG – Activa Jimbo
HAWKING – Activa Ned
OUTRAGE – Activa Big Gay Al
ELVISLIVES – Activa Barbrady
MAJESTIC – Activa Alien
THEEARTHMOVED – Activa selecção de nível
VEGGIEHEAVEN – Activa modo Skinny
MEGANOGGIN – Activa modo Cabeças Grandes
FATTERKNACKER – Activa munições ilimitadas
FATKNACKER – Activa todas as armas
ASSMAN – Activa invencibilidade
PLANEARIUM – Activa modo Caneta e Tinta

NINTENDO 64

F-Zero X

Para obter todos os carros, taças e pistas pressione Esquerda, Z, Direita, C-cima, C-baixo, C-esquerda, C-direita no ecrã de mode select.

Street Sk8er



Para obter carros mais pequenos vá para o ecrã de car select e pressione os botões Esquerda e Direita. Mantendo pressionados esses botões prima C-esquerda e C-baixo.

South Park

BOBBYBIRD – Todos os Cheats activados



Metal Gear Solid

Solução (2ª Parte)

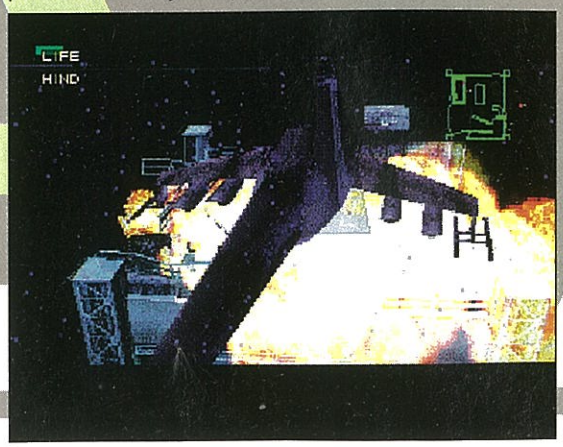


Área 14: Gruta

A partir da posição de início do nível, corra para a direita para apanhar uma caixa de rações e algumas munições socom. Volte para a esquerda para o caminho coberto de neve. No fim do caminho existe uma pequena gruta. Prima X e rasteje para o outro lado. Quando estiver do outro lado, uma matilha de lobos está à sua espera. Dirija-se para norte até à parede, vire à esquerda e desça a correr. Na parede do fundo existem duas pequenas grutas. A da esquerda tem munições PSG-1, Famas, Diazepam e uma caixa de rações. A gruta da direita leva à saída onde Meryl está à sua espera.

Área 15: Passagem Subterrânea

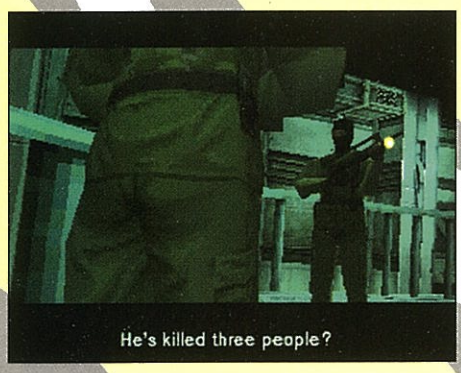
Esta área começa com Meryl a mostrar o que descobriu. Siga as pegadas que ela deixou para evitar as minas. No outro extremo, aparece um ponto vermelho em Meryl. É o laser da arma de Sniper Wolf. Meryl é atingida e cai inconsciente. Veja a sequência dramática e depois contacte o comandante. Depois de falar, volte ao tank armory B2. Dentro da sala no canto inferior direito está uma arma PSG-1 sniper. Volte a correr para a passagem inferior. Quando lá estiver, vire-se para norte, saque da PSG-1 e tome um diazepam para acalmar os nervos. Sniper Wolf está no segundo andar a preparar-se para o próximo tiro. Depois de derrotar Sniper Wolf, corra para norte até à torre, entre na porta à direita e veja a sequência que se segue.

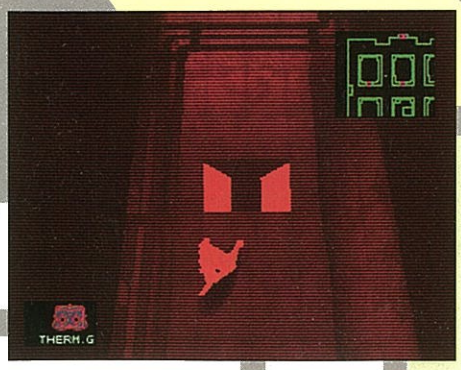


Área 16: Consultório Médico

Depois de ser apanhado, Snake é levado para a sala da tortura. Ocelot tenta forçá-lo a desistir. Se o fizer, Meryl morre. Por isso, prepare-se para algum exercício. Quando começar a tortura, prima o botão círculo rapidamente e várias vezes.

Continue a carregar mesmo depois de acabar o tempo. Ocelot continua a torturá-lo mais três vezes. Depois da terceira volta, Snake é levado para uma cela onde está o corpo do chefe DARPA morto. Contacte Otacon para pedir ajuda. Quando Otacon chegar, ele dá-lhe uma garrafa de ketchup e o lenço de Sniper Wolf. Existem várias formas de sair da sala. Primeiro espere que o guarda corra para a casa de banho, depois esconda-se debaixo da cama ou use o ketchup e deite-se no chão. Quando o guarda voltar e reparar que você desapareceu ou está morto no chão, ele abre a porta para verificar. Prepare bem o seu ataque, se se levantar cedo demais será atingido a tiro. Se for muito difícil, tenha paciência e espere que o Ninja o leve para fora da sala. Depois de sair, entre na sala da tortura. Por trás da mesa estão as suas roupas e armas. Saia para a direita e tenha cuidado com a MAMC que vigia a porta. Assim que puder, deixe cair a bomba que Ocelot deixou no seu inventário para se vingar.



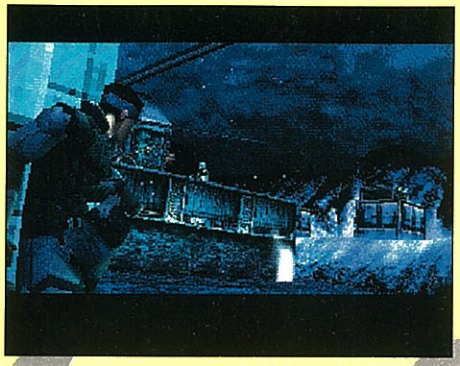


Área 17: Comm Tower A

Ao sair da sala da tortura vai entrar num ambiente familiar. Nesta altura deve ter um cartão de Segurança de nível 6. É altura de partir em busca do tesouro. A caminho da passagem subterrânea, entre em todas as salas onde não entrou antes para apanhar todas as armas e munições. Na passagem subterrânea, entre na porta do lado direito do edifício. Siga o corredor até à porta ao fundo. Deixe umas minas Claymore antes de entrar. Quando atravessar, uns guardas vão emboscar Snake.

Apanhe todos os objectos dos guardas e depois saia pela porta no fundo. Se necessitar de mais munições, existem várias que pode apanhar do lado direito. Se não, saque da famas e das rações e suba as escadas a correr. Não se preocupe em matar todos os





guardas que aparecem por trás de si. Quanto aos guardas que disparam de cima contra si, acerte-lhes uma vez e continue a correr para cima. A primeira porta que aparece está fechada, por isso nem se preocupe em parar. No cimo das escadas, siga a passadeira até à escada e suba. Saia pela porta no canto inferior direito. Siga para o lance de escadas a norte e veja Liquid destruir a torre de comunicações. Depois da cena, use a corda para descer pela parede do edifício. No fundo, apanhe a caixa de rações do lado esquerdo. Coloque-se em frente da porta fechada virado a norte e saque da PSG-1. Ao fundo do andaime estão três guardas com metralhadoras apontadas para si. Apanhe-os um de cada vez e continue a descer o andaime. Vire à esquerda ao fundo onde Liquid está à sua espera no Hind-D. Quando virar a esquina fique junto ao railing da esquerda para evitar ser atingido. Pegue no cartão de segurança e saia do nível pela porta ao fundo.

Área 18: Comm Tower B

Apanhe o Stinger Launcher e alguns mísseis. Desça pela porta. O caminho a descer leva a um elevador que parece encravado. Siga para a direita e desça as escadas a correr o mais depressa possível. A passadeira vai ser destruída entre o primeiro e o segundo andar. Suba as escadas a correr para o elevador. Fale com Otacon e continue a subir as escadas. Suba a correr o último lance de escadas e evite a MAMC no 11º, 15º, 19º e 23o andares. Use as chaff grenades para confundir a MAMC. No cimo, apanhe mais mísseis stinger antes de subir a escada até ao telhado.

Área 19: Tower Battle

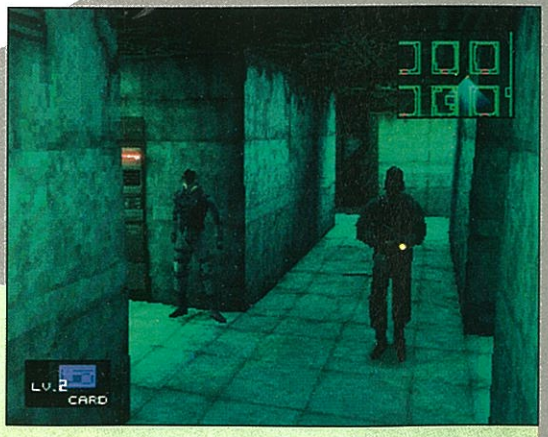
Prepare a sua Stinger e as rações. Liquid é o ponto vermelho no seu mapa. O truque é acertar e fugir. Apenas use os stingers se o Hind estiver trancado e tiver um tiro certeiro. Depois de disparar um míssil, prima o botão R1 e corra para trás da unidade do telhado central.

Com menos metade da vida, Liquid vai tentar acertar-lhe com vários mísseis. Esconda-se por trás da unidade de telhado central e espere com paciência por um tiro certeiro. Quando o Hind for abatido, Otacon vai contactá-lo para lhe dizer que o elevador está a trabalhar. Pegue na famas rifle e volte ao nono andar. Prima o botão de chamar o elevador e desça até ao nível um. Otacon volta a contactá-lo para o informar sobre os quatro fatos de camuflagem óptica que desapareceram. Não está sozinho. Os fatos de camuflagem estão no elevador com Genome Soldiers dentro deles. Mantenha pressionado o botão de disparar e acerte cinco vezes em cada soldado. Quando o elevador parar, saia e corra para a esquerda para apanhar mais balas PSG-1. Prepare o cartão de Segurança e entre na porta no canto inferior direito. Cuidado com a MAMC quando se deslocar para a direita. Está outra MAMC colocada do outro lado da esquina e mais duas no fundo do corredor. Use uma chaff grenade e saia pela porta do nível 6 ao fundo.

Área 20: Campo de Neve

Ao entrar no campo de neve, encontra uma caixa de ração e uma caixa de munições PSG-1 do lado direito. Dirija-se para o centro do mapa. Snake é acertado. Depois de uma pequena conversa com Otacon, é confirmado que Sniper Wolf está a apontar para Snake.

Pegue na PSG-1 e vire-se para norte. Sniper Wolf está escondido atrás das árvores à espera de lhe poder acertar. Tome um diazepam para acalmar os nervos e tente manter Sniper Wolf na mira. Quando derrotar Sniper Wolf, avance e veja a sequência entre Snake, Sniper Wolf e Otacon. Depois de ela morrer, é altura de apanhar mais munições. Existem várias salas no campo de neve e a maioria têm MAMCs ou minas, por isso tenha cuidado. A sala do fundo perto da parede leste guarda granadas e chaff grenades e está protegida por duas MAMCs. A sala de cima esconde balas FAMAS, Socom e PSG-1. Em direcção à parede de oeste existem mais duas salas e um camião de carga. Não existe nada dentro do camião, por isso siga para a sala de baixo. Abra a porta e atire uma Chaff grenade para a MAMC. Corra lá para dentro e apanhe algumas rações e uma caixa de cartão. A sala de cima também precisa de uma chaff grenade para a MAMC. Lá dentro encontra mísseis Nikita. Agora dirija-se para as salas a norte. A sala mais à direita tem muitas minas. Rasteje lá para dentro para apanhar minas Claymore, rações e stun grenades. A sala do meio tem um nível de segurança de 7. A sala da esquerda está protegida por MAMCs. Apanhe as munições socom no canto superior esquerdo e corra para a saída no canto superior direito.

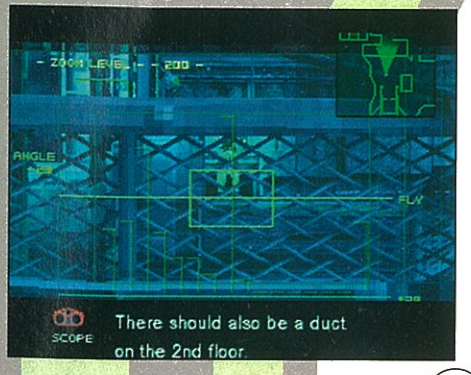


Área 21: Blast Furnace

Entre na porta no fundo das escadas. Saque da PSG-1 e aponte ao guarda no canto superior esquerdo. Apanhe a stun grenade no fim da passadeira de cima. Volte a correr para o caminho de baixo e siga para a esquerda. Agarre-se à parede e ande para o lado ao longo da beira. Quando o braço se dirigir a si, baixe-se até passar por si. Depois de passar a beira, desça os degraus. Apanhe a caixa de rações, munições socom e famas por baixo da primeira escada. Ao fundo dos degraus à direita está a sala de vapor. Aqui pode apanhar mais munições PSG-1 e mísseis Nikita. Saia da sala e corra para a porta grande ao fundo das escadas.

Área 22: Elevador de Carga

Na primeira sala do elevador de carga existem várias munições famas e socom nas beiras leste e oeste. Suba para o elevador de carga grande e prima o botão para baixo no painel de controlo do lado direito. No fundo, na parede superior direita, está uma MAMC à espera de acção. A sala da direita é onde se encontra o segundo elevador de carga. Nesta sala existem cinco minas no fundo e no canto inferior direito juntamente com mais munições famas e socom e uma caixa de ração. Desça no elevador.



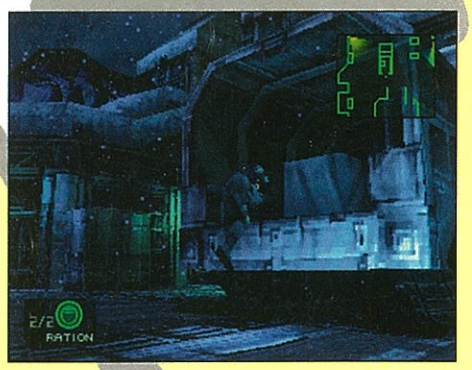
Saia do elevador e apanhe os mísseis Nikita, caixa de ração e C-4s junto às paredes da esquerda e da direita. Suba a correr e entre na porta grande.

Área 23: Armazém

Ao entrar nesta sala gelada, Vulcan Raven desafia-o para uma luta até à morte. Veja a sequência que se segue e prepare-se para lutar. Para derrotar Raven, coloque minas em volta da área e use bem o seu mapa para o localizar. Quando ele virar a esquina, use o stinger e dispare. Outra arma boa para usar é o Nikita. Certifique-se de que atinge Raven por trás, se não ele limita-se a rebentar com o seu míssil. Quando derrotar Vulcan Raven, ele dá-lhe o cartão de segurança. Saia do nível pela porta no extremo norte.

Área 24: Base Subterrânea

Prepare as chaff pois vai precisar delas. Existem dois alçapões no primeiro corredor. Siga o corredor até às escadas. No cimo, o caminho da direita leva a munições stinger, e o da esquerda é a saída. O corredor comprido depois da porta não tem armadilhas, por isso não se preocupe. Ao fundo do corredor está Metal Gear Rex. Corra para a esquerda e suba as escadas. Vire à esquerda no cimo das escadas e vire à direita no cruzamento no andaime. Suba mais umas escadas, até outras escadas e está por cima de Rex. Use as escadas para passar para o outro lado de Rex. Siga os andaimes até à sala de controlo. Veja a conversa entre Liquid e Ocelot. Depois da conversa, a chave PAL é arrancada da sua mão com um tiro e cai para o chão. Desça por Rex e procure a chave PAL nos esgotos em volta dele. A chave cai em sítios diferentes, por isso procure em todas as zonas. Se tiver muito azar, a chave é comida por uma ratazana. Se isso acontecer, tem de colocar uma ratoeira. Use o radar para ver o ponto vermelho a deslocar-se pelos canos. Veja para onde ela se dirige e apanhe-a na saída. Ela deixa cair a chave. Depois de recuperar a chave, volte à sala de controlo e siga as instruções de Otacon. Quando entrar na sala de controlo, atire uma chaff grenade para evitar ser detectado. Coloque a chave PAL no primeiro computador. Agora volte à sala fria onde lutou com Vulcan Raven. Fique nesta sala um pouco até a chave PAL ficar azul. Não segure na chave PAL ao regressar. Coloque a chave no terminal do meio, e depois volte a correr para a fornalha. Entre na sala do vapor e espere um minuto. Quando a chave ficar vermelha, volte à sala de controlo. Não se demore, pois a chave arrefece muito depressa. Coloque a chave PAL quente no terceiro computador e prepare-se para uma surpresa. Acaba de armar as ogivas nucleares. Master Miler contacta-o para lhe dizer que é na verdade Liquid Snake. As portas da sala de controlo fecham-se automaticamente e a sala começa a encher-se de gás venenoso. Telefone ao seu amigo Otacon. Ele destranca as portas da sala de controlo para poder sair. Quando sair da sala, desça as escadas e siga Liquid para o lado direito.



Área 25: Base Subterrânea (Rex)

Para desactivar Rex, use as chaff grenades para perturbar o radar dele. Coloque-se em frente de Rex e dispare um míssil stinger na direcção do ombro esquerdo de Rex. Atire outra chaff e dispare outro stinger. Repita o processo mais umas vezes. Quando tiver esgotado metade da energia de Rex, o robô abana com violência. Mas ainda não está nada acabado. Quando o Radome explodir, o Ninja aparece e revela a identidade. Depois de danificar muito Rex, e a saltar de um lado para o outro, o Ninja é finalmente apanhado pelo Metal Gear Rex. Agora Liquid volta a prestar-lhe atenção. O seu alvo mudou, e agora é o bico de Rex onde Liquid está sentado. Não vale a pena usar chaffs, pois Liquid está a controlar o Rex manualmente. Corra por entre as pernas de Rex para evitar o laser e os mísseis. Quando estiver atrás de Rex prepare o stinger. Assim que ele prender o alvo dispare um míssil e corra por entre as pernas dele. Repita isto mais umas vezes para derrubar Metal Gear Rex.

Área 26: Base Subterrânea (Solid vs. Liquid)

Veja a sequência entre Solid e Liquid. Liquid conta-lhe do complexo de inferioridade e chama-o. Em cima do Rex partido é o local da batalha final. Tem cinco minutos para salvar Meryl (ou Otacon conforme se desistiu ou não na câmara da tortura). Persiga Liquid e acerte-lhe com o seu combo de murro, murro, pontapé. Quando Liquid foge, siga-o até ele parar de piscar. Depois acerte-lhe de novo com o combo. Depois de derrotar Liquid, é altura de fugir.

Área 27: Fuga

Siga Meryl (ou Otacon) até à garagem. O único jeep com chaves é o que está mais à esquerda. Evite ter um guarda atrás de si quando fugir. Aponte para os barris no canto do portão para fazer uma abertura. Ao conduzir para a saída, um checkpoint bloqueia-lhe o caminho. Mais uma vez, aponte para os barris do lado esquerdo e direito para continuar a sua fuga. Continue a conduzir e outro checkpoint bloqueia o caminho. Desta vez mate todos os guardas o mais rapidamente possível para limpar o caminho. À saída Liquid aparece por trás num jeep. Aponte a sua metralhadora a Liquid e dispare sempre. Liquid tenta impedi-lo de escapar. Ele dispara contra si, abalroa o carro por trás, acerta-lhe de lado e até tenta bloquear o seu caminho. No fim do túnel, os dois jeeps chocam. Liquid sai dos destroços enquanto você está preso debaixo do seu jeep. Quando Liquid se prepara para acabar consigo, ele tem uma surpresa.





VOICE - A REVISTA DE MUSICA E CINEMA

OS FILMES DA QUINZENA • ROTEIRO DE NORTE A SUL
CONCERTOS EM PORTUGAL E NO ESTRANGEIRO
MAIS DE 50 DISCOS EM ANÁLISE...

VOICE

MÚSICA • CINEMA • ESPECTÁCULOS



A VOICE OFERECE
2 VIAGENS A LONDRES
PARA VER O CONCERTO DE

THE BOSS
BRUCE SPRINGSTEEN

grande reportagem do ínicio da tournée em Barcelona

UM FILME SOBRE A LIBERDADE
A SOMBRA DOS ABUTRES



QUEIMA DAS FITAS
Os Programas das Festas

OFERTA
Convites para Antestreias

ENTREVISTAS COM
DIOGO INFANTE E VITOR NORTE

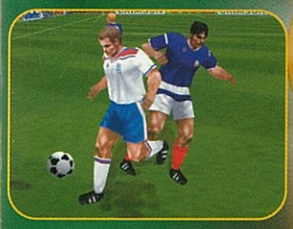
00002
5 607853 055840
PUBLICAÇÃO QUINZENAL

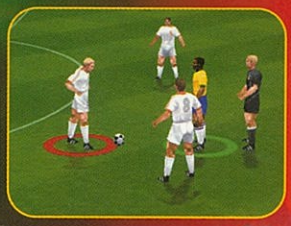
O Jogo Oficial da Selecção Nacional

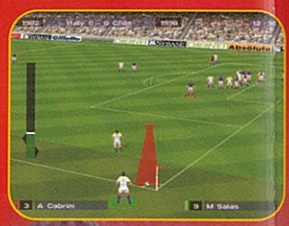
viva FOOTBALL

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

VIVA FOOTBALL possui um sistema único que proporciona aos jogadores um controlo completo: remates, passes e cruzamentos podem ser executados exactamente como o jogador pretende; pontapés em profundidade devastadores são executados com uma precisão impressionante; e espectaculares tabelinhas, fintas e outras jogadas simuladas podem ludibriar o seu adversário. Entre em competição em nome de qualquer equipa desde 1598 até 1998, jogue os jogos que ficaram famosos e reescreva a história do futebol, alterando os factos do passado. Cada equipa está fielmente recriada para assegurar um realismo sem precedentes. Escolha entre 1.035 equipas, 16.544 jogadores e 165.440 atributos diferentes dos jogadores. Jogue em mais de 323 estádios. VIVA FOOTBALL contém o melhor deste desporto com mais de 40 anos de história futebolística. Tudo isto num jogo só!









Virgin INTERactive

PlayStation

CRIMSON

PC CD ROM

ECOGAMES

Jogo Oficial da Selecção Portuguesa de Futebol © 1998. © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Todos os Direitos Reservados.
Virgin é uma marca registada da Virgin Enterprises Limited. Todos os Direitos Reservados. PlayStation e "PlayStation" são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc.