www.bimotor-gamer.pt

Bimotor GAMER

Nº 12 · JUNHO 99 · 950$00 4,74 €

Championship MANAGER 3

TUDO SOBRE O JOGO MAIS ESPERADO DE SEMPRE



1

Aniversário da BGamer

Edição Especial

Vitor Baía o BGamer do mês



PUBLICAÇÃO MENSAL



CONDUZIDO PARA VENCER



Os melhores carros do mundo, incluindo o BMW M3, Porsche 911 e Mercedes CLK GTR. Modifique a performance do seu carro com uma variedade de melhoramentos e opções de afinação. Jogo multijogador via internet ou rede local para uma acção em simultâneo (PC).

SPORTS CAR GT™

PlayStation™ PC CD ECOGAMES ELECTRONIC ARTS™

© 1999 Electronic Arts. Sports Car GT, Electronic Arts e o logotipo da Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts nos Estados Unidos da América e/ou outros países. Todos os direitos reservados. BMW e M3 são marcas comerciais de BMW AG. Licenciado por Dr. Ing h.c.F. Porsche AG sob certas Patentes. Porsche e 911 são marcas comerciais registadas de Dr. Ing h.c.F. Porsche AG. Todas as restantes marcas comerciais são propriedade dos respectivos donos. PlayStation e PS são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc.

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 6.1
DIRECTX6.1 WIN95/98
NORTON ANTI VIRUS
AVP ANTI VIRUS

ACDC3223
SCITECH DISPLAY DOCTOR 6.53
MUSICMATCH JUKEBOX 3.1
NETSCAPE NAVIGATOR 4.51
INTERNET EXPLORER 5
AUDIO CATALYST 2.0 TRIAL

DESKTOP THEMES
STAR WARS EPISODE 1
QUAKE 2
DEXTER'S LABORATORY
MOTOCROSS MADNESS 2

CD 2

PATCHES
SIN 1.01
SIN 1.03
WWII FIGHTERS
MONACO GP
ALPHA CENTAURI 3.0 (VERSÃO EUROPEIA)
PRO PILOT 99

SHAREWARE
3D SPACE FIGHTER
BILLIONNAIRE
MEGATRON
MAYHEM
SPACE FUEL
GETRIGHT 3.3.4
ICQ99a (BETA)
CUTE2832
WINRAR
WINAMP 2.22
KJOFOL 0.51
OPEN GL 1.42
3D MARK
ACTIVE AUDIO PLAYER

STREET WARS

EDITORA: STUDIO 3
path: \bimotor\demos\streetW\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

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



TOMB RAIDER 2 GOLD

EDITORA: EIDOS
path: \cd2\bimotor\demos\tr2gus.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado

COMANDOS
ALT - Saltar
CTRL - Acção
SPACE - Sacar armas
SHIFT + Direcção - andar
ESC - Inventario

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

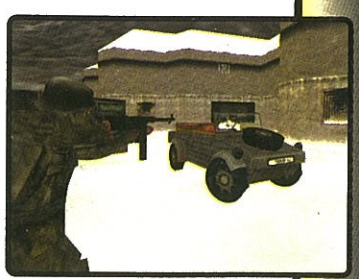


HIDDEN AND DANGEROUS

EDITORA:TAKE2
path: Cd2\bimotor\demos\hd\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

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

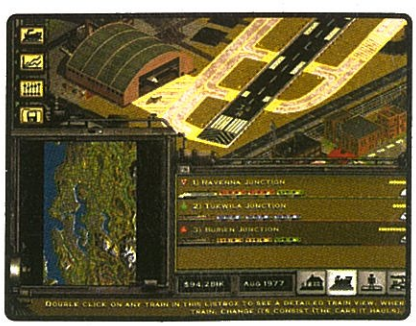


RAILROAD TYCOON II - SECOND CENTURY

EDITORA: TALON SOFTWARE
path: \Cd2\bimotor\demos\setupex.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

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



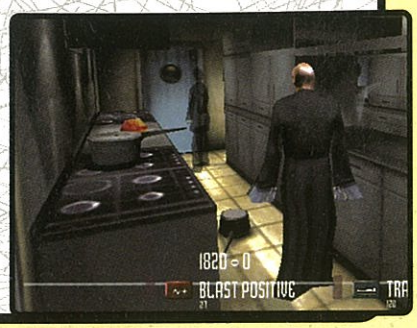
GUARDIAN OF DARKNESS



EDITORA: CRYO INTERACTIVE
path: \bimotor\demos\guardian\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

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



PUMA STREET SOCCER



EDITORA: PIXELSTORM
path: Cd2\bimotor\demos\pssoccer.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado

COMANDOS
Leia o ficheiro readme.txt na directoria do jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 133 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
PLACA ACELERADORA 3D



TRIPLE PLAY 2000

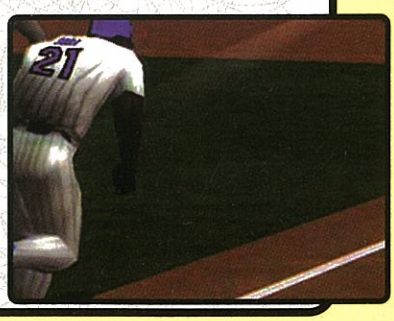


EDITORA: ELECTRONIC ARTS
path: Cd2\bimotor\demos\tk2kdemo.exe

Executar a demo a partir desta directoria.

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

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



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

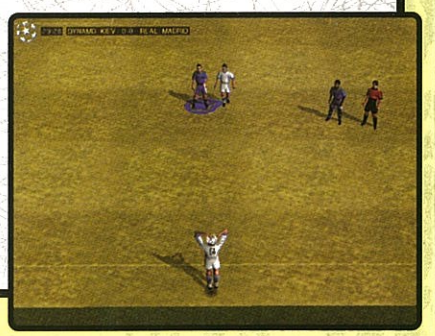


EDITORA: INFOGRAMES
path: \bimotor\demos\uefa\uefa.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado

COMANDOS
Os comandos são configuráveis no jogo.

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



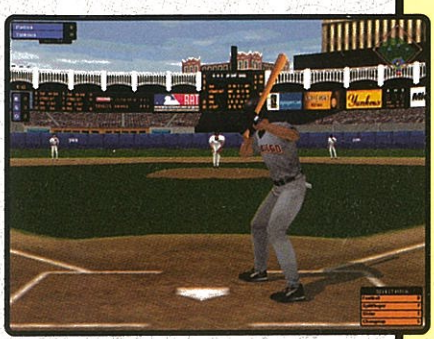
MICROSOFT BASEBALL 2000



EDITORA: MICROSOFT
path: Cd2\bimotor\demos\msbb2000.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

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



APACHE HAVOC



EDITORA: EMPIRE INTERACTIVE
path: \bimotor\demos\apacheH\setup.exe
COMANDOS
Leia o ficheiro readme.txt na directoria do jogo.

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA DE SOM 16 BITS
PLACA 3D



EXPENDABLE

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
path:
Cd2\bimotor\demos\tk2kdemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado

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



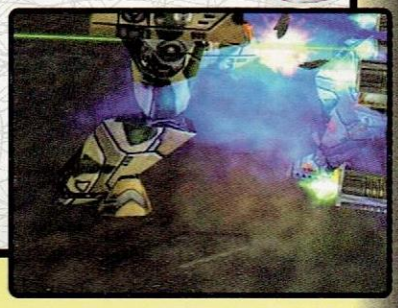
STARSIEGE

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
path: \Cd2\bimotor\demos\starsiege3.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6

PLACA DE SOM 16 BITS



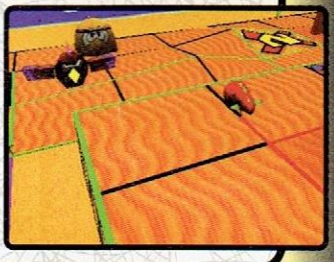
LIVEWIRE

EDITORA: SCI
path: \bimotor\demos\lwdemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado

COMANDOS
Direcções - cursores

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



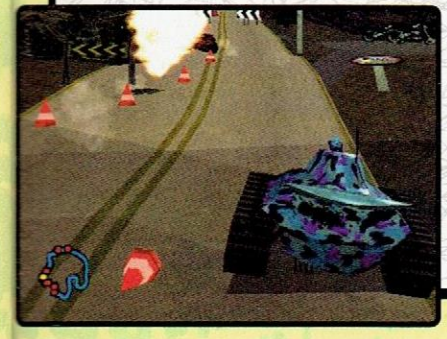
TANK RACER

EDITORA: GROLIER
path: \bimotor\demos\tankracer.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Teclado, Joystick

COMANDOS
Direcções - cursores
Disparar arma - Space
Buzina - H
Vista traseira - V
Travão de mão - A
Mudar a câmara - C

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6.1
PLACA DE SOM 16 BITS
PLACA 3D



SPORTS CAR GT

EDITORA: ELECTRONIC ARTS
path: \bimotor\demos\scgtdemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Joystick, Teclado

COMANDOS
Direcções - cursores

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6.1
PLACA DE SOM 16 BITS

CD-ROM 4X
PLACA GRÁFICA 4MB

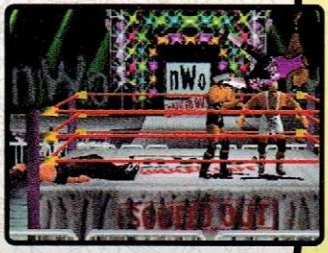


WCW NITRO

EDITORA: THQ
path: \bimotor\demos\nitrodemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO
Rato, Teclado

REQUISITOS MÍNIMOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6.1
PLACA DE SOM 16 BITS
CD-ROM 4x
PLACA GRÁFICA
PCI 2MB



e ainda nos CD's...

STAR WARS - THE PHANTOM MENACE EPISODE 1 (TRAILER)
BROODWAR (VIDEO)
UNREAL TOURNAMENT (VIDEO)

STAR TRECULA (DEMO DE UM LEITOR - NORBERTO JESUS - Todos vocês podem seguir o exemplo, e enviar-nos o que tiverem e quiserem incluir no CD da BGamer

Bimotor GAMER

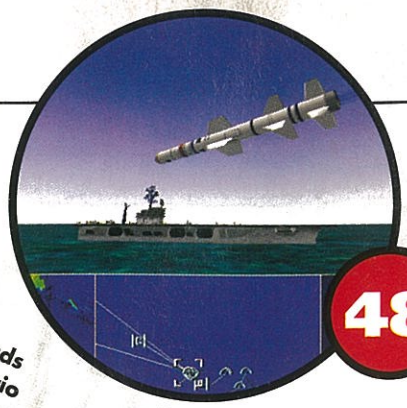
Propriedade:
Impordisco, Lda.
Edição:
Bimotor Multimédia
Directora:
Sandra Brito
Chefe de Redação:
Rui Rodrigues
Sede:
Praça Prof. Santos Andrea, 17 A/B
1500-510 Lisboa
Tel: 01-7122070
Fax: 01-7145290
e-mail:
bgamer@bimotor-gamer.pt
Página na Internet:
www.bimotor-gamer.pt
Redacção:
Alexandre de Moraes, Bruno Mendonça, Fernando Rosado, Gonçalo Lopes, Hugo Cardoso, Ilídio Alves, Luís Rei, Manuel Viana, Paulo Portugal
Grafismo e Paginação:
Sérgio Caeiro
Carlos Gonçalves
Paulo Figueiredo
João Paulo Vargas
Produção:
Sandra Brito
BD:
João Campos
Fotografia:
Nuno Laranjeira
Secretária de Redacção:
Marta Pinho
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



26

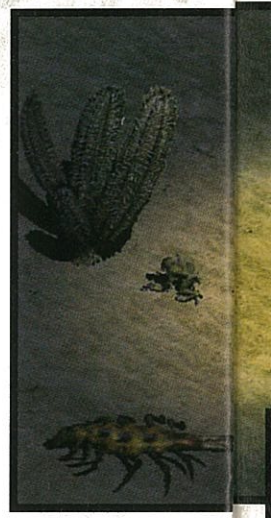
E3 Estivémos no maior certame mundial de jogos



48

Fleet Command
O expoente máximo da estratégia naval

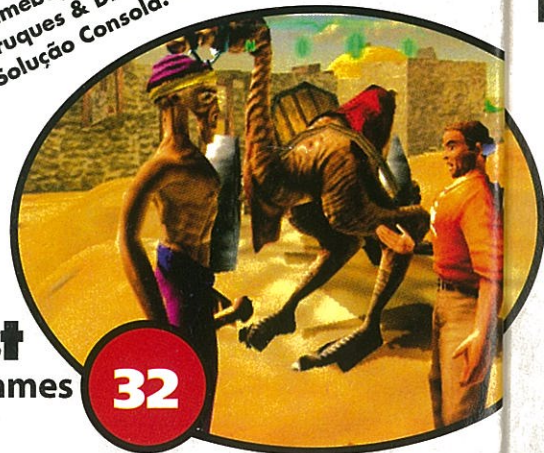
3 Nos cds
6 Sumário
8 Notícias PC
12 Diablo II
14 Tiberian Sun
16 Clans
20 Cutthoats
22 BGamer do Mês: Vitor Baía
24 Multimédia
26 Reportagem E3
32 Outcast
38 Lands of Lore 3
39 Baseball 2000
40 Official Formula 1
42 Championship Manager 3
46 Commandos: Beyond the Call of Duty
48 Fleet Command
50 Battle of Britain
66 Midtown Madness
68 MIG Alley
69 Tank Racer
70 Army Men II
72 Settlers 3: Mission Disk
73 Hell-Copter
74 MechWarrior 3
76 Starsiege
78 Might & Magic VII
79 Actua Ice Hockey 2
80 UEFA
82 Outros Títulos PC
84 Internet & Jogos Online
88 Cartas dos Leitores
92 Hardware-RIO
94 Truques & Dicas PC
97 Solução PC: Tomb Raider II Gold
102 Notícias Consola
104 VRally 2
108 Final Fantasy VIII
110 Kensei Sacred Fist
112 Need For Speed Road Challenge
114 KKND Krossfire
116 Dreams
117 Viva Football
118 R-Type Delta
120 Sports Car GT
121 Beetle Adventure Racing
123 Puma Street Soccer
124 Outros Títulos Consola
125 Gameboy Report
126 Truques & Dicas Consola
128 Solução Consola: Crash Bandicoot 3: Warped





110

Kensei
O sucessor de Tekken 3?

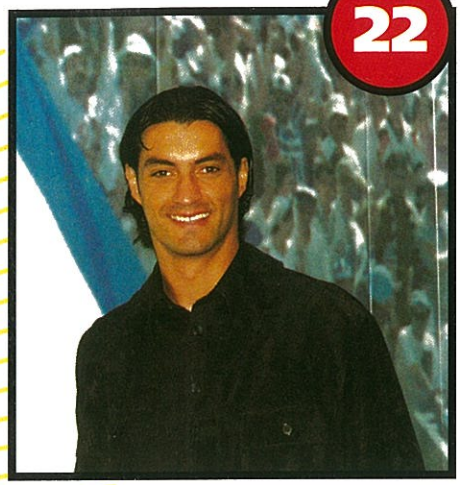


Outcast
A nova bomba da Infogrames

32

BGamer

Vítor Baía: À baliza do CM 3



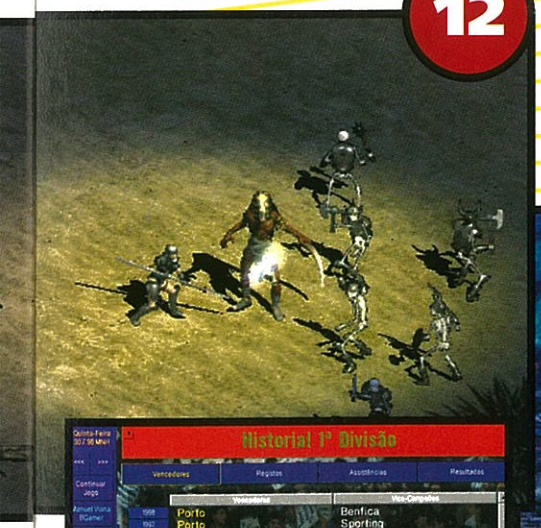
22



14

Tiberian Sun
O regresso do mito

Diablo II
Está quase aí à porta



12

Final Fantasy VIII
Sonho ou realidade?



108



42

VRally 2
Em directo do Rally da Córsega



104

CM 3
Finalmente, a tão aguardada análise

Editorial

Ao fim de um ano é altura de fazer o balanço de tudo o que passou. Começámos devagarinho, fomos angariando leitores e introduzindo inovações para conseguir chegar aqui. Apenas ao fim de 12 números a diferença é notória: temos mais e melhores artigos, 2 CDs, uma página na Internet, etc., etc. Tudo isto só é possível com o trabalho e o esforço de toda a equipa que faz mensalmente a BGamer, desde os redactores e colaboradores, até aos gráficos e paginadores, editores e fotógrafos. Embora não apareçam, sem todas estas pessoas a BGamer não existiria.

E, claro, não podemos deixar de referir a fidelidade de todos os nossos leitores. Afinal, é para vocês esta revista.

Nos aniversários é tradição receber prendas. Mas, como a BGamer gosta de ser diferente, decidimos antes oferecê-las aos leitores.

É assim que temos neste número, para além das secções já habituais das análises e antevisões, várias reportagens e entrevistas. Primeiro falámos com um dos responsáveis pelo jogo Outcast. Depois fomos à Córsega para a apresentação de VRally 2 e aproveitámos para falar com o piloto por detrás do jogo. Finalmente demos um salto a Los Angeles para a feira de Software lúdico mais importante a nível mundial - a E 3.

Mas as surpresas não acabam aqui. Vejam mais à frente tudo o que vão poder ganhar com a próxima edição da BGamer. Mas descansem que não vamos parar por aqui. No próximo ano muitas mais novidades se avizinham.

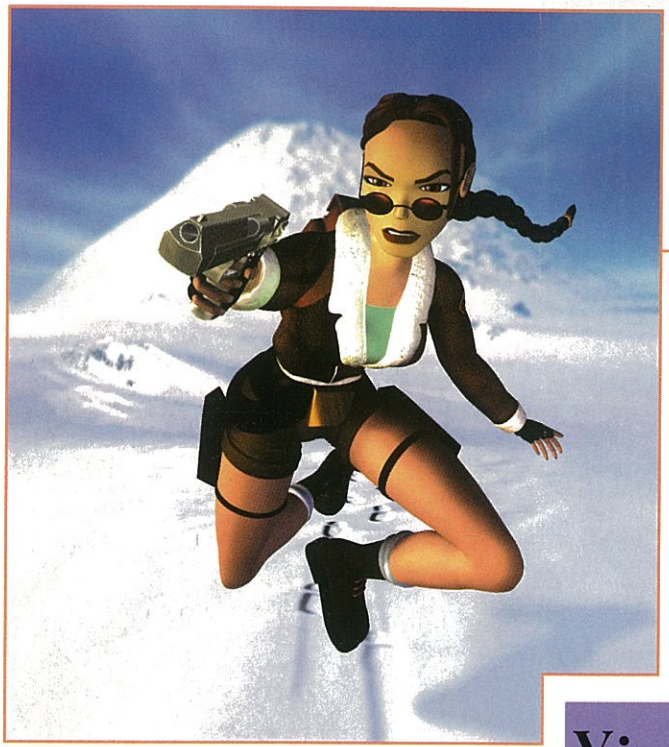
Sandra Brito



Notícias

Tomb Raider II: Golden Mask

Quem julgava o segundo título da série *Tomb Raider* completamente morto e enterrado no fundo do caixote lá de casa enganou-se redondamente. Com a data de lançamento agendada já para este mês *Tomb Raider II* está de regresso com mais 4 fantásticos níveis de encher o olho. O pack *Golden Mask* inclui assim *TRII* mais os 4 níveis novos referenciados a um preço especial. Prometemos já no próximo número trazer a tão desejada crítica a estas novas aventuras da nossa heroína preferida.



Theme Park World





Um sério candidato a jogo do ano está na forja e dá pelo nome de *Theme Park World*. Com 4 parques distintos que podem ser visitados na perspectiva da 1ª pessoa, suporte na Net para downloads de novas atracções, aceleração D3D, e muitos outros atributos, este título produzido pela Bullfrog, deverá estar pronto no próximo Outono. Esperamos incluir no próximo número da BGamer uma antevisão a este título.

PlayGames

A Porto Editora acabou de criar um divisão exclusiva para jogos.
Depois dos add-ons que esta editora lançou para o *Microsoft Flight Simulator*, preparem-se para uma outra série, a preços reduzidos, Pocket Price, que incluirá jogos de acção, aventura, simuladores e RPGs.
Também previstos pela PlayGames, estarão títulos que foram e são grandes sucessos internacionais.

Viper V770 Ultra

Uma nova placa gráfica da Diamond, a Viper V770 Ultra permite "puxar" os jogos até ao seu limite. Baseada no processador da NVIDIA RIVA TNT2, esta placa apresenta entre algumas características técnicas o rendering a 32-bit, e um buffer z/stencil também a 32-bit. Com suporte para OpenGL e Direct3D, apresenta-se com uma videoram de 32 MB e suporte para AGP 4X.

Sid Meier anunciou, depois do fabuloso êxito de Call To Power da Activison, a realização de Civilization III que será desenvolvido pela Firaxis e Hasbro.

Lara Croft para sempre, pois a Eidos já mostrou as primeiras a imagem de Tomb Raider IV no recente E3.

O famoso RPG Baldur's Gate vai ter honras de adaptação para Dreamcast.

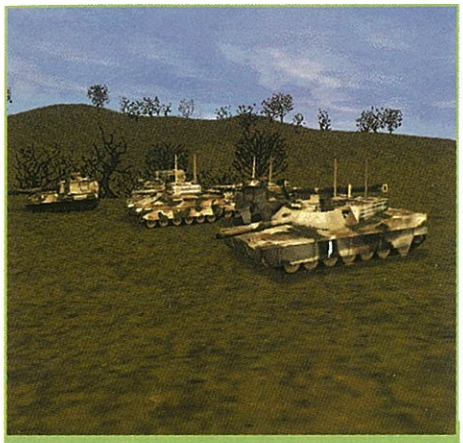
Test Drive 6 vai conhecer a luz do dia, no próximo Outono. Irá sair nas diversas plataformas: PC, PSX, Dreamcast e GameBoy Colour, segundo a Infogarmes.

Para o próximo Natal os que se lembram de Dragon's Lair poderão adquirir a nova versão em 3D, editado pela Blue Byte.



Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

A sequela de *Rainbow Six* começa exactamente no final da história do jogo original. Desta vez, a sua equipa terá de lutar contra grupos terroristas muito diferentes, com objectivos ainda mais sinistros. Ao seu dispor vão estar mais e melhores armas que poderá usar ao longo de 18 missões totalmente novas. Mas as inovações não se ficam por aqui, pois existirá a possibilidade de, por exemplo, gravar uma missão e ver depois a sua repetição a partir do ponto de vista da personagem que escolher. Por outro lado, os efeitos especiais com armas e granadas, os efeitos das feridas nas personagens e as condições atmosféricas que afectam o desenrolar das missões são também aspectos importantes que foram implementados nesta sequela.



Force 21

Este título vai simular com todo o realismo e intensidade os perigos existentes nos combates em terra, jamais realizado por qualquer simulação desta natureza, inclusive os usados no treino das Forças Armadas na realidade.
Um factor que se deverá ter em conta é a precisão do tempo, isto é, as implicações que as decisões terão, tomadas na devida altura.
As tarefas que os nossos operacionais deverão realizar nas diferentes missões deverão seguir um plano rigoroso em que não haverá lugar para indecisões.
Um título que todos os apreciadores de *Rainbow Six* deverão seguir de perto.

NOX



A Westwood está a desenvolver um RPG/acção com elementos de estratégia que promete exceder as expectativas mais optimistas. Mais do que um RPG, será uma experiência única que reúne várias componentes de jogos distintos.
A priori pode parecer-se com jogos do género, mas a jogabilidade será totalmente diferente em termos de criatividade e inteligência.

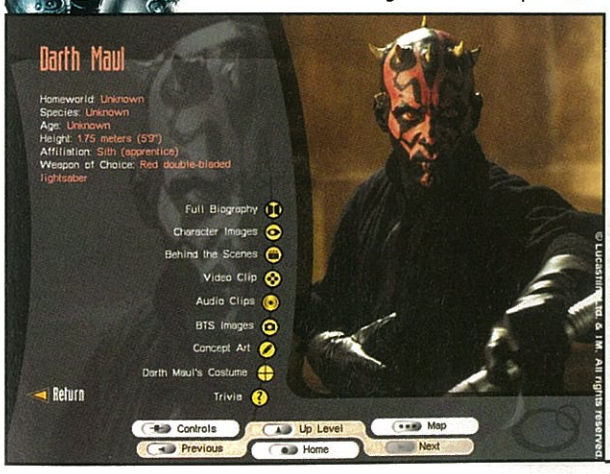


Uma das partes mais interessantes deste RPG será a concepção de armadilhas com que podemos derrotar os nossos inimigos. Outra hipótese será utilizarmos as contra-magias.
Com cenários exóticos e locais muito interessantes para serem explorados, *NOX* será um título a ser seguido muito de perto.

Star Wars Episode I: Insiders Guide



Enquanto não estreia entre nós o filme mais aguardado de sempre: Star Wars Episode I (como invejamos os americanos), aqui está uma boa oportunidade para nos familiarizarmos com o filme, as suas personagens, a tecnologia, os veículos, as localizações, enfim, com tudo o que o rodeia. Star Wars Episode I: Insiders Guide conta também com mais de 1000 imagens, tanto do filme como dos bastidores, centenas de perguntas Trivia sobre a saga, video clips ou o argumento completo com anotações. Insiders Guide tem lançamento previsto para o fim de Junho.



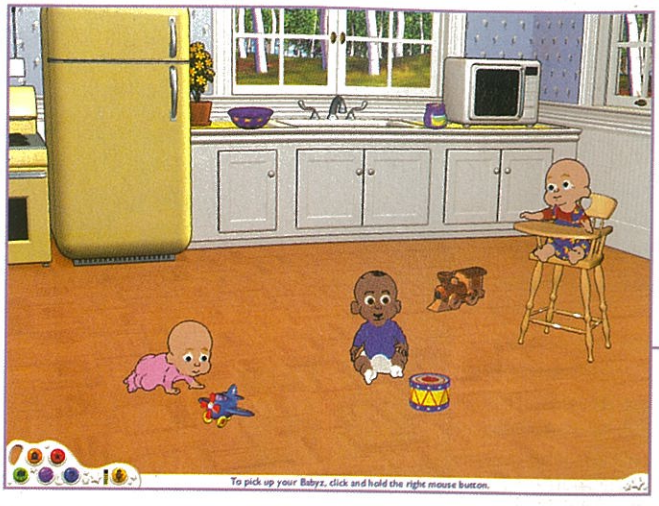
O clássico Monopoly irá ter uma adaptação em 3D, assim como, o Scrabble e Trivial Pursuit conhecerão novos visuais e melhoramentos. A Hasbro Interactive, detentora dos direitos destes jogos, vai encarregar-se da operação cosmética.

O simpático herói dos jogos de plataformas, mundialmente conhecido Rayman, da Ubi Soft, vai ter o seu show de TV exclusivo.

A Mindscape e a SSG assinaram novo contrato que vai permitir que a primeira desenvolva o próximo título da série Reach for the Stars.

Passado no espaço, será um jogo de exploração, diplomacia e combate.

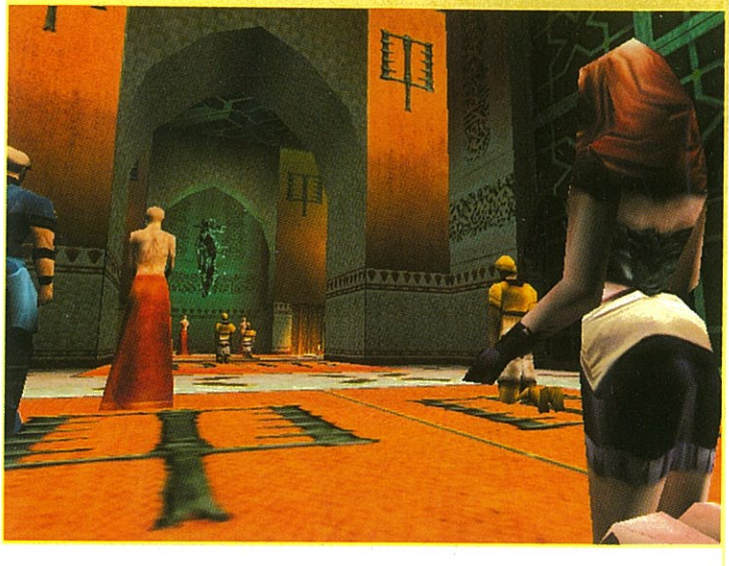
A Acclaim está, presentemente, a desenvolver um RPG, Throne of Darkness, inspirado nos hábitos e costumes do Oriente, em que os Samurais terão um papel a desempenhar.



Bebés Virtuais

Dos criadores de *Cats* e *Dogz*, chegam agora *Babyz*, os primeiros bebés virtuais. Depois de termos treinado cães, gatos e outros animais ainda mais estranhos, é agora a altura de adoptar e educar um ser humano virtual que vai de facto desenvolver-se, crescendo cabelo e dentes, aprendendo a andar e a falar, tudo como se de uma criança real se tratasse. Para o ajudar na difícil tarefa de ser pai ou mãe, terá o auxílio de um sistema de reconhecimento de voz, assim como um vasto leque de brinquedos e locais de recreio à sua disposição, onde poderá divertir-se à grande com o seu filhote.

David Bowie em jogo de computador



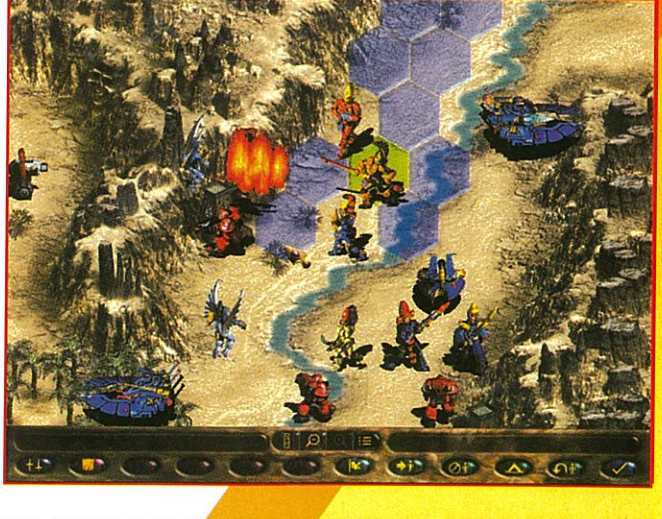
David Bowie está a colaborar com a Eidos Interactive no novo jogo Omikron: The Nomad Soul, a ser lançado em Outubro. Bowie irá representar uma personagem de nome Boz, para além de estar a escrever a banda sonora juntamente com Reeves Gabriels. Omikron irá ter mais de 400 cenários em cidades enormes, e cerca de centena e meia de personagens, entre as quais Bowie, para além



Warhammer 40K: Rites of War



A SSI vai bridar-nos com mais um jogo no universo das figurinhas de *Warhammer*. *Rites of War* promete ser um jogo estratégico excepcional, com um grafismo e animação das figuras extremamente detalhado e preciso. Quem jogou *Fantasy General*, sentir-se-á particularmente à vontade para lidar com este título, já que o conceito e mecânica serão idênticos.



Discos rígidos gigantes

A IBM acaba de anunciar um novo recorde em discos rígidos, afirmando que estes podem armazenar mais informação em menos espaço. Os novos discos são cerca de 3,5 vezes mais densos e atingem uma capacidade de armazenamento de 2,5 Gigas por polegada quadrada de superfície. Infelizmente, esta nova tecnologia só deverá ser implementada dentro de 2 a 3 anos, pelo menos para venda ao público.

tops

top da redacção

	Rui Rodrigues	Manuel Viana	Ilídio Alves	Paulo Portugal
CM3 (PC)	B B B B B	B B B B B	B B B B	B B B B B
X-Wing Alliance (PC)	B B B B B	B B B B B	B B B B	B B B B B
Lands of Lore 3 (PC)		B B B	B B B B	
Baseball 2000 (PC)		B B B B	B B B	B B B B
Starsiege (PC)	B B B B			B B B B
Actua Ice Hockey (PC)		B B B B B	B B B	
Need...:Road Ch... (PSX)	B B B B	B B B B	B B B	B B B B
R-Type Delta (PSX)	B B B			
Beetle (PC)		B B B B		B B B
CIV: Call to Power (PC)	B B B B B	B B B B B	B B B B B	B B B B B

Como sempre acontece em todas as festas de aniversário, a alegria é muita e contagiante. A euforia é ainda pior, e na Redacção o ambiente é quase insuportável. Para mais quando finalmente toda a gente teve acesso ao CM 3 e o Manuel Viana teve de ficar caladinho. Como se isso fosse possível! Ficou ainda pior, a dizer "Agora é que é, em Português e tudo, mas eu já conhecia, eu é que sei!". Não vale a pena. Parece as crianças quando têm um brinquedo da moda antes de todas as outras. Mas enfim, lá deitou uma espreitadela aos outros jogos e, com toda a euforia que acarreta fazer um aninho de vida, decidiu dar boas notas a tudo.
Esta parece mesmo ter sido a nota dominante este mês, a julgar pelo top aqui do lado. O nosso Lusitano Paulo Portugal também não fugiu à regra e teve de render-se aos "encantos" de tudo quanto era jogo que lhe aparecia pela frente. Principalmente quando se trata de algum tipo de desporto, principalmente motorizado. Parece que temos por aqui um Schumacher e não sabíamos. Cuidado quando passarem aqui perto da redacção, não vá ele estar a chegar no seu Fórmula 1 caseiro e provocar algum acidente.
Parece que o único mais comedido nas votações foi o IA. Será que a alegria não o contagiou? Impossível! Deve ter sido só para ser diferente. Ou então achou que a Inteligência Artificial de todas estas pérolas do mundo virtual não se comparava, nem de perto nem de longe, com a Inteligência Real de um IA. O que, convenhamos, não deixa de ser verdade.
Por último, o Big Boss Rui. Por aqui estamos todos cheios de pena dele. É que o coitadinho teve de fazer uma deslocação forçada ao estrangeiro. Neste caso, a Los Angeles. Diz ele que foi a trabalho, e de facto escreveu o artigo sobre a feira E 3. Mas quer dizer... Imaginem só o que não deve ser ir uma semana para os "Estates", passear e visitar uma feira gigantesca cujo objectivo é apresentar todas as novidades em jogos e companhia! Foi só borgas, e ainda aproveitou para fazer um Casting em Hollywood (parece que está prevista uma sequela do célebre filme Pesadelo em Elm Street, e deve ser ele o actor principal!). Vai daí, chefe é chefe, e só teve tempo de ver e votar em alguns jogos. Mas como o exemplo vem sempre de cima, foi o primeiro a dar grandes notas a quase tudo.
Só vos digo que se avizinha um ano em cheio.

top de vendas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	=	Metal Gear Solid (PSX)	Konami
2º	novo	Ridge Racer Type 4 (PSX)	Namco
3º	novo	Crash Bandicoot 2 Plat. (PSX)	Sony
4º	2º	Collin McRae Rally (PSX)	Codemas...
5º	novo	Need For Speed Road C. (PSX)	EA
6º	5º	Hugo (PSX)	ITE
7º	=	Toca 2 (PSX)	Codemas...
8º	novo	Kensei (PSX)	Konami
9º	10º	Gran Turismo (PSX)	Sony
10º	9º	Premier Manager 99 (PSX)	Gremlin

Recolha de informação a 13, 14 e 17 de Abril nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)

JOGOS PC CDrom

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	8 990
X-File The Game	8 990

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
e-mail-jogos@jardine.pt

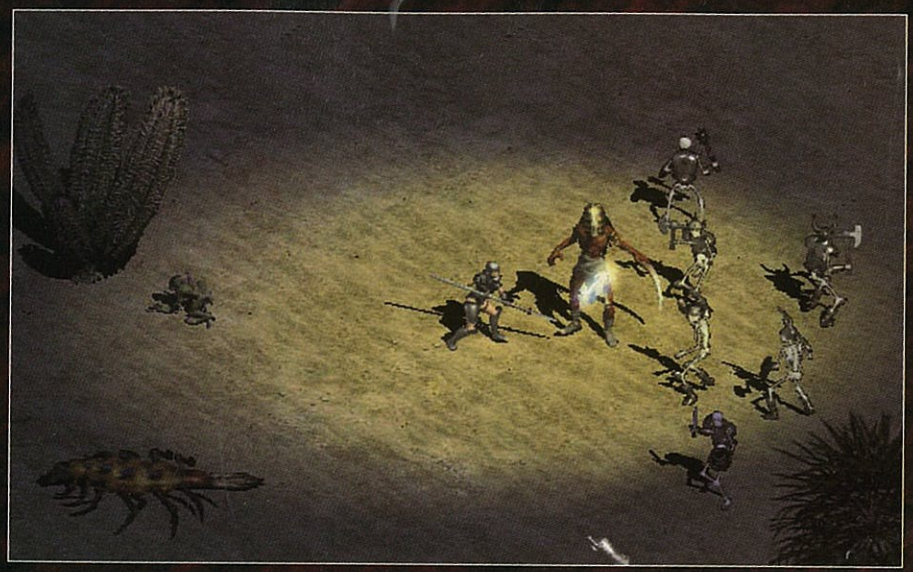
BeOS
O seu Sistema Operat... M...

Diablo II



A sequela do RPG/acção mais aguarda dos últimos tempos

Alegrem-se os inúmeros fãs de *Diablo*, pois a sua sequela está prestes a conhecer a luz do dia. A Blizzard está actualmente a finalizar este título, muito concretamente, no que diz respeito aos dois últimos actos e no código de multijogador do seu servidor dedicado Battle.net.



A primeira diferença entre os dois títulos diz respeito à dimensão dos dois mundos. Em *Diablo II*, a cidade apresenta agora 120 locais diferentes para explorar comparados com os 20 do original. O ambiente do jogo tornou-se mais sofisticado, sendo possível observar a água a correr, animais domésticos, e outros locais verdadeiramente sumptuosos como palácios, portos, labirintos subterrâneos, etc.

Pela primeira vez o jogador tem a possibilidade de entrar dentro dos edifícios, observar os seus interiores e conversar com os moradores. Um dos primeiros destes locais será uma estalagem em que, ao entrarmos, será retirado o seu telhado para revelar o esplendor da sua decoração interior, sendo o sítio ideal para recolher rumores e sussurros que se revelarão essenciais à resolução de numerosos "quests".

Além da dimensão do mundo de *Diablo II*, muitos outros aspectos do jogo foram melhorados e aprofundados. Entre eles podem destacar-se os seguintes:

- Cinco novas classes de personagens, cada qual com atributos e perícias específicas.

O jogador tem a possibilidade de entrar nos edifícios, observar os interiores e conversar com os moradores

- Quatro vilas diferentes, completamente povoadas e zonas circundantes selvagens.
- Um mundo com novas armas, feitiços, monstros, artefactos e NPCs.
- Sistema de combate avançado que incorpora técnicas específicas a cada classe, armas e feitiços.
- New.Battle.net que oferecerá não só suporte para multijogador, mas também um centro de troca e a pontuação mundial, isto é, os melhores scores.

Também foram implementados alguns melhoramentos no interface, que incluem um mini-mapa, teclas que podem ser definidas, e o jogo fará o pré-carregamento do nível anterior, a fim de que a transição entre níveis seja tão suave como possível.





DIABLO II

Este título mais do que um jogo será uma experiência, que deverá ser vivida intensamente

A Blizzard está consciente no que concerne à necessidade de manter o jogo acessível a todos os fãs de *Diablo*, motivo pelo qual este título não irá exigir uma placa aceleradora 3D. Todavia, para quem já possuir uma placa aceleradora, os efeitos de luz colorida, as magias, e as condições atmosféricas serão verdadeiramente espectaculares.

Isto é apenas um cheirinho do mundo de fantasia e magia que *Diablo II* nos vai proporcionar. Certamente, este título, mais do que um jogo, será uma experiência que deverá ser vivida intensamente. A aguardar com muita, muita expectativa.

Fernando Rosado

A Blizzard

A Blizzard Entertainment estabeleceu-se em 1990 e desde essa data tornou-se uma das mais respeitadas editoras, dada a qualidade dos seus títulos.
Antes do seu mega êxito *Warcraft*, esta software house já desenvolvia o seu trabalho e participou em vários título para várias plataformas (DOS, Sega, Macintosh, Super-Nintendo) dos quais se destacam: *Rock'n Roll Racing*, *The Lost Vikings*, *Blackthorne* e *The Death and Return Of Superman*.
Após *Warcraft: Orcs and Humans*, lançou a sua sequela, *Warcraft II: Tides of Darkness*, que foi um êxito instantâneo, vendendo mais de dois milhões de cópias, e sendo considerado Jogo do Ano e o melhor jogo para Multiplayer.
Seguiram-se os hits *Diablo* e *StarCraft*, atingindo o primeiro novamente o primeiro lugar de vendas e o segundo com 1.5 milhões de cópias já vendidas.
O grupo de desenvolvimento e pesquisa da Blizzard é actualmente constituído por 130 designers, programadores, artistas gráficos, engenheiros de som, etc. Cada membro da Blizzard é um verdadeiro entusiasta, criando produtos para indústria de video-jogos.
Em Março de 1996, a Blizzard adquiriu a Blizzard North, concentrando a sua equipa de desenvolvimento de produtos para computadores na área lúdica em Redwood City, Califórnia.

As Classes de Personagens

A Amazon
Esta poderosa mulher guerreira pertence aos bandidos nómadas que percorrem as planícies do Mar do Sul.
As aspirações destes grupos provocam frequentemente combates, motivo pelo qual esta classe está habituada a lutar. O seu estilo de vida habitou-os às más condições atmosféricas.
Perita com o arco, é também adepta das lanças, armas de arremesso e mesmo no combate corpo a corpo.
Como perícias apresenta a faculdade de tiros múltiplos, e em termos de magia consegue invocar o feitiço Eye of Zeus que, além de melhorar a visão nocturna, enfraquece os poderes dos monstros circundantes.

O Paladino
São puros de coração e seguem a religião da Luz. Guerreiros por natureza, lutam por aquilo em que acreditam e acham justo.
Com a bola de luz conseguem destruir muitas criaturas diabólicas, e os seus amigos nada devem recear pois os Paladinos podem ressuscitar os mortos.

O Bárbaro
São membros de várias tribos que recusam a influência daqueles que acham fracos. Devido à falta de civilização e sofisticação acreditam nos poderes dos animais, com os quais por vezes se identificam. Os Bárbaros conseguem com um único golpe fazer grandes estragos nos inimigos e com o seu grito de Guerra afastam os monstros fracos.

O Necromancer
Dos pântanos do Sul chegam estas personagens envoltas em mistério. Tal como o nome sugere estes feiticeiros lidam com magias ligadas à morte e invocam várias criaturas para este efeito. Possuem encantamentos que conseguem sugar a energia vital dos seus inimigos. Através da invocação de magia negra conseguem criaturas que combatem por eles.

A Feiticeira
Oriunda do Clã dos Magos do Este, esta personagem é perita em criações místicas.
Com muita dificuldade nos combates corpo a corpo, consegue colmatar esta lacuna com muitas magias, tanto defensivas como ofensivas. Entre elas, destaque para a Frost Nova que congela os monstros e para Charged Bolt que dá choques eléctricos aos adversários.





Data prevista de saída :
Outono 99
Editora :
Blizzard
Desenvolvido por :
Blizzard

Tiberian Sun

Um dos títulos mais desejados

Esta é mais uma sequela que não nos deixa dormir tranquilamente. A expectativa gerada à volta deste título é enorme, e as razões são mais que justificadas. Basta olhar as imagens e pensar em *Command & Conquer* que, embora seja discutível, apreciei mais do que *Red Alert*.





Como se pode observar, o trabalho efectuado pela equipa da Westwood a nível de cenários foi extraordinário a todos os títulos. A vegetação, elevações, falésias, cursos de água e outros obstáculos naturais foram criteriosamente colocados, retardando a progressão dos exércitos e favorecendo as emboscadas.

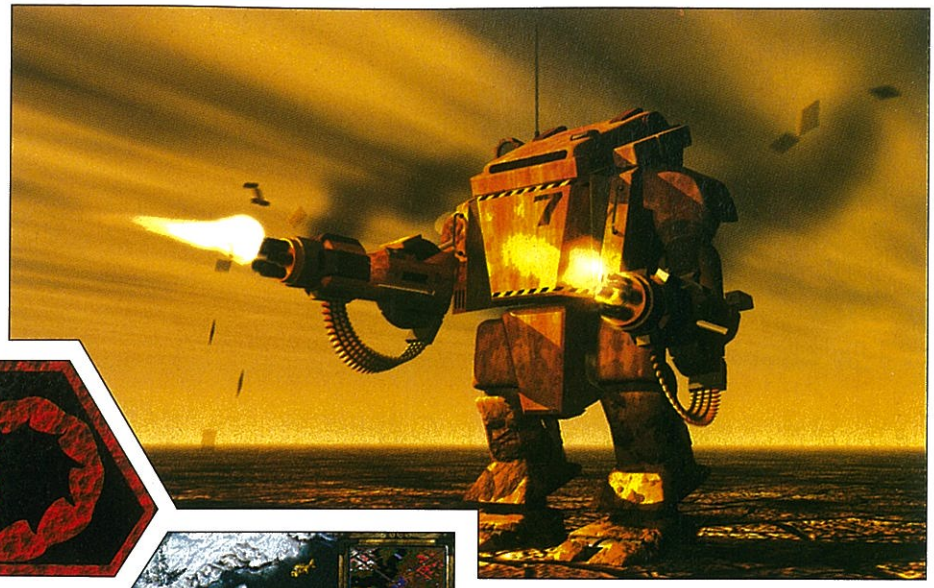
Apesar das inovações das unidades, todas elas terão o seu ponto fraco o que irá constituir uma mais valia para o jogo

A história passa-se em 2025 e pode optar-se por comandar as forças do GDI (Global Defense Initiative) ou a Irmandade do NOD. Para fugir à proliferação do precioso Tiberium nas zonas temperadas, o GDI refugiou-se no Pólo Norte. Mas o NOD não desistiu e vai reaparecer em cena.

No que concerne às unidades, o NOD evoluiu com unidades subterrâneas que podem desaparecer e reaparecer onde quisermos, unidades ciborgues e tecnologias alienígenas, como por exemplo, tiros de plasma. Já o GDI optou por uma tecnologia de ponta mais tradicional como jet packs, hovertanks, armas iónicas, radares, etc. Mas apesar destas inovações das unidades, todas elas terão o seu ponto fraco o que irá constituir, sem dúvida, uma mais valia para o jogo.

Será possível, num combate que se esteja a desenrolar com











grandes perdas, retirar a todo o momento. Todavia esta acção terá os seus custos e só justificará para salvar unidades de elite.

Tiberian Sun contará com mais de 50 missões, mas as campanhas individuais podem completar-se em 13 missões facto que, tal como acontecia em *Red Alert*, nos obriga a jogar pelos dois lados e várias vezes para termos um conhecimento global de tudo o que *Tiberian Sun* tem para nos oferecer e o desenrolar completo da sua história.

Os factores aleatórios terão lugar e não se espante se for atingindo por uma tempestade iónica

Tal como todo o jogo de estratégia em tempo real que se preza, *Tiberian Sun* usará o sistema de "way points", permitindo encaminhar as nossas forças pelos locais que desejarmos, fazerem rondas e outras estratégias militares.

Outro pormenor interessante reside no facto de se poderem desactivar as estruturas que bem entendermos no caso de uma falta de energia.

Também os factores aleatórios terão lugar e não se espante se for atingindo por uma tempestade iónica, por exemplo.

As unidades irão variar entre 50 a 60 (estruturas incluídas) para cada lado.

Tecnicamente, *Tiberian Sun* não irá necessitar de aceleração 3D, já que, se o terreno e certas unidades são em 3D, foram criados em 3DS Max e depois exportados em voxels, não sendo o 3D poligonal utilizado pelas placas aceleradoras. É claro que o processo tem um custo e neste caso vai-se pagar em RAM, e serão precisos 64 MB no mínimo para correr *Tiberian Sun*, embora em termos de processador, o jogo se contente com um P166.

Contrariamente a, por exemplo *Total Anihilation*, as unidades diferentes, como já foi referido, não são em grande número. A Westwood seguiu uma política que me parece mais correcta, pois em vez de se dispersar num número enorme de unidades, é preferível concentrarmos num número mais pequeno e saber explorá-las devidamente, criando e adaptando tácticas e contra-tácticas à sua medida. A qualidade por vezes é preferível à quantidade.

Os campos de batalha serão tão reais quanto o possível e podem observar-se lagos e rios a gelar, florestas a arder, vento a arrastar gases venenosos e tempestades iónicas que farão avariar armas de alta tecnologia.

Em termos de experiência das unidades o sistema será bem implementado. Assim, por exemplo, se um tanque eliminar um pelotão de infantaria, este facto não será muito significativo. Já na situação inversa, a unidade de infantaria ganhará um bom número de pontos de experiência.

No que toca ao modo multijogador pode utilizar-se o excelente servidor Westwood Online através da Internet sem custos adicionais.

Enfim, vamos aguardar mais uns dias pois, se tudo correr bem, esta obra prima deverá estar nos nossos computadores no final do mês.

Fernando Rosado

Tiberian Sun O Vídeo

Os mundialmente famosos actores James Earl Jones (*Star Wars, Fields of Dreams, Hunt for Red October*) e Michael Biehn (*The Terminator, Aliens, The Rock*) contribuíram com os seus talentos para sequências de vídeo (FMV) filmadas em Red Rock Canyon National Park no deserto do Nevada.

J. E. Jones fará o papel do General Solomon, líder do GDI, numa cruzada para salvar a Terra do poder totalitário da Irmandade do NOD.

M. Biehn interpretará o papel do Comandante McNeil, sendo o braço direito do General Solomon. Ambos revelarão passo a passo o rico enredo de *Tiberian Sun*, informando os jogadores dos "briefings" das missões durante a campanha e fornecerão outras informações valiosas para o cumprimento de determinados objectivos.

Outros artistas do elenco podem ser destacados como: Francesco Quinn (*Platoon*), filho de Anthony Quinn, será o oficial Veja dos NOD; Christine Stell (*Team Knight Rider*) será a líder dos mutantes Umagaan; Monika Schnane (*The Peacekeeper*) será Oxanna e Frank Zagarin (*Shadowchase*) o comandante NOD Slavik.

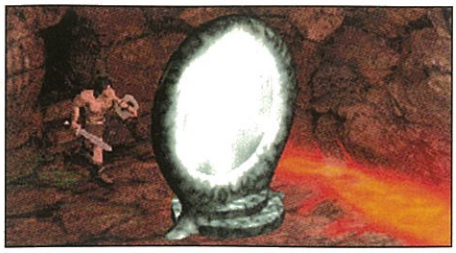
Os efeitos especiais estarão a cargo de Ron Wild, que ganhou 2 Emmys e um Ace Award no seu trabalho no Canal Disney Adventures in Wonderland. Igualmente trabalhou no mega-hit *Godzilla*.

Em resumo, além do jogo, *Tiberian Sun* vai oferecer-nos um vídeo de grande qualidade, a avaliar pelos seus intervenientes.

Data prevista de saída :
Junho 99
Editora :
Westwood
Desenvolvido por :
Westwood

antevisão

Clans



Depois dos clones de C&C, é altura dos clones de Diablo

Entre *Diablo II*, *Revenant* e *Clans* a escolha vai ser difícil. Aguardemos pelas análises para sabermos qual o título que vamos jogar. Entretanto, vamos dar uma espreitadela a *Clans*.

Este título está em vias de desenvolvimento pela software house ComputerHouse AB e será editado por Strategy First. Embora não sejam casas muito publicitadas, diremos que estiveram por trás de títulos como *Steel Panthers* e *Man at War*.

O enredo de *Clans* é clássico. Um reino antigo e os seus habitantes, outrora em paz, está divido por quatro clãs que combatem entre eles. Para agravar a questão, demónios e outros monstros fazem o seu aparecimento.

No entanto, há rumores de que um castelo antigo nas montanhas de Misty esconde todos os artefactos necessários para que a paz e a harmonia possam voltar ao reino.

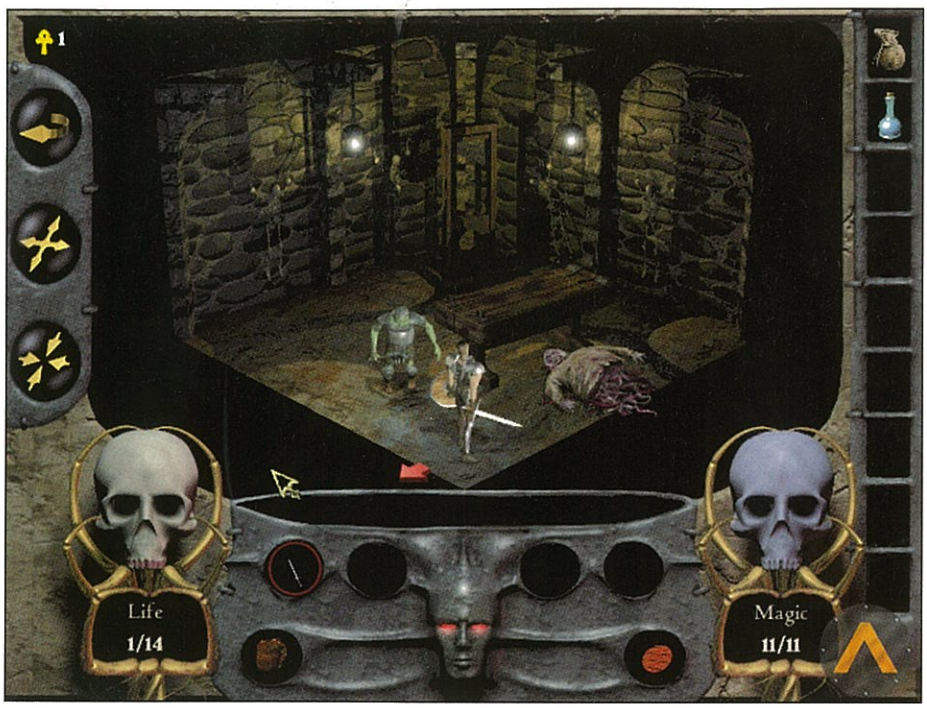
Mas a tarefa, que a priori poderia parecer fácil, vai complicar-se, já que contam as lendas que todos os heróis enviados ao dito castelo não regressaram, pois um demónio poderoso e maléfico habita o castelo lendário, não facilitando a vida aos heróis.

Num último esforço, os clãs vão enviar o seu maior herói para tentar resgatar o tesouro.

Os clãs em número de quatro, Bárbaros, Guerreiros, Elfos e Anões, apresentam características distintas. Assim, as perícias do nosso herói estarão dependentes do clã a que ele pertença. Uma combinação de artes mágicas com uma boa técnica de esgrima serão, por hipótese, uma boa receita.

O sistema de magia utilizado irá ser fácil de utilizar e eficaz. Basta encontrar os pergaminhos das magias e ir pouco a pouco aumentado a sua intensidade até ao nível 5. Entre elas podem destacar-se a Bola de Fogo e de Luz, a Chuva de Meteoros, Explosão, Confusão, etc.

Como todo o RPG que se preza, *Clans* será baseado na exploração, evolução da personagem e combates. Todavia, este título não terá a profundidade nem a extensão do já lendário *Baldur's Gate*. O seu conceito será mais simples, a progressão do herói não será baseada em estatísticas, e os diálogos com os NPCs serão limitados.





O conceito será simples, a progressão do herói não será baseada em estatísticas, e os diálogos serão limitados

No que toca à parte técnica, embora os cenários e personagens sejam em 3D, *Clans* não terá suporte para placas aceleradoras 3D. O grafismo, com grande recorte e detalhe, será em alta resolução e em cor de 16-bit, com efeitos de luz reais e outras técnicas que já vão sendo habituais neste tipo de produtos.

Curioso é o facto de a IA dos inimigos ser configurável. Também o modo de multijogador estará implementado.

Em breve este título estará disponível, e até lá o melhor que se pode fazer é recordar *Diablo* ou ir aumentando a nossa experiência em *Baldur's Gate* já que o add-on para este título, *Tales of the Sword Coast*, está aí à porta.

Fernando Rosado





Data prevista de saída :
Junho 99
Editora :
Strategy First
Desenvolvido por :
ComputerHouse AB

Quer comprar telemóveis @t home?

https://www.tmn.pt/lojavirtual

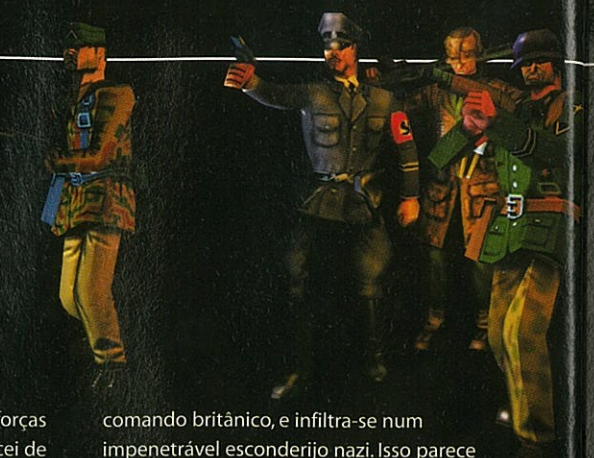
Conheça as condições especiais e as promoções únicas
que só acontecem na loja virtual.

TMN

Mais perto do que é importante

Mortyr

O mercenário do futuro



Oh, Paulo, olha que é para fazeres uma "preview" e não "review". Não faças como da outra vez..., avisava o Rui, meu chefe de redacção, por certo a recordar-se de uma ocasião recente em que esbocei uma análise sobre um jogo que não estava ainda finalizado.

Mea culpa, pois claro, mas sempre direi que um homem fica com a vista toldada depois de "experimentar" a beta de um "jogão" que ainda não está no mercado. Sobretudo, quando deveria apenas traçar as principais características e, antes, acabei por embrenhar-me nos "quês" do dito. Mas eu sei o que é uma "preview", não me crucifique o leitor implacável. É o que vem antes da "view"... Siga.

Um homem fica com a vista toldada depois de "experimentar" a beta deste "jogão" que aí vem

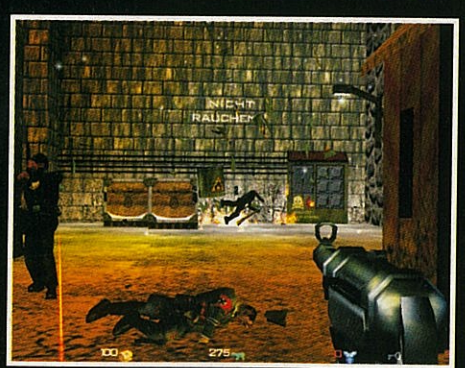
Quando saí da penumbra com o meu homem de naifa em punho e logo me livrei do boche que tinha em minha frente e me apropriei da sua "mauser", dei comigo no interior de um aquartelamento ou castelo, em excelente ambiente 3D, ocupado por forças nazis. *Parar é morrer*, pensei. Por isso, avancei de peito feito e gatilho rápido, pum, pum, pum. Só quando fiquei sem munições é que reparei que o comando de disparar também servia para correr os meus inimigos a pontapé... Entretanto, apanho uma Lugger aqui, uma Schmeisser acoli, e lá vou eu distribuindo metralha. Com mais acção que *Spec Ops, Delta Force, Half-Life* e quejandos, sempre direi que este jogo é indicado para quem não quer perder muito tempo na procura de objectivos.



Então, meu, brincamos? Ups, lá vem ele. *Nada de "reviews", já sei. Vamos lá copiar as notas de produção...* Ah, ah, pensavam. Prometo que terei cuidado em camuflar os requisitos com palavras que componham a prosa.

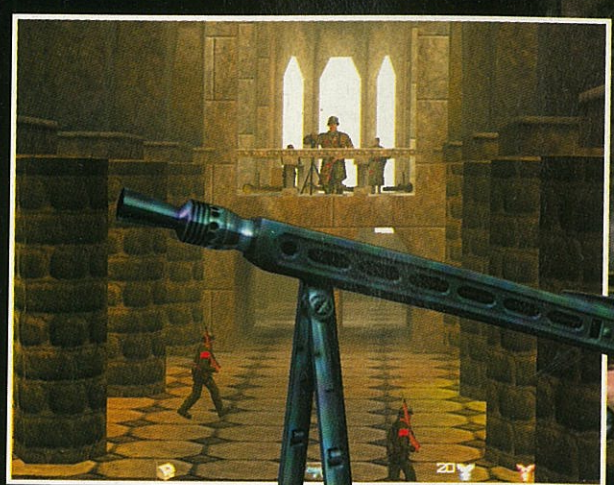
Mortyr é o primeiro episódio de um First Person Shooter, criado pela Mirage Software. Mortyr é também o nome do herói que conduzimos – um mercenário do futuro que, apesar de ter pertencido a algumas organizações paramilitares, é agora procurado por crimes desconhecidos.

Contrariado, Mortyr aceita a missão indicada pelos Serviços Secretos e é enviado para o ano de 1942 com uma missão suicida. Ele terá de confirmar se é verdade que uma alta patente nazi estará na origem do que viria a ser a mafia. Dois anos mais tarde, junta-se aos aliados, como um comando britânico, e infiltra-se num impenetrável esconderijo nazi. Isso parece lembrá-lo da sua missão original. Talvez demasiado...







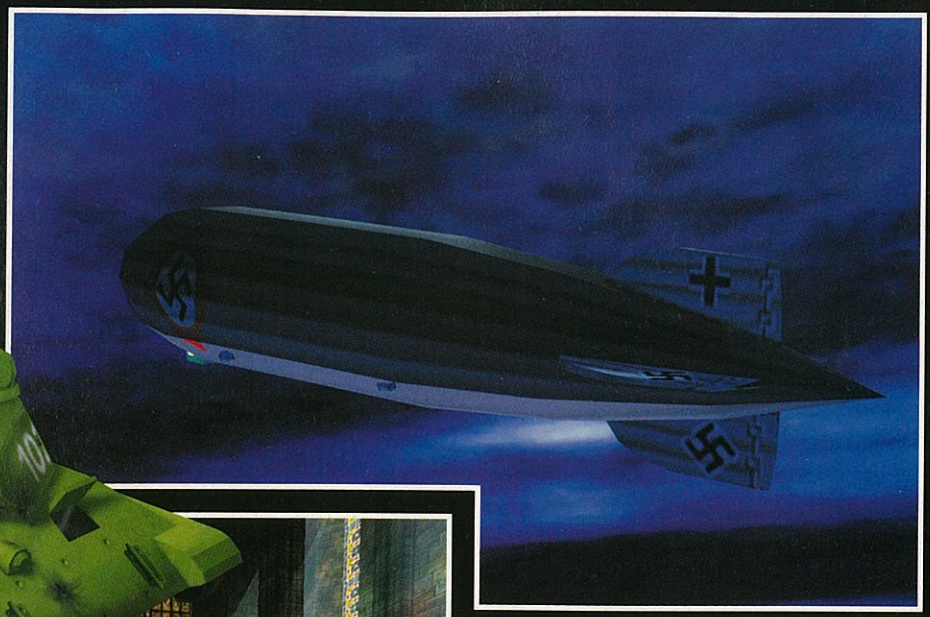


Mortyr possui 30 níveis, para além de alguns escondidos. Os primeiros 15 níveis constituem a viagem de Mortyr até ao castelo em 1944. Depois



de chegar ao nível mais longínquo, o nosso herói terá de regressar ao seu tempo – só que os cenários do castelo não serão exactamente os mesmos! Algumas divisões estarão reconstruídas, outra destruídas ou cheias de água. Ah, os inimigos também mudaram...

Caros leitores, é mais ou menos isto que vos espera quando se dedicarem a levar até ao fim o jogo (quando ele for editado, é claro). Durante a "viagem" terão ocasião de atravessar três dimensões distintas, num 3D perfeito. Exactamente iguais às que o nosso olhar captaria (e o nosso computador permitiria). Isto porque o jogo possui um









poder de foco de 17mm. O mesmo se diga quanto a toda a iluminação, já que corresponde, na íntegra, ao cálculo real. Então e o som?... Dizem as notas de produção que este efeito especial corresponde ao sistema RSX 3D da Intel, com resultados tridimensionais em qualquer placa de som.

Infelizmente para alguns, felizmente para outros, *Mortyr* necessita de placa aceleradora, com todas as vantagens que cabem a este "hardware". Texturas finas, brilhos, reflexos, névoas, cores, espelhos, etc.



A realidade chegou também aos efeitos naturais do jogo. Falamos das pegadas na neve, do efeito do vento, da chuva, da luz dos cigarros, da lava (sim, sim...). Esta é a vantagem de *Mortyr* fazer letra viva dos grandes jogos que tem atrás de si.

Só assim se pode encarar este jogo que tirou o lado belicista de uns, a inteligência dos inimigos de outros, e o realismo de muito poucos. A veracidade dos disparos e das mortes (no ecrã, claro, *Mortyr* é apenas um jogo e não aceita qualquer responsabilidade nos tristes factos e nas acções de cabeças tresloucadas que não sabem viver na realidade).

Este jogo tirou o lado belicista de uns, a inteligência dos inimigos de outros, e o realismo de muito poucos

Aqui todo o cuidado é pouco. Atrás de cada esquina pode estar um grupo de soldados, armados até ao dentes. Exige-se, por isso, muita perícia, calma e... pontaria.

Graças à beta reveladora, esta "preview" arrisca-se a ficar desactualizada com uma adequada "review". Basta tirar o «p».

Paulo Portugal

Data prevista de saída :
Junho de 99
Editora :
Take 2
Desenvolvido por :
Mirage Software

Cutthroats

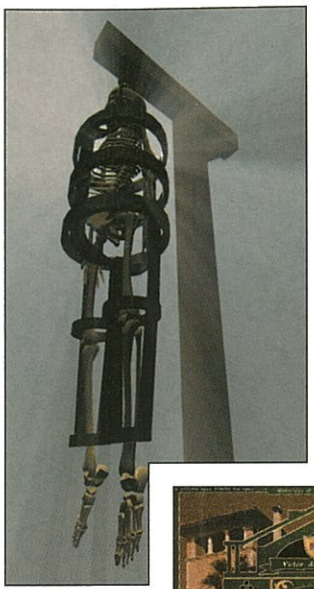
A nova dimensão de Pirates



Com muito rum e má reputação vamos embarcar nesta epopeia, saqueando navios mercantes, arrasando vilas e fazendo favores a governadores sem escrúpulos, ou seja libertando o "pirata" que há dentro de nós.

Se se lembra de *Pirates* de Sid Meier, prepare-se para um título que vai fazê-lo viver uma aventura épica, dentro do mesmo estilo.

Passado no século XVII nos mares das Caraíbas, começa-se a aventura com um simples navio, alguns canhões, uma carga constituída por provisões e marinheiros, ou antes piratas, capazes das tarefas rotineiras de uma embarcação, mas também destemidos o suficiente para enfrentarem os navios mercantes recheados de tesouros, que cruzam o oceano. É as partir destes "raids" que se consegue enriquecer e ganhar uma má reputação, condições necessárias a um bom desempenho na nossa aventura.



O sucesso para fazer fortuna, passa por espalhar o terror, a violência e o roubo

Assim, o sucesso para fazer fortuna, passa por espalhar o terror, a violência e o roubo.

Para tal é necessário uma boa esquadra, adquirir melhores canhões e armas, conseguindo assim um poder de ataque que seja capaz de enfrentar os piores inimigos. E como as tripulações não são de fiar, é conveniente ter sempre em atenção a lealdade e moral dos nossos marinheiros, evitando a falta de rum e comida, oferecendo prémios e promoções para que não haja uma rebelião a bordo, comprometendo assim as nossas aspirações.





Como não existe uma condição final de vitória, podem estabelecer-se os próprios objectivos.

Assim, entre atacar navios mercantes ou saquear cidades, entre um comportamento que nos dê uma reputação sanguinária ou obter uma carta de Marque (uma espécie de licença de saqueador) balançam os nossos navios e as nossas opções.

Um indicador de "saúde" de fama e infâmia dar-nos-á um retrato preciso da nossa performance como pirata.

Com o aprofundar do conhecimento do mundo, pouco a pouco, vamos percebendo quais os alvos mais lucrativos. As nossas acções terão repercussões que irão gerar um número infinito de estratégias viáveis, dando-nos a sensação de participarmos num mundo real.



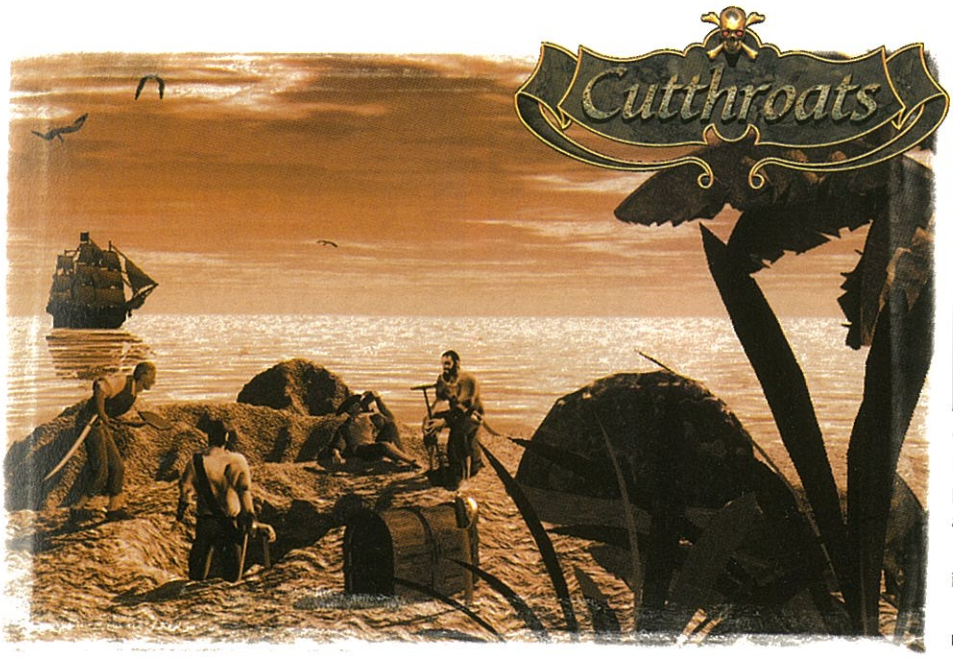


A dimensão do mundo em que se desenrola *Cutthroats* é verdadeiramente fabulosa: 6.000.000 de milhas quadradas.

A visão da gávea do navio irá abranger uma área equivalente a dez milhas quadradas. Já nas batalhas esta panorâmica será reduzida para 1 /4 de milha quadrada.

Pode navegar-se pelas zonas costeiras, onde um número imenso de locais tais como portos coloniais, vilas, cidades, tribos nativas e ilhas estarão presentes, permitindo a sua exploração.

Estes locais são os únicos onde é possível aportar, desembarcando os piratas e tomando parte em batalhas terrestres. O resto da costa, constituída por selva e rochedos, será impossível de abordar.





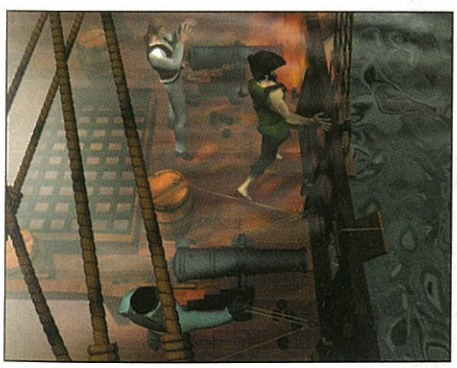
Através de uma visão isométrica será possível ter em conta a complexidade das zonas costeiras: ilhéus, corais, pequenos rochedos e ocasionalmente uma baleia ou os restos de um naufrágio que irão originar forçosamente novas tácticas nas batalhas navais.

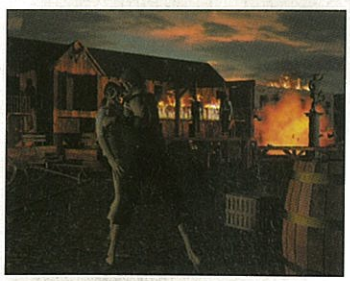
Como na realidade, o imenso poder destrutivo dos galeões ou a capacidade de manobra de pequenas embarcações serão determinantes e, por exemplo neste último caso, o jogador poderá experimentar navegar através de verdadeiros labirintos de rochas, ilhéus e mesmo rios inacessíveis a embarcações de maiores dimensões, que nos conduzem a lagoas ou portos.

O mundo de *Cutthroats* é povoado por mais de um milhar de navios controlados por computador, que navegam ao longo dos oceanos, fazem comércio e ocasionalmente entram em combate. A maioria destes navios são mercantes e transportam bens de um porto para revendê-los noutro. O jogo apresenta um modelo económico em que a disponibilidade de cerca de trinta bens (como, por exemplo, rum, tabaco e chocolate) regula o seu valor consoante as leis de oferta/procura.

Além destes navios mercantes coexistirão navios piratas controlados por computador, assim como navios de guerra e alguns caçadores de piratas.

Quando encontramos navios inimigos, a acção é transportada para um ecrã isométrico. As batalhas são conduzidas usando simples cliques do rato. Será, no entanto, necessário decidir entre os canhões que devem disparar, os de bombordo ou de estibordo, tiros dos mosqueteiros, abordagens, incendiar, etc., e em casos extremos, afundando os próprios navios.





Também se podem conduzir ataques nos portos e outros locais costeiros. Mais de 70 portos estarão representados, todos com detalhes históricos precisos, com edifícios e outras estruturas prontas a serem queimadas ou fazendo explodi-las.

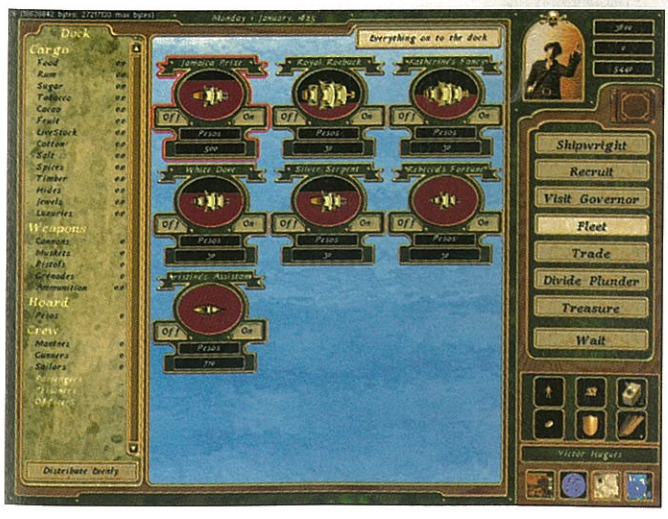
As decisões a serem tomadas durante as incursões terrestres devem ser bem ponderadas.

Assim será preferível roubar tesouros ou fazer reféns? Será melhor roubar e fugir rapidamente ou visitar as tavernas, beber algum rum e tentar roubar furtivamente algumas espingardas?

As batalhas terrestres serão em paisagens realistas, em que se poderão observar, além dos intervenientes, animais selvagens, guarnições em castelos, canhões, etc.

É claro que, mais tarde ou mais cedo, será necessário encontrar um porto amistoso em que se poderão vender os nossos saques, comprar provisões, reparar os danos das embarcações ou contratar novos membros para a tripulação.

De igual modo, podem obter-se informações, escutar rumores, envolver em política ou aceitar um contrato de agressão a favor de um governador sem escrúpulos.





Cutthroats desenrola-se num mundo com 6.000.000 de milhas quadradas

O cuidado posto pelos designers neste título é digno de realce. Assim como em *Gangsters*, os 35.000 habitantes das diversas cidades têm um nome próprio, existindo cerca de 200 oficiais com retratos individuais e 700 governadores.

Também é possível em *Cutthroats* só fazer transporte de bens; todavia este não é o objectivo do jogo e nunca se alcançará, por este meio, nem grande fama nem fortuna.

Como recompensas de algumas missões requisitadas pelos governadores é possível obter títulos, vivendas, armas e tropas de elite.

Enfim, em perspectiva, um título verdadeiramente épico que certamente irá fazer carreira.

Fernando Rosado

Data prevista de saída :
Julho de 99
Editora :
Eidos
Desenvolvido por :
Hothouse Creations

Vítor Baía

À baliza do CM3

De São Pedro de Afurada para o mundo. Depois de uma passagem com altos e baixos pelo Barcelona, Vítor Manuel Martins Baía, apesar de ter o nº99 nas costas, é o nº1 do Futebol Clube do Porto e um guarda-redes a ter em conta para qualquer treinador mundial quando questionado sobre a escolha de jogadores para uma "dream team", ombreando lado a lado com Fabien Barthez, Peter Schmeichel, Andreas Kopke ou Gianluca Pagliuca.

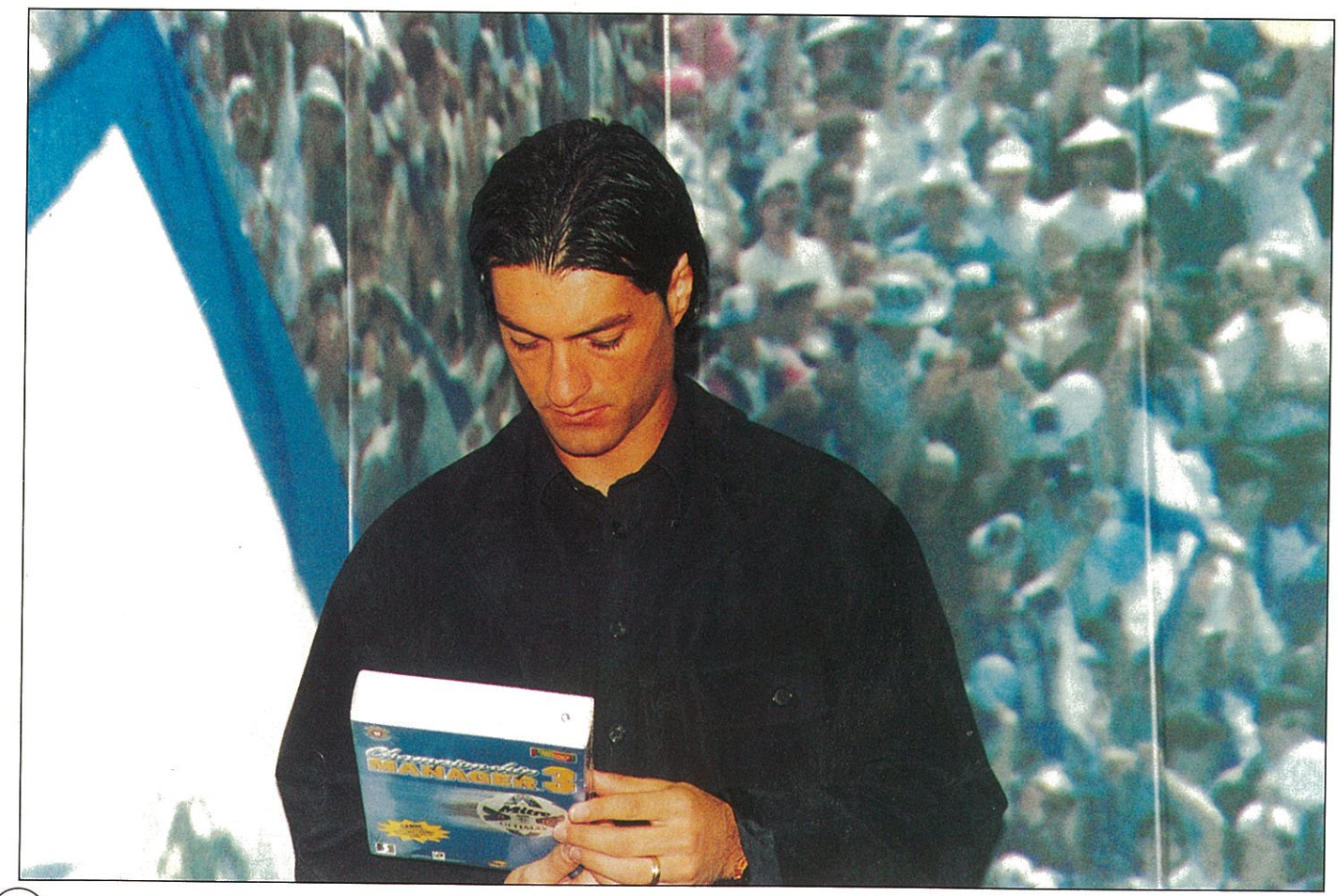
Vítor Baía titular indiscutível da Selecção A com 63 internacionalizações, entrou no Futebol Clube do Porto, decorria já a segunda volta deste campeonato que agora acaba, realizando quase tantas partidas como anterior guardião Rui Correia.

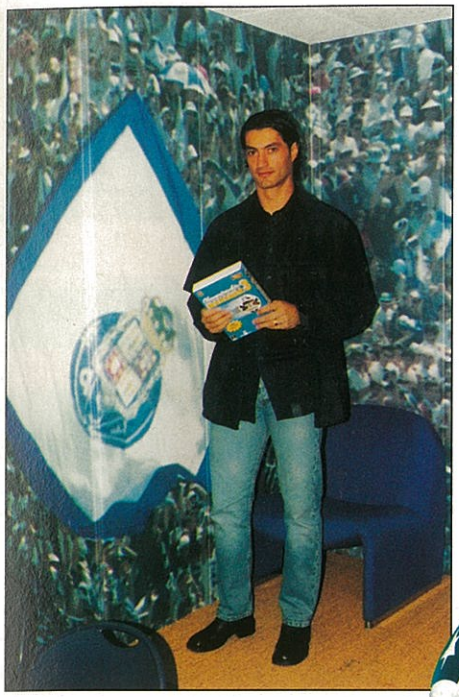
Dos relvados para os jogos virtuais, Vítor Baía não tem sido um "gamer" muito regular. Como o próprio comenta, "Durante o Europeu de 96 jogávamos todos os dias. Tinham-nos oferecido umas consolas da Megadrive para nos entretermos enquanto estávamos em estágio. Aí todos nós jogávamos".

De uma temporada em que ganhou calos nos dedos com uma Megadrive, a saga *Sonic*, jogos de Rally e "soot'em'ups" (dos quais não se recorda do nome) fizeram parte das suas preferências. Actualmente não tem jogado muito, mas aguarda com expectativa que a Dreamcast apareça no mercado nacional. Ele diz que é para o filho de seis anos, mas quem sabe... Como Baía comenta, "Os miúdos querem acompanhar a evolução... joguei vários jogos da Megadrive com o meu filho... agora só joga ele, não passa a bola a ninguém".

Enquanto o filho anseia pela Dreamcast, Baía quer também comprar um computador portátil não só para jogar, como também











para navegar na Internet. "O computador que tinha deixei-o em Barcelona", confessa-nos.

Neste momento limita-se a assistir à carreira de gestor-treinador-jogador de colegas como Jorge Costa ou João Manuel Pinto, quando jogam *Championship Manager*. Eles que são muito mais "gamers" do que Vítor Baía. Como o *CM 3* é muito recente – e aqui Vítor Baía já é um jogador emprestado pelo Barcelona ao FC Porto – ambos têm-se dedicado à versão anterior. Aí, "os meus colegas costumam ir buscar-me ao Barcelona para jogar nas equipas que escolhem. Muitas vezes optam por clubes pequenos para tentar levá-los à primeira Divisão e ganhar o campeonato".

Quanto às suas características de jogador virtual, Vítor Baía não tem qualquer opinião. "Qualidades, preço do passe, etc... não tenho de cabeça, nunca reparei nisso". No entanto, não resiste à tentação de perguntar aos seus colegas se o outro Baía esta a "ajudar ou a afundar a equipa. Eles dizem-me sempre: - Não, não, estás a ajudar...".

Além do *Championship Manager* que espera dedicar-se de corpo e alma, quando tiver o seu portátil, Vítor Baía tem também um grande interesse por jogos de automobilismo. Depois das sagas de rallys na Megadrive, Baía gostaria agora de experimentar jogos como o *Formula 1 Manager*. Segundo o próprio, "também é um jogo complexo, à semelhança do *Championship Manager*. Tem a ver com o fabrico do carro, o tipo de material, pneus, chassis... dá para comprar e vender um carro, competir e treinar... enfim, é um jogo muito complexo e interessante...".

Ficamos então à espera dos progressos de Baía no mundo do desporto automóvel e que se torne num verdadeiro Hakkinen. Só falta mesmo é o portátil.

Multimédia

Portugal Enciclopédico

É o primeiro DVD desenvolvido em língua portuguesa, é o produto integral, com alguns acrescentos próprios do suporte, da nova *Enciclopédia Universal Multimédia* (Edição de Luxo), é o que pode chamar-se um 3 em 1.

É conhecida a capacidade de um DVD (uns quantos gigabites, contra os 640 megabites de um vulgar CD-ROM). Esta Edição da nova enciclopédia da Texto Editora que, na sua versão CD-ROM, se apresenta em três discos, cabe portanto, confortavelmente, num só DVD.

Fora o suporte, ambos os títulos são, praticamente, iguais em conteúdo e vêm enriquecer de forma substancial o já graúdo património nacional de livros virtuais, no âmbito do também já observado duelo pela inovação e a qualidade entre a Texto e a Porto Editora.

Mas falemos de conteúdos.

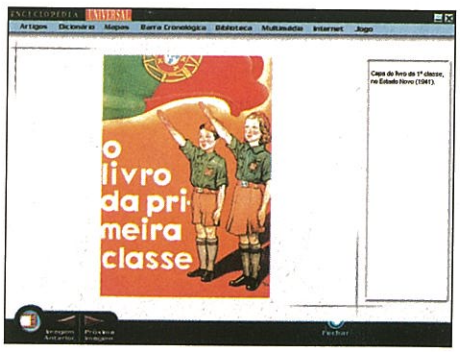
Ambas contêm 128 717 entradas, 7878 imagens, 413 clips de som, 202 vídeos, 42 imagens panorâmicas (uma das inovações das novas obras da Texto), com ângulo de visão de 180 a 360 graus e 928 links para a Internet.

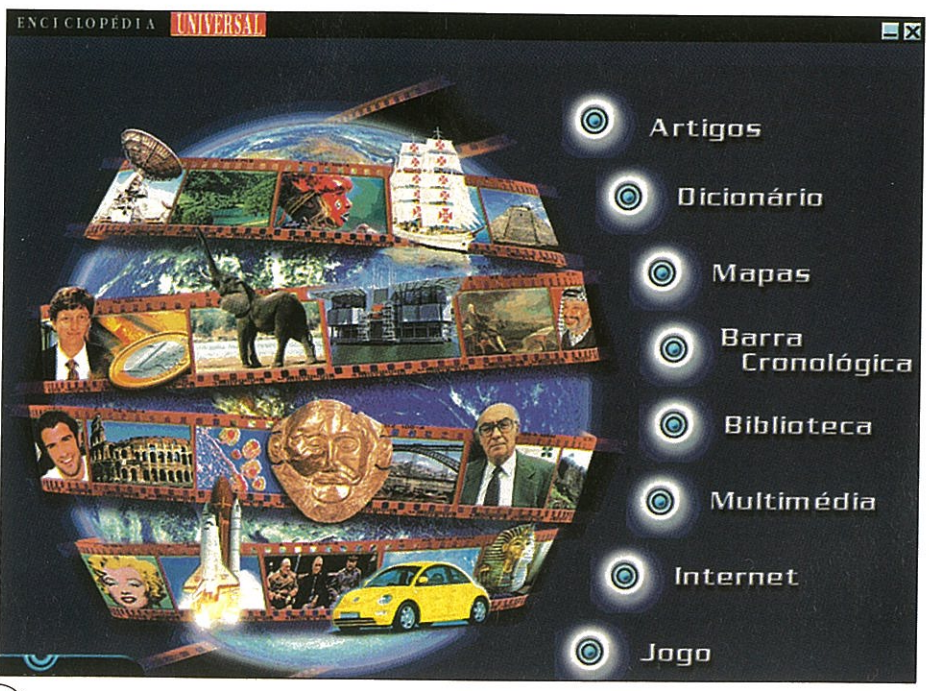
É, aliás, no universo on-line que elas se vão enriquecendo de modo periódico e constante, através de uma "actualização permanente" garantida pela editora.

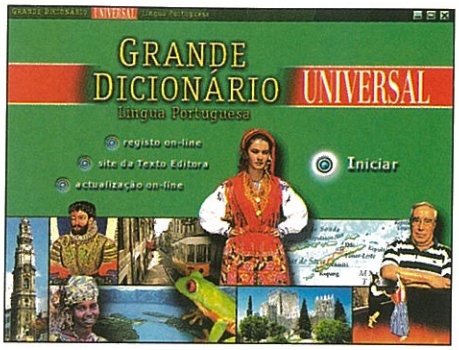
A obra está, grosso modo, dividida em quatro grande áreas: Cronologia da História Universal, Grande Atlas Mundial, Biblioteca e pelo inevitável jogo/teste de conhecimentos. A barra cronológica dá-nos uma visão dinâmica, através do item "Neste Dia", dos principais acontecimentos da humanidade, o Atlas, interactivo, é isso mesmo, beneficiando de um zoom na chamada dos mapas, com destaque para as cartas sobre Portugal, e a Biblioteca engloba 2622 citações, 326 tabelas, 33 documentos e 39 ensaios, além de ser enriquecida com hipertexto para chamadas a temas complementares constantes tanto da enciclopédia como dos dicionários.

Nestas páginas de apreciação global dos mais recentes títulos de Referência lançados pela Texto Editora, é forçoso realçar um par de coisas demasiado importantes para que nós – e bem assim o leitor – deixemos passar em branco.

O esforço é notável, a qualidade muito boa, o orgulho nacional está bem e recomenda-se. Qualquer dos produtos pode – e deve – ser comparado e equiparado com o que de bom se faz lá fora, podendo mesmo medir forças, por merecimento, com uma *Hachette* ou uma *Compton's*, e mesmo, salvaguardando as distâncias, com uma *Encarta* ou uma *Grolier*.







Isto, como é evidente, se esquecermos a experiência acumulada por estes dois títulos, os de maior prestígio e qualidade – rivais absolutos – no universo internacional das enciclopédias.



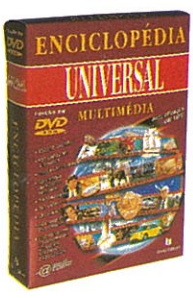
BGamer sente-se na obrigação de recomendar, vivamente, o investimento frutuoso em qualquer destes produtos, a pais, professores e conselhos directivos das escolas.

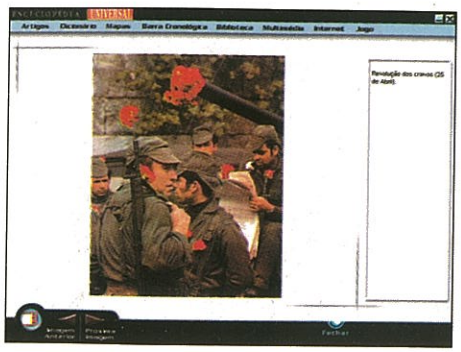
Enciclopédia mais modesta

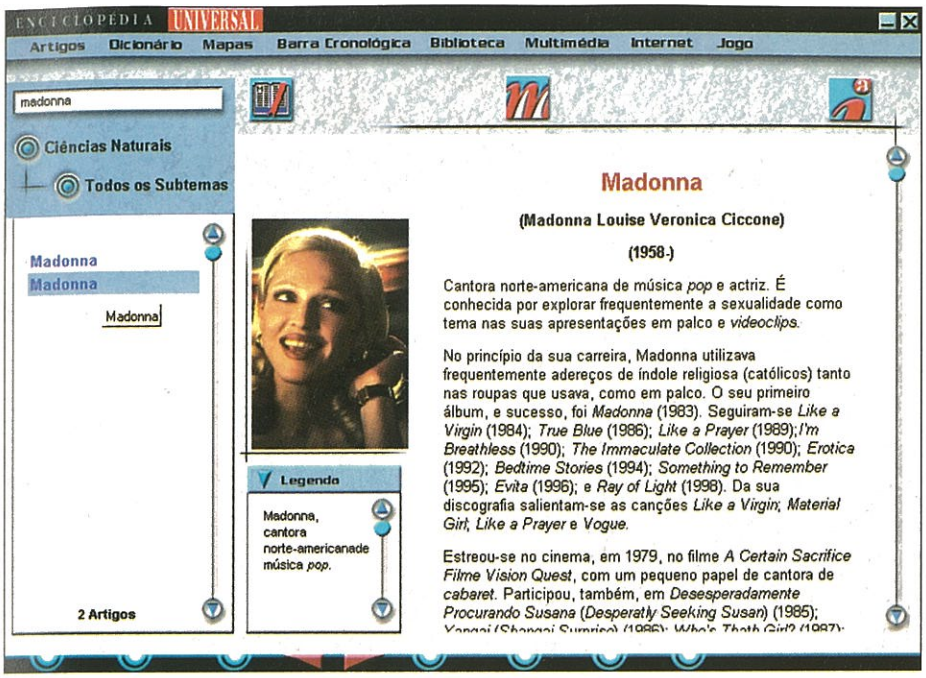
Esta é a Edição Standard da *Enciclopédia Universal Multimédia*, cabe num só disco, pode igualmente ser actualizada via Internet mas contém menos informação.

A saber, as mesmas 128 717 entradas e os referidos 928 links para a Net, só que apenas 4030 imagens, 216 clips de áudio e 58 vídeos.

A divisão é, também, idêntica, incluindo o "quiz" que nos permite tentar saber, inclusive em jeito de sabatina doméstica em fim de semana batido por mau tempo, se somos tão enciclopédicos "à lá française" quanto pensamos, a fim de impressionar a família ou, mais recatadamente, a







namorada.

Refira-se que sofreu vários melhoramentos face à edição anterior, ela própria já uma louvável ferramenta de trabalho para quem estuda e, principalmente, para quem detesta manter-se na ignorância.

Mais modesta ainda

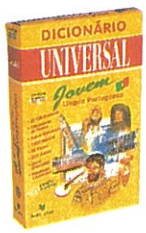
É a *Enciclopédia Universal Jovem*. Segundo a Texto Editora, trata-se da "primeira e única enciclopédia portuguesa especialmente concebida para jovens em idade escolar e para apoiar os programas oficiais".

Gabamos-lhe o gosto. Antes a Standard, que vale o dinheiro e trás (quase) tudo de uma vez. Mas pronto, esta é dedicada, tem o seu valor, pese a aposta comercial ser discutível.

A obra apresenta cinco frisos cronológicos, um dicionário, cronologias temáticas da História Universal, um Grande Atlas Mundial e o inevitável "quiz", neste caso oportuníssimo.

Em números, temos acesso a 40854 entradas, 3104 imagens, 221 clips de som, 47 vídeos, dezenas de links para a Internet e, igualmente, actualização on-line permanente e gratuita.

O novo Corrector



Apetece-nos começar assim:

– Meu Caro Carlos Amaral (Priberam)

– Meu Caro Engenheiro (Porto Editora)

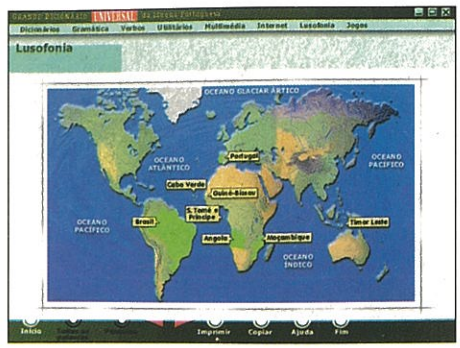
– Cuidem-se. O novo corrector de língua portuguesa, chamado de *Correcto*, é bué de fixe. Não sendo o vosso *FLIP*, anda lá perto e, em alguns particulares, supera-o. Vai, pois, sendo tempo de o levarem (ao *FLIP*), à Fonte da Juventude, a ver se lhe dão uma revisão geral.

O *Correcto* é óptimo, funciona lindamente, revela-se de uma ajuda preciosa.

Só que, já agora, aproveitamos este espaço para tirar uma dúvida junto dos especialistas da Texto. Será que é só nos nossos PCs que o modo Add (a possibilidade de Adicionar uma palavra para o Dicionário Pessoal) não funciona?

A questão parece-nos oportuna porquanto pode surgir a vários leitores. Nesse contexto, publicaremos a resposta da Texto na próxima edição – em Notícias.

Voltemos ao *Correcto* – que incorpora dezenas de milhar de entradas que permitem reconhecer mais de 1 300 mil formas – a fim de colocá-lo nos lugares devidos, que são o *Grande Dicionário Universal (da) Língua Portuguesa (Edição de Luxo)* e no *Dicionário Universal Profissional (da) Língua Portuguesa*.



Quanto aos dicionários, o primeiro, que o marketing da Texto classifica como "o mais completo dicionário multimédia" em português, contém 95 322 entradas, 1438 imagens, 76 clips áudio, 1398 vídeos, 25 imagens panorâmicas, oito dicionários temáticos – com o *Dicionário Profissional* integrado no Microsoft Word – e actualização permanente on-line. Tem, ainda, um Conjugador (esta palavra não consta do Correcto) de Verbos, um Anexo Gramatical e o costumeiro jogo.

O segundo, óbvio que mais prático, mais dicionário propriamente dito, apresenta as mesmas 95322 entradas, prevendo a integração no Microsoft Word e a actualização via Internet.

Viva a Juventude

Avé, Jovens. O *Dicionário Universal Jovem (da) Língua Portuguesa* espera-vos.

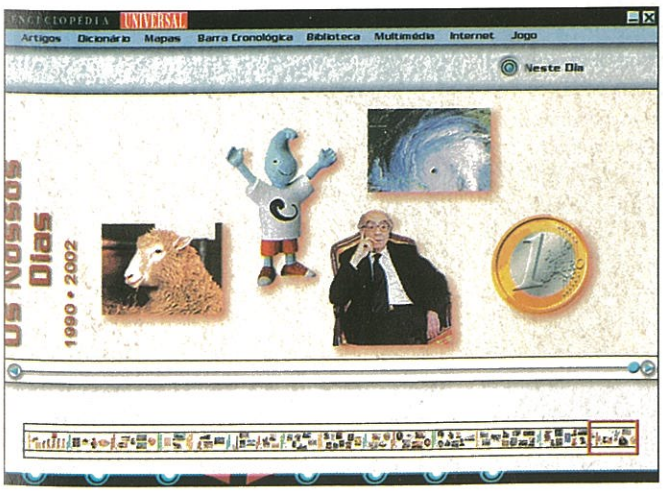
Concebido para apoiar os programas escolares oficiais, tal como a *Enciclopédia Jovem*, é a mais modesta ferramenta de todos os lançamentos recentemente propostos pela Texto.

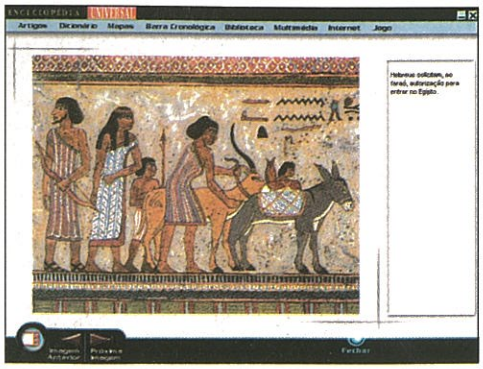
Com apenas 27135 entradas, 1093 imagens, 160 clips de som, 50 vídeos e links à Internet, O jovem dicionário distingue-se das restantes obras por incorporar um capítulo de Provérbios e Adivinhas em jeito lúdico, para além de manter o habitual modo de jogo, que inclui os Jogos das Palavras, de Conjugação e Anagramas (também não consta do *Correcto*), Palavras Cruzadas, bem como vários outros jogos didácticos que convidam os jovens a apreender a nossa língua de forma divertida.

Preços

Nada caros. Por ordem de grandeza, temos 12900$00 para os "luxos" do DVD e da *Enciclopédia*, 9900$00 para a *Standard* e o *Grande Dicionário*, 7900$00 para o *Dicionário Universal* e o *Profissional*, e 6900$00 para a *Enciclopédia* e *Dicionário Jovens*.

Parafraseando o Figueiras, "de que é que estás à espera?".





E3 - Electronic Entertainment Expo

Louca viagem ao mundo dos jogos

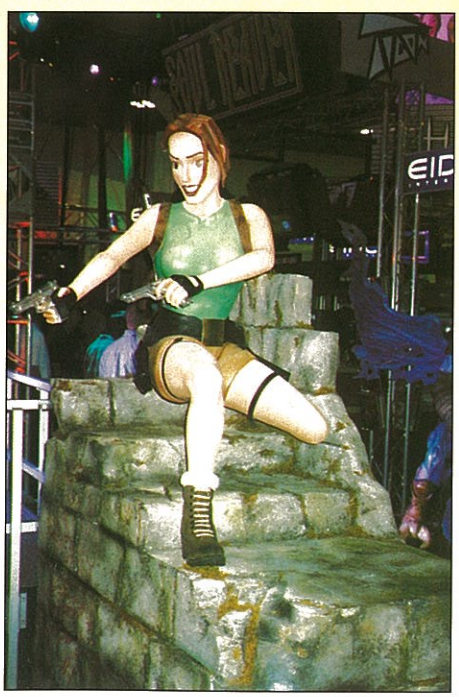


Decorreu em Los Angeles, Califórnia de 13 a 15 de Maio, o maior e mais aguardado certame internacional de jogos para PC e consolas. A BGamer esteve lá e traz-lhe todas as novidades da maior feira mundial de jogos.

A melhor maneira de descrever L. A. é fazendo minhas as palavras do falecido Frank Sinatra "L. A. is my Lady", de facto, é indescritível e impossível passar para o papel as sensações e emoções geradas por tamanha cidade, capaz de nos engolir num piscar de olhos. Aproveitando a boleia da BGamer para a E3, nada melhor que aproveitar dois dias extra para conhecer melhor a cidade. A primeira paragem, obrigatória por sinal, os Estúdios da Universal. Desde a descida vertical em Jurassic Park, a invejar com a mais louca montanha russa criada em Rollercoaster Tycoon à medonha viagem virtual em Back to Future passando pelo espectacular filme em 3D de Terminator.

Um semana de sonho. Não esquecendo as famosas e loucas saídas nocturnas a L. A., com especial incidência para a ultima noite, na companhia de Seth Gerson, produtor da Activision, digna de "Saturday Night Fever". Bom, fiquemos por aqui...

A Electronic Entertainment Expo, vulgo E3, é o maior acontecimento mundial no mercado do software lúdico, presenciado por mais de 55000 pessoas de 70 países, onde foram apresentados mais de 1900 jogos para PC e consolas. O E3, de ano para ano (esta foi a sua quinta edição) assume cada vez mais um papel fundamental nesta industria. Prova disso é a presença maciça de todas as software houses, canais de distribuição, fabricantes de hardware, enfim tudo o que faz girar este negócio. Assim como é a altura ideal para apresentar todos os jogos com que nos



vamos deliciar no ultimo semestre do ano bem como a altura ideal para dar a conhecer importantes revelações.

Dos acontecimentos e anúncios mais importantes verificados na E3 merecem destaque a apresentação da nova modelo de Lara Croft, a

escultural e jovem Lara Weller; a nova consola da Nintendo, o livre acesso á Internet com a Dreamcast (ver caixas) além de uma catrefa de jogos que foram anunciados, pela primeira vez, na feira, casos de Thief 2, Close Combat 4, Parasite Eve 2, Sid Meier's Civilization III ou Spec Ops II, para citar alguns exemplos.

No campo do hardware, o E3 também foi fértil em novidades. Antevê-se uma verdadeira revolução com a apresentação da nova geração de placas de vídeo, todas 2D/3D, casos da 3dfx Voodoo3, Matrox G400 ou da Riva TNT 2 e Savage 4 (ver BGamer nº11). Foram também apresentados uma parafernália de acessórios, desde o novo rato da Microsoft, o IntelliMouse Explorer ao vasto leque de joysticks, volantes e afins da InterAct, Saitek, Logitech, Mad Catz ou Thrustmaster.

Nesta peça, não pretendemos, de modo algum, listar todos os jogos que vimos no E3, tarefa exaustiva e monótona para o leitor, apenas dar-vos uma ideia do que foi o certame bem como apresentar os produtos de algumas editoras (trabalho ingrato mas obedecendo a um critério pessoal e perfeitamente discutível).

Porque as únicas pessoas a quem pretendemos agradar são os nossos leitores, além de que não seria justo dar o mesmo espaço a cada jogo, assim achámos melhor conceder mais espaço aos jogos que mais se destacaram nesta edição da E3. Espaço esse que começa já nesta edição da BGamer, casos de Diablo II ou Tiberian Sun, bem como nas edições vindouras desta nossa/vossa revista.





Para o ano lá estaremos novamente (11 a 13 Maio).

Activision

Dos quase 30 títulos que a Activision apresentou no E3, no campo dos PCs, destaque para as sequelas de Battlezone e Dark Reign, dois importantes títulos que pretendem levar os seus conceitos ainda mais além, apresentando inúmeras novidades dentro de cada género assim como um excelente grafismo. Vampire The Masquerade: Redemption é outra das bombas da Activision para o final do ano, com antevisão já no próximo número da BGamer. Claro que não nos podemos esquecer do mediático Quake III Arena e os 3 novos jogos baseados na saga Star Trek: Armada, Insurrection e Voyager Elite Force.

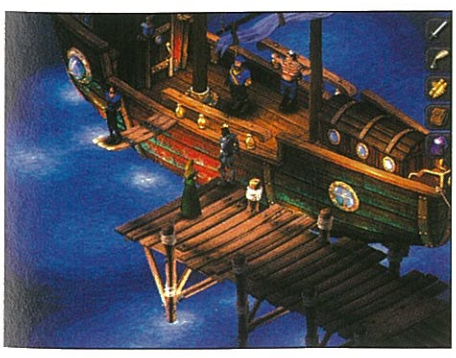
Para as consolas, a Activision tem a carteira Tony Hawk´s Skateboarding (excelente simulação de street skater), Nightmare Creatures II, Space Invaders (Yes, em 3D e a cores), Wu Tang Clan Shaolin Style (um jogo de luta inspirado no conhecido grupo de Hip Hop), Vigilante 8: The Second Offence, Toy Story 2 e finalmente X-Men do nosso amigo Seth Gerson (loucas noites em LA).

Para o fim, estava reservada a grande surpresa desta companhia, o novo titulo da Raven Software, Soldier of Fortune mostrado à porta fechada, ou deveríamos dizer à cortina corrida.

Baseado numa versão melhorada do motor de Quake II, Soldier of Future está previsto para Outubro e promete concorrer directamente com Delta Force II ou Spec Ops II.



Sobre as novidades da Lucas Arts, distribuída na Europa pela Activision, remetemos o nosso leitor para a caixa da própria editora.

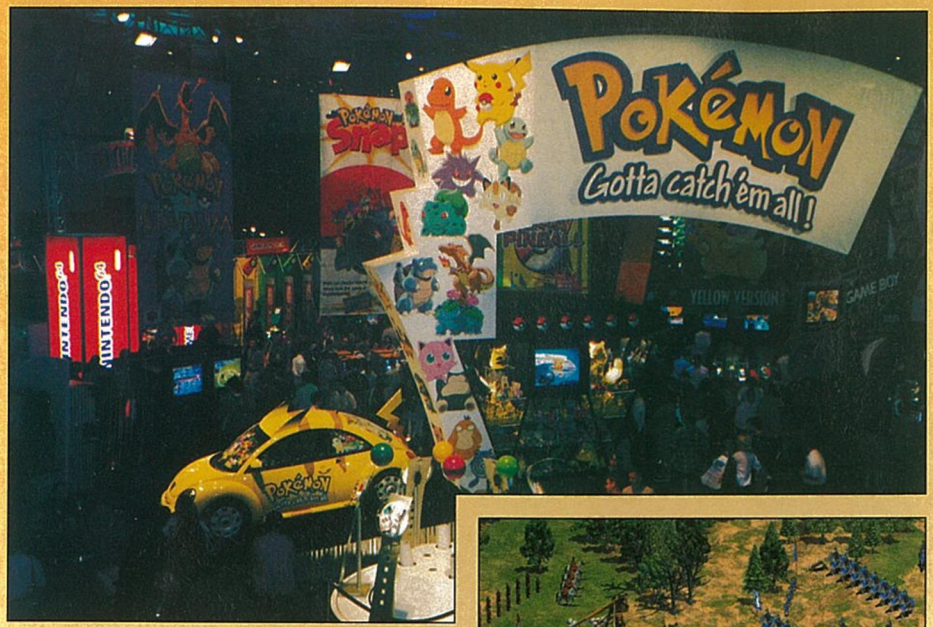




Eidos

Como sempre o stand da Eidos tinha uma animação própria, com um palco onde desfilavam umas meninas esculturais de causar inveja à própria Lara, distribuindo vários presentes desde crachás a baralhos de cartas de Tomb Raider. Mas o ponte forte eram mesmo os jogos, onde a Eidos apresenta um forte catálogo para o último semestre do ano.

Comecemos por Daikatana, criado por John Romero (Doom e Quake), presente no stand da Eidos onde distribuiu autógrafos. Um jogo com um ambiente único, bem capaz de se tornar a próxima referencia no género. Braveheart, inspirado no filme com o mesmo nome e Cutthroats: Terror on the High Sea (ver pág.20 e 21) são as duas propostas da Eidos para os fãs de estratégia. Na área dos RPG, cada vez mais na moda, temos Anachronox e Deus EX, ambos da Ion Storm (de Romero) além do tão ansiado Revenent, com direito a destaque no próximo número da BGamer. Finalmente, para quem gosta de acção e aventura, a Eidos propõe-nos Legacy of Kain: Soul Reaver, Urban Chaos, Saboteur e Omikron: The Nomad Soul para PC e PlayStation. Nas consolas, Gex regressa em Deep Cover Gecko assim como Hawk Mason em Fighting Force 2. Não esquecendo Fear Factor, desenvolvido pela Kronos, um jogo de aventura que vai dar muito que falar. Um ano em cheio para a Eidos.



Electronic Arts

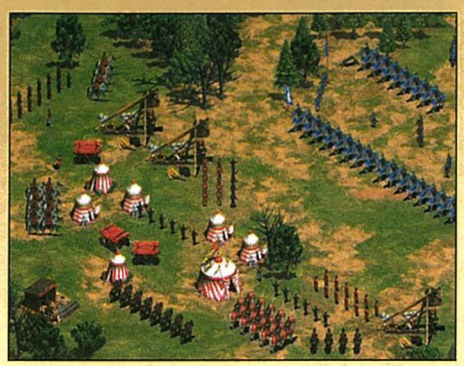
Como não podia deixar de ser, a EA fez-se representar no E3 com um enorme stand, situado logo à entrada do show, no qual apresentou os 30 títulos que constituem o seu catálogo para este ano. No centro do stand da EA, encontrava-se um ringue onde se desenrolou um combate de Wrestling com as participações de Sting (não o cantor), Bill Goldberg, Diamond Dallas Page e Brett "The Hit Man" Hart. Puro divertimento.

O stand da EA estava dividido por editoras. A Westwood apresentou Nox, um excelente RPG com uma forte componente de acção a fazer-nos lembrar Diablo e o desejado Tiberian Sun (remetemos o leitor para a pág. 14 e 15 para a antevisão do Fernando Rosado). A EA Sports deu-nos a conhecer a sua linha de produtos 2000, com destaque para um versão não jogável de FIFA. Esperamos no Natal pelas novas versões de NBA Live, NHL, Nascar, Madden, PGA e Knockout Kings. Os novos produtos da EA Sports serão o Formula 1 Championship e SuperCross 2000. A Bullfrog tinha em exibição a sequela de Theme Park, "World", totalmente em 3D, apresentando pormenores ultra-divertidos. Dungeon Keeper 2, já sem a chancela de Peter Moulineux, é mais um titulo a aguardar com expectativa. A Maxis, já nos tinha dado um jogo onde construíamos e geríamos cidades, em The Sims temos de criar a nossa própria família assim como gerir a nossa própria casa. Um jogo original.

Outros títulos que merecem destaque são o novo simulador da Jane's, USAF; System Shock 2; Need for Speed Road Challenge para PC e o épico Shogun: Total War. Para as consolas, destaque para o novo jogo de 007, Tomorrow Never Dies; Sled Storm e Warpath: Jurassic Park, um beat' em up com dinossauros.

GT Interactive

Sem dúvida, que um dos títulos mais aguardados da GT para o E3 era Total Annihilation Kingdoms, da Cavedog Entertainment. Um RTS passado num época medieval recheado de misticismo e magia. Quem sabe se não estamos perante o futuro dos jogos de estratégia em tempo real? Também pela Cavedog, tivemos Amen: The Awakening. Um jogo de acção e aventura, rico em efeitos especiais, que promete dar muito que falar. Outro dos destaques da GT foi The Wheel of Time, baseado nos livros de fantasia de Robert Jordan, que usa o motor de Unreal para nos oferecer um jogo que combina acção, aventura com elementos de RPG. Sem esquecer



Driver, já com antevisão na BGamer.

A GT apresentou ainda Imperium Galatica 2, 40 Winks, Animorphs, Duke Nukem Zero Hour para a Nintendo 64, Team Alligator e Unreal Tournament e Unreal Mission Pack.

Havas Interactive

Anteriormente conhecida por Cendant, a Havas Interactive é constituída pelos catálogos da Blizzard, Sierra e Knowlege Adventure.

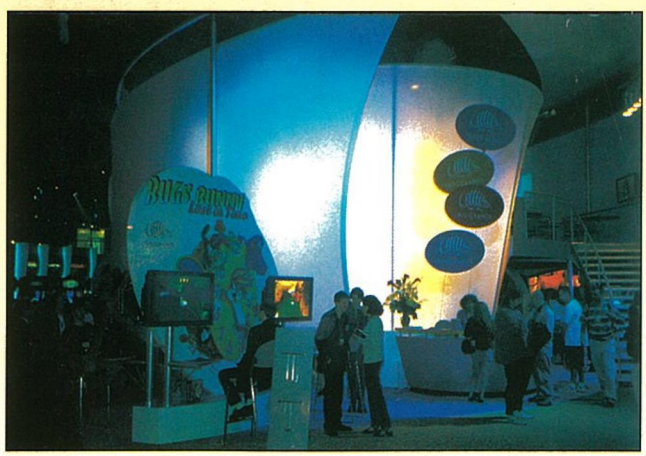
O grande destaque da Havas vai, sem margem para dúvidas, para Diablo II, um dos jogos mais esperados e visitados nesta edição do E3 (para mais informações sobre o jogo remetemos o leitor para as pág. 12 e 13).

Outro dos atractivos do stand da Havas centrava-se na presença de um touro mecânico onde só os mais destemidos se aventuravam. Acção essa que se inseria na promoção do mais recente titulo da Sierra Sports, Professional Bull Rider.

Com um catálogo muito forte para este ano, a Havas apresentou dois novos simuladores de voo: Pro Pilot 2000 e Desert Fighters, um simulador da 2ª Grande Guerra. Para os fãs de acção, 4 títulos a merecerem uma especial atenção. O regresso de Half-Life, na forma de uma expansão, Opposing Force; Team Fortress 2: Brotherhood of Arms; Babylon 5: Space Combat Simulator e SWAT 3: Close Quarters Battle, outro título para concorrer com Delta Force II, Spec Ops II ou Soldier of Fortune. De saudar também o regresso de um dos clássicos jogos de aventura: Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Para os estrategas, a Havas propõe-nos Pharaoh, semelhante a Caesar III, não fosse ele criado pela mesma equipa, a Impressions. Por fim, Orcs: Revenge of the Ancient, um jogo de fantasia baseado na trilogia The Lord of the Rings de J.R.R. Tolkien.

Last but not least, Homeworld, um título que combina de uma forma sublime, elementos de acção, estratégia e gestão num simulador espacial que tem tudo para se tornar um campeão de vendas.

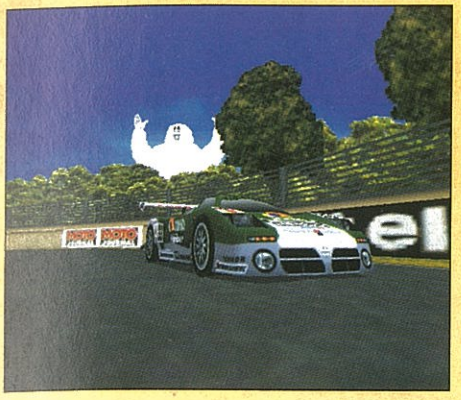
Infogrames

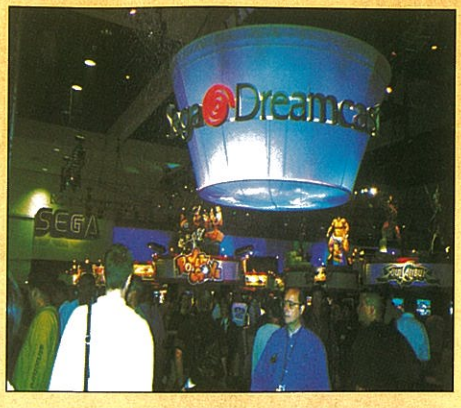


Com Outcast, fresquinho e a sair (ver análise nesta edição da BGamer), como bandeira principal, a Infogrames aproveitou este certame para apresentar os seus próximos títulos.

Além de V-Rally 2, do qual trazemos para o nosso leitor uma antevisão na secção das consolas, no segmento dos simuladores automóveis, a Infogrames encontra-se a trabalhar arduamente em Le Mans. Depois do sucesso alcançado na Nintendo 64, Mission Impossible regressará no formato PC e PSX, lá para Setembro. Outro jogo que merece uma atenção especial é Independence War Deluxe Edition, uma versão revista e melhorada do já clássico simulador espacial. Outros títulos apresentados no stand da Infogrames: Insider, UEFA Striker, Brasil V-Soccer, Eagle One: Harrier Attack, Supreme Snowboarding e três novos títulos para a Nintendo 64: Duck Dodgers, Taz Express e Space Race.

Uma nota final para o trailer de Alone in the Dark para a Dreamcast... simplesmente fabuloso.





Dreamcast com acesso gratuito à Net

A Sega e a British Telecom assinaram um acordo que visa proporcionar acesso gratuito à Internet a todos os possuidores da Dreamcast, pagando o utilizador apenas a chamada local. A Dreamcast incorporará um modem a 33.6K e um browser e tem lançamento agendado para 23 de Setembro (Portugal inclusive). Este serviço está disponível em Inglaterra, Alemanha, Itália e Espanha. Espera-se o alargamento aos restantes países da Europa, e claro a este cantinho à beira mar plantado.

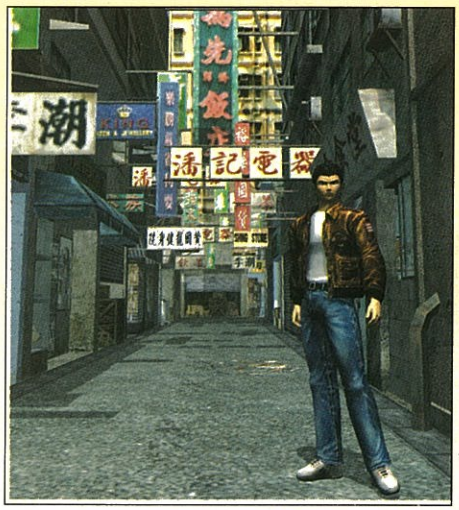
Lucas Arts

Como sempre, envolta em grande secretismo, a Lucas Arts fez a apresentação dos seus produtos à porta fechada, onde a BGamer esteve presente.

Com a estreia do filme Episode I nos Estados Unidos, era de esperar que a Lucas Arts centrasse toda a sua produção na saga Star Wars. O que veio a acontecer. Baseados no novo filme de George Lucas, temos Star Wars Episode I: The Phantom Menace, um jogo de acção/aventura visto numa perspectiva isotérica onde podemos ou não seguir o argumento do filme. Possibilidade de jogar com 4 personagens, a saber: Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Queen Amidala e Captain Panaka. Ainda dentro do mesmo contexto, Star Wars Episode I: Racer, um corrida de naves facilmente comparável a um Wipeout no universo Star Wars. E para os fanáticos de Star Wars, a Lucas Arts tem na manga uma enciclopédia sobre o filme: Insiders Guide.

Finalmente parece que o já lendário e super atrasado jogo de estratégia de Star Wars, Force Commander vai ver a luz do dia, lá para o fim do ano.







Também com lançamento previsto para o final de ano, temos Indiana Jones and the Infernal Machine, um jogo de aventura e acção ao melhor estilo de Tomb Raider. Um ano em cheio para a Lucas Arts.

Microsoft

Apostando cada vez mais neste segmento de mercado, a Microsoft apresentou um excelente leque de jogos, com especial incidência para Age of Empires II: The Age of Kings, talvez um dos jogos mais aguardados do ano.

Outros títulos que merecem um destaque especial são Loose Cannon, um jogo de aventura que combina acção a pé e de carro; Flight Simulator 2000, traz-nos de volta o mais real simuladores de aviação civil; Asheron's Call, um jogo destinado ao universo online e finalmente, International Football 2000, um excelente jogo de arcada de futebol (ficámos fascinados pela sua rapidez e qualidade gráfica).

A Microsoft ainda apresentou títulos como Allegiance, Conquest: Frontier Wars, Fighter Ace II, Starlancer, Pandora's Box , Links LS 2000 entre outros títulos de desporto. Prevê-se um ano em cheio para a Microsoft no segmento dos jogos de computador.

Nintendo

Além do importante anúncio da nova consola, com o nome de código, "Dolphin", a Nintendo aproveitou a E3 para apresentar as novidades



Dolphin
A nova consola da Nintendo

12 de Maio de 1999- A Nintendo anunciou a sua nova máquina, com o nome de código, "Dolphin" que incorporará o processador Gekko a 400 Mhz da IBM assim como um leitor de DVD da Matsushita. O tratamento gráfico ficará a cargo de um chip de 200 Mhz desenhado pela companhia norte-americana ArtX. O lançamento da Dolphin está previsto para o final do ano 2000. A Nintendo acabou de entrar na guerra das super consolas. Mais notícias nos próximos números da BGamer.

deste ano para a consola de 64 Bits. Star Wars Episode I: Racer e Perfect Dark foram as grandes sensações do stand da Nintendo, cada um com o seu próprio espaço. A destacar ainda o regresso do gorila mais famoso da história dos video-jogos em Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, um jogo de ficção cientifica em 3D e Eternal Darkness, um jogo de horror ao melhor estilo de Resident Evil. Não esquecendo a saga Pokémon, com dois novos títulos para a N64, Snap e Stadium. Saga esta que granjeou grande sucesso no Japão e Estados Unidos.

Outros títulos a prestar atenção para este ano: The New Tetris, Starcraft, Mario Golf, Super Smash Bros, Command and Conquer, F-1 World Grand Prix II, Kobe Bryant in NBA Courtside 2, Ridge Racer 64 e a conversão para a N64 de Resident Evil 2.

O Game Boy Color também esteve em grande força, o que prenuncia a cada vez maior aceitação desta máquina. Star Wars Episode I: Racer, Super Mario Bros Deluxe, Spawn, Duke Nukem, Spy VS Spy, R-Type DX são alguns dos títulos a sair este ano para o Game Boy Color. Mas a grande novidade para a pequena máquina da Nintendo foi o anúncio da saída de Resident Evil.

Sega

Pela primeira vez, a nova consola da Sega, a Dreamcast, foi apresentada ao público fora do Japão. Com lançamento agendado para 23 de Setembro de 99, a primeira da nova geração de consolas deixou boa impressão junto de quem visitou o stand da Sega. Além dos jogos apresentados, o facto mais importante foi o anúncio da colaboração entre a Sega e a BT (para mais informações, ver caixa).

Utilizando a nova geração da Power Vr e o Windows CE como sistema operativo, a Dreamcast apresentou vários jogos de deixar o queixo ao lado. Assim destacamos o excelente Soul Calibur, um beat'em up com armas, que debita 60 fps e impressiona pelos seus espectaculares efeitos de luz em tempo real, o rapidíssimo Sonic Adventure, House of Dead 2, Virtua Fighter 3 tb, Sega Rally 2 e a grande surpresa da Dreamcast, NBA 2000, um espectacular e realista jogo de basquetebol.

A salientar anda Shenmue, lindo de morrer, criado por Yu Suzuki (responsável pela série Virtua Fighter), Ready 2 Rumble Boxing, Maken X, Powerstone, Cart Racing, Shutoko Battle, F1 World Championship e o já falado Metropolis na anterior edição da BGamer.

Prevê-se um futuro risonho para a nova máquina da Sega.





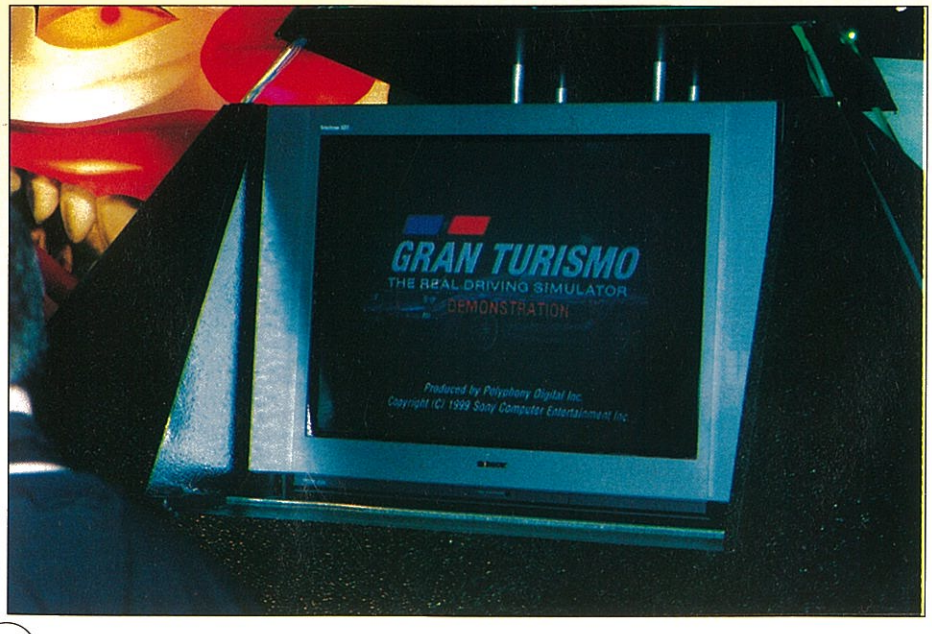
PlayStation

Para qualquer comum mortal, o acontecimento mais esperado no stand da Sony era a presença da PlayStation 2. O que se veio a confirmar. Dois televisores de ecrã plano incorporados numa pirâmide, corriam Gran Turismo com uma velocidade e um perfeição gráfica incrível. Claro que as filas para experimentar o jogo eram enormes. O outro grande acontecimento, era sem margens para dúvida, o RPG mais esperado para a PlayStation, Final Fantasy 8 (ver antevisão na pág. 108 e 109) e Resident Evil 3. Não esquecendo Gran Turismo 2 – meus senhores, que bomba!!!- Crash Team Racing, o regresso de Crash Bandicoot num jogo de corridas de automóveis, a sequela de Spyro e o ultra-rápido Wipeout 3.

Ape Escape, um rival à altura de Crash Bandicoot, perfila-se também como um grande lançamento para a Sony assim como Um Jammer lammy, para quem gostou de Parappa The Rappa.

Mas as novidades não ficam por aqui, o stand da PlayStation era fértil em novidades, onde não podemos deixar passar jogos como Ace Combat 3 – Electosphere, Omega Boost, Tomba 2, Speed Freaks, Coolboarders 4, Twisted Metal III, 3Xtreme e Tarzan da Disney, para nomear só alguns. Espera-se um ano em cheio para os possuidores da Sony PlayStation.

Rui Rodrigues (enviado especial a Los Angeles)



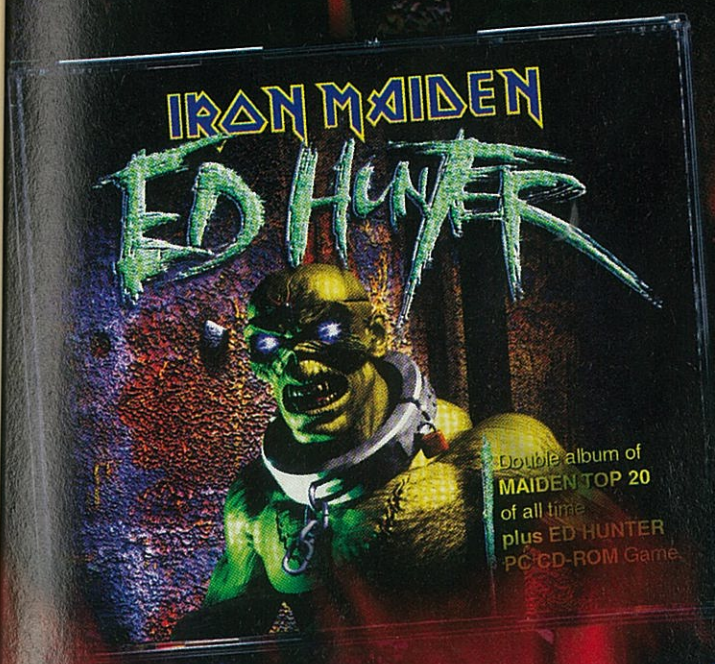


IRON MAIDEN

ED HUNTER

Um espectacular álbum duplo que inclui os 20 melhores temas dos IRON MAIDEN e ainda...

...um monstruoso jogo para PC.



Inclui:

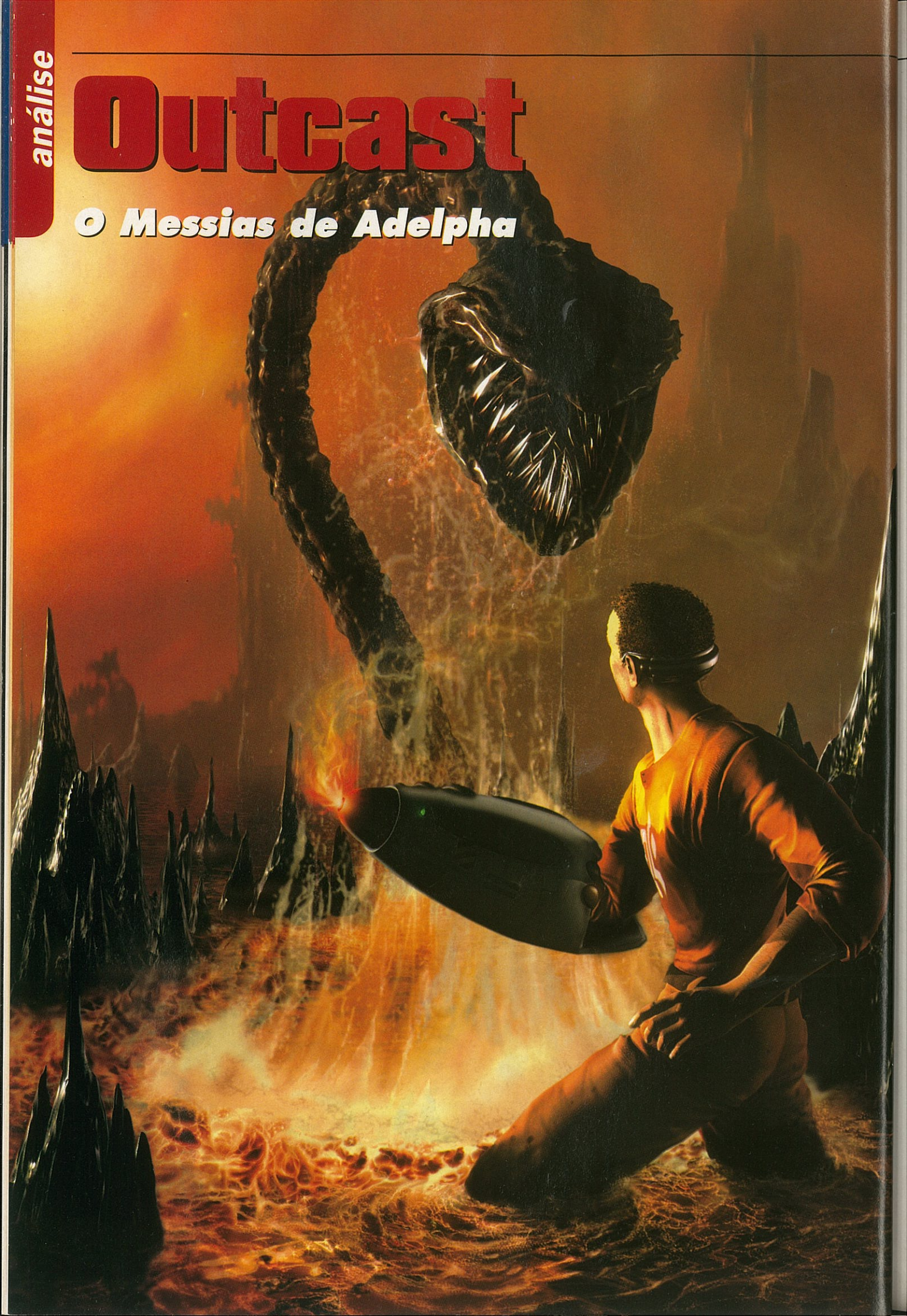
Iron Maiden (Live)
The Trooper
Number Of The Beast
Wrathchild
Futureal
Fear Of The Dark
Be Quick Or Be Dead
2 Minutes To Midnight
Man On The Edge
Aces High
The Evil That Men Do
Wasted Years
Powerslave
Hallowed Be Thy Name
Run To The Hills
The Clansman
Phantom Of The Opera
Killers
Stranger In A Strange Land
Tailgunner

a mais informações dá um salto a: www.edhunter.com *ou* www.ironmaiden.com

EMI VALENTIM DE CARVALHO

Outcast

O Messias de Adelpha



O sem casta, o forasteiro saído de uma porta do tempo para além da distância que, no entanto, pode ser Ulukai – o Messias, o Anunciado. Adiante se verá o porquê dessa esperança messiânica, que tudo tem a ver com o guião, envolvente, de *Outcast*.

Uma aventura no masculino "que é de outro mundo", num sentido mais lato do termo, porquanto Cutter Slade, o "Guerreiro Laranja", saiu algures de uma porta que os homens abriram para universos paralelos, no caso o mundo de Adelpha, uma civilização com meia dúzia de reinos distintos – ou de castas – um mundo fantástico e de muitos perigos, onde estão sempre presentes os quatro elementos – Terra, Ar, Água e Fogo.

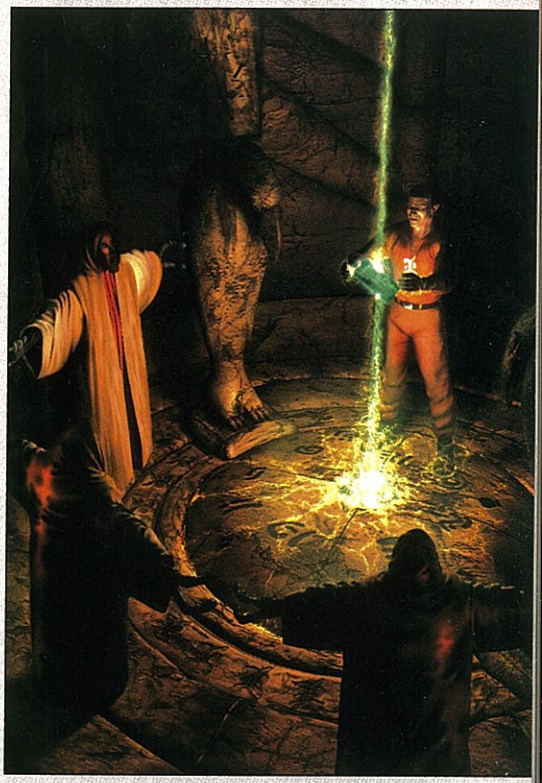
Insistimos em que Cutter Slade se assemelha, em quase tudo e para o melhor, numa Lara Croft no masculino (para quem não leu a antevisão sugerimos consultem a BGamer de Abril). Todavia, a similitude passa e extravasa-se no desenrolar da acção, graças a aspectos assaz particulares, envolventes, que nos arrastam para o fundo da trama e nos obrigam a cumprir, dando o nosso melhor, o desafio de salvar um povo inocente do inimigo que lhe morde as canelas.

Embora a acção seja, em última análise, parecida com a de outros tantos títulos congéneres, existem aspectos que a tornam distinta, independente ou, se preferirem, dependente das atitudes que tomarmos em cada passo do jogo.

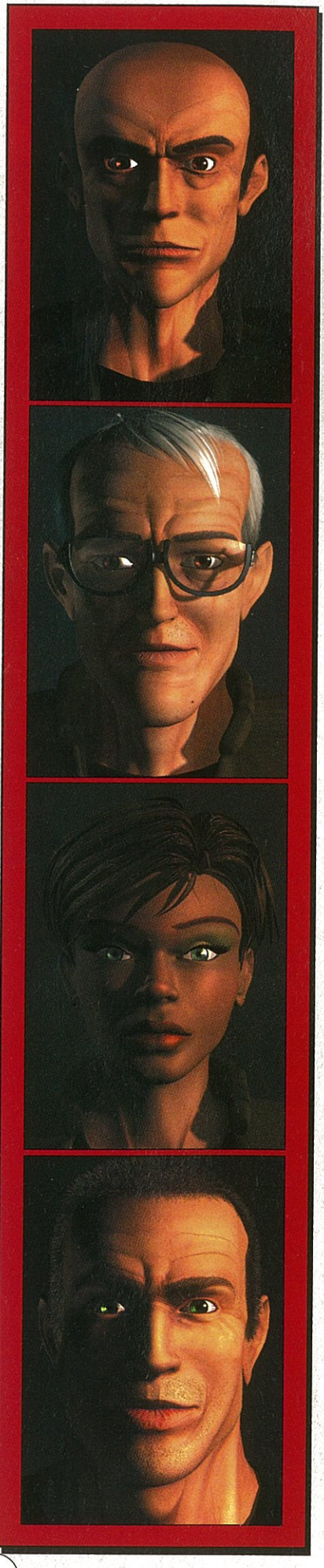
Com efeito, no mundo pacífico e "um tanto estúpido" de Shamazaar (o dos Templos, das planícies e dos arrozais) se, em vez de dialogarmos com os cultivadores de arroz que vamos encontrando, matarmos um ou outro (nem que seja para testar o nosso poder de fogo e a pontaria), logo notaremos que o seu comportamento reage de acordo com o nosso acto belicista. Logo, eles fogem, eles temem-nos, acabando por constituir, embora inofensivos, uma força inimiga que acaba por dificultar-nos as tarefas.











Assim se passa ao longo de *Outcast*. Um acto, intencional ou não, reflecte-se no comportamento dos membros de cada casta, num pressuposto de interactividade para lá do comum, num "arranjo" de Inteligência Artificial diversa daquela, mais ou menos linear, a que estamos habituados.

Por isso se torna necessária uma observação aturada, um prospectar dos caminhos e das mentalidades (os pescadores, por exemplo, pensam e reagem de forma diversas dos camponeses), se aconselha a não caminharmos, irreflectidamente, de arma em punho – porque isso assusta o povo – se avisa ser de bom tom distinguir os animais domésticos (que podem ser-nos úteis, incluindo como meio de transporte), dos selvagens os quais, em princípio, deveremos abater.

O diálogo desde logo se revela como essencial, se queremos avançar no jogo a passo firme e seguro. Porque a comunicação com as diversas personagens nos vai indicando os caminhos a trilhar, as estratégias a traçar, os próprios truques a utilizar, indicando-nos, ao mesmo tempo, os objectos que deveremos recolher.

O herói, Cutter Slade, manifesta-se imponente no seu andar. E escrevemos andar num sentido abrangente, pois é forçoso gabar-lhe a expressão plástica, o rigor dos movimentos, o peso das suas acções, tudo quanto mexe com o espectacular desenvolvimento do jogo, quer sob o ponto de vista gráfico quer no que concerne à Inteligência Artificial.

Dos gráficos, correndo o inevitável risco de nos repetirmos, gabemo-lhes o impacto, a sumptuosidade dos cenários, a força criativa do design em todas as suas vertentes, os notáveis efeitos especiais e, acima de tudo, os pressupostos de acção/movimento, dado o quanto estão próximos do real em termos de motricidade, de sincronismo no falar (expressão labial), em imitação de tempo real.

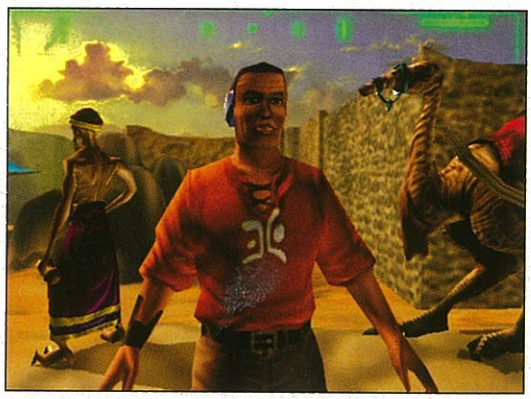
O pormenor vai ao ponto de podermos observar o respirar ofegante do "Guerreiro Laranja", bem como o seu bafo de vapor quando evolui pela zona fria – a de neve – o primeiro capítulo de *Outcast*.

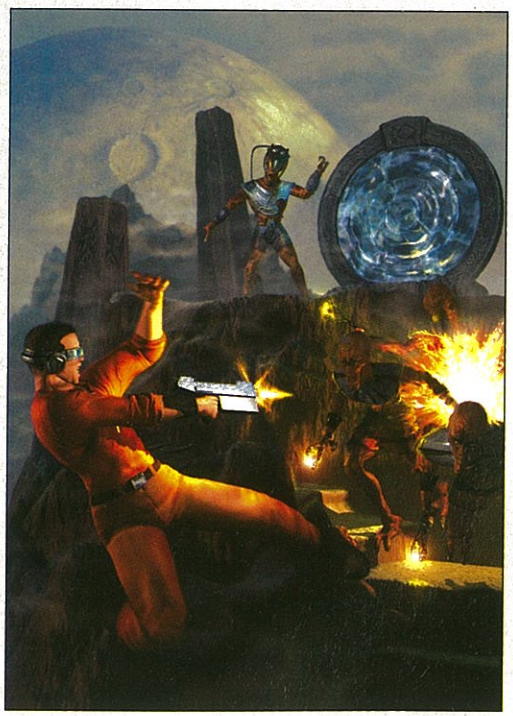
Por outro lado, temos de salientar a oportunidade dos diversos ângulos de câmara a que temos direito, numa técnica que vai para além do que estamos habituados a ver – e que em muito tem a ver com a jogabilidade e o facilitar de nos apercebermos do que andamos a fazer na aventura. Mal comparado, dir-se-ia que os criativos beberam inspiração ou no que de melhor se faz no cinema americano, dos grandes planos às cenas de fundo ou, se quisermos ensaiar uma de inovação, ao que a técnica do DVD nos permite, ainda na área do cinema, através da manipulação, em desdobramento, dos planos de acção.

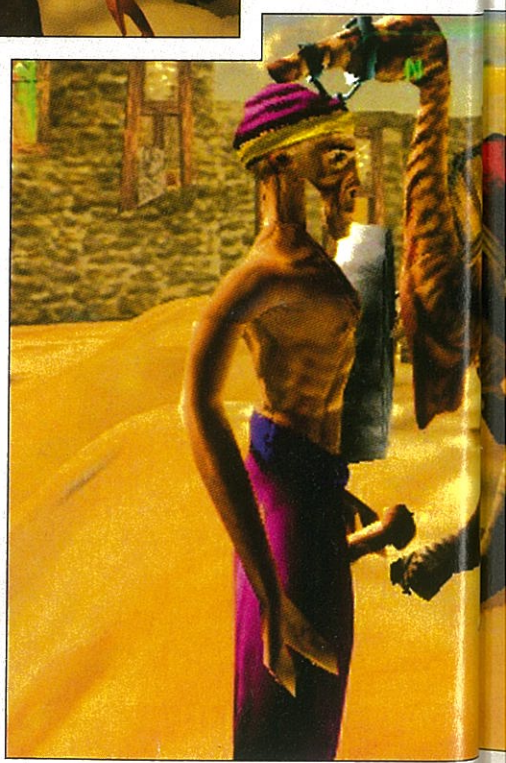
Dos gráficos, gabemo-lhes o impacto, a sumptuosidade dos cenários, a força criativa do design em todas as suas vertentes

No âmbito sonoplástico, há que enaltecer a banda sonora, como já se disse na Antevisão. A banda sonora original é interpretada pela Orquestra Sinfónica de Moscovo, com corais magníficos e ponteada, quando é caso disso, por efeitos sonorosos particularmente bem conseguidos.

Sob este aspecto, convém ainda realçar







que tanto a música como os cânticos e bem assim os sons adjacentes, próprios de cada acção, constituem pano de fundo essencial, particular, característico do próprio jogo e não um paralelo, uma coisa secundária, que estivesse lá para "abrilhantar".

Pelo contrário, tudo isso funciona em interdependência com tudo o resto, envolvendo o jogador de modo encantador, fantástico mesmo, dando-lhe o tom e o som necessários para que se aperceba – e sinta – o que anda a fazer.

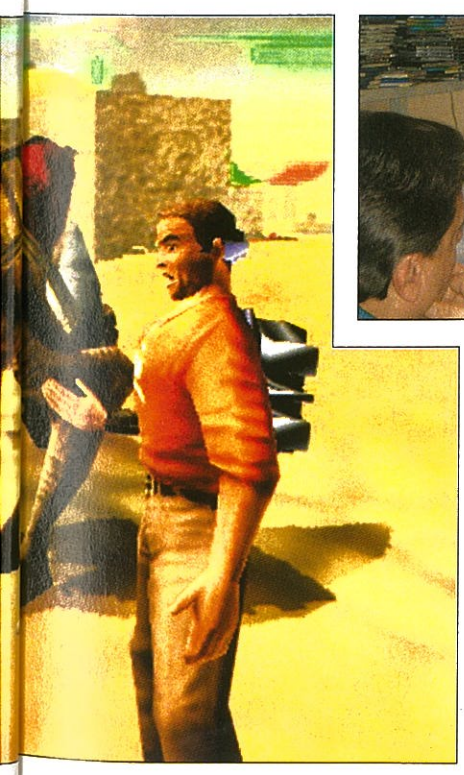
O realismo, como então se disse, vai ao ponto de nos apercebermos – e, note-se, é imperioso possuir bom hardware de som no computador – dos sons ambientais e, até, da própria respiração de Blade. Torna-se prolixo enaltecer a fidedignidade das vozes ao longo dos diálogos.

Voltemos à IA para adaptarmos as observações feitas na Antevisão sobre esse particular, com a certeza de que o leitor de nada mais precisa, de que nada mais há a acrescentar:

É marcante a evolução no actuar da Inteligência Artificial. Um dos melhores exemplos deste refinar – e aqui confirmámos o que os "developers" da Appeal garantiam – é que se, durante o percurso, abatermos herbívoros a mais, a dada altura, os predadores, vítimas da falta de caça, começam a atacar as populações. O inverso é igualmente válido. Se, por qualquer razão, eliminarmos, indiscriminadamente, os carnívoros, os herbívoros registarão um índice de natalidade acrescido, passando a investir sobre as plantações à procura de alimento adicional.

Ainda recorrendo ao que então escrevemos, esta necessidade de manter o equilíbrio ecológico impõe nova dose de realismo a *Outcast*.

Ílidio Alves



Entrevista com Guillaume Rosier

Guillaume Rosier, Product Manager da Infogrames e responsável pelo lançamento deste título, veio a Lisboa apresentar *Outcast*, proporcionando-nos uma demonstração detalhada, uma lição de truques e uma visualização "aberta" do jogo. Este "aberta" tem a ver com o facto de ele nos ter mostrado o jogo completo, nível após nível, na sua versão profissional, ou seja, dividida por capítulos independentes, aos quais se tem acesso imediato. Ou seja, o sonho dos jogadores menos persistentes. Depois de nos garantir que *Outcast* chega mesmo em Junho, fez questão em sublinhar que…

"… nem nós nem a Appeal aceitamos qualquer tipo de comparação entre Cutter Blade e Lara Croft, nem os jogadores lhe encontrarão semelhanças notórias, a não ser, talvez, nos movimentos. Blade é um guerrilheiro ou um guerreiro profissional, um soldado calejado e competentíssimo, assim o saibam manobrar, cultivando-lhe (não a condição de *Outcast*, o sem casta), mas a de Ulukai, o aguardado Messias dos povos de Adelpha…

BGamer – Além de que…

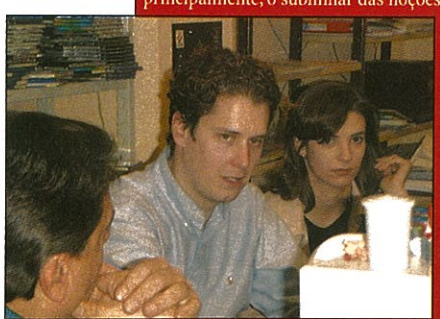
– Além de que *Outcast* se diferencia e caracteriza por uma particularidade única – oferece ao jogador 50 por cento de aventura e, depois ou entretanto, pelo meio, 50 por cento de acção. Note-se que o jogo contém cerca de 18 horas de diálogo intenso, bem gizado, em muitos casos com raras sequências lógicas, onde nada é deixado ao acaso. Por isso e porque a acção é entusiasmante, divertida e apelando a boa dose de estratégia estamos certos de que mesmo os "campeões" demorarão, pelo menos, umas 50 horas a levá-lo até ao fim.

BG – Notámos uma evolução espantosa no que concerne à Inteligência Artificial, que gera interdependências e se manifesta constantemente ao longo do jogo. Será o ponto forte, por excelência, de *Outcast*, aquilo que lhe aporta a impossibilidade de comparação com outras aventuras congéneres onde a acção é dominante, como *Tomb Raider* e afins?

– Assim é. Trata-se, como bem disseram, do que os técnicos da Appeal chamaram de GAIA – Inteligência Artificial de Jogo com Agentes – uma nova forma de IA, original e inovadora, cuja alta tecnologia permite, para além do gerar de espectaculares simulações de combate estratégico, a interacção constante com as tomadas de decisão do jogador, tanto no que se refere às personagens secundárias como ao meio ambiente.

BG – *Outcast* tem muito de mágico, ou de fantástico, se quiser. Aliás, essa tendência observa-se cada vez mais em determinado tipo de jogos, nomeadamente nas aventuras. Será que existe uma pedagogia adjacente… que nos andam a preparar para um futuro em que a ficção tende a tornar-se realidade?

– Boa pergunta. Que, em meu entender, deveria ser colocada "a quem sabe". Aos guionistas, por exemplo. Mas não discuto essa "verdade". Os contos de fadas, as mágicas, os feitiços, os encantos dos livros antigos e, principalmente, o sublinhar das noções de Bem e de Mal estão cada vez mais presentes nos jogos. Se é intencional ou coincidência, escapa-me.



BG – Lá temos a eterna quadratura dos quatro elementos…

– Sim, sim. A Água, que engloba a casta dos pescadores, o Fogo, dos soldados, a Terra, que tem a ver com as plantações, os camponeses (estúpidos, por assim dizer) e o Ar, o místico, o incrível mundo dos Sacerdotes, da religião, o lado oculto e determinante do jogo.

BG – E o "Guerreiro Laranja"?

– Cutter é um Navy Seal, esses super-heróis reais saídos da elite dos Marines norte-americanos. É mais um guerrilheiro do futuro do que um guerreiro do presente. Uma outra faceta do Ranger, também de terras do Tio Sam. Mas é, essencialmente, um humano perante uma civilização desconhecida, por vezes hostil, com a agravante de ser tido por um Messias. Por isso, respeitando os perfis psicológicos traçados para a sua personagem, tem uma reputação a construir e pela qual velar, a bem da sua missão. Daí o existir mesmo uma "barra" que nos dá conta dos índices de reputação de Slade, que pode influenciar e influencia mesmo a sua acção no terreno, levando-o a inspirar confiança, desconfiança e mesmo medo junto das personagens secundárias, as diversas castas de Adelpha, que lhe aplainam ou dificultam o destino no planeta.

BG – A propósito de medo, isso tem a ver com o uso ou não da violência. Falemos, pois, de armas.

– Tal como consta do manual, são seis, com três evoluções. Algumas, principalmente na evolução, surgem poderosíssimas, dizimantes, ao ponto de esturricar o inimigo. Mas temos outras, por assim dizer, de defesa, como o holograma, o recurso à invisibilidade, embora este meio impeça Slade de disparar e de recolher objectos. E nunca se esqueçam que *Outcast* prima sempre pelo realismo, pelo que as munições não são ilimitadas. É mesmo preciso recarregar as armas e ter com o que…

BG – Gostaríamos de saber um pouco mais sobre a técnica Voxell.

– Bem, não sou um especialista na matéria. Tanto quanto posso avançar, diria que, como se sabe, esta técnica, que permite arredondar ou delinear os ângulos das construções gráficas poligonais, foi essencialmente usada em *Outcast* para gerar as cenas ambientais. E temos de reconhecer que muito bem, pois são, de facto, espectaculares em pormenor, em suavidade, em cambiantes de cor. Para além do mais, permite conjugar, num mesmo plano ou, melhor dizendo, em planos sobrepostos (dando-lhes profundidade em pleno respeito pelas leis da física, como a noção de perspectiva), dizia eu conjugar personagens e objectos sem que se notem os tais "dentes de serra".

BG – O mesmo é válido para os interiores.

– Mas decerto. Embora *Outcast* seja um jogo com cenários essencialmente exteriores, existem no entanto alguns interiores que primam pelo mesmo rigor, que transmitem a mesma beleza ambiental.

BG – E o sincronismo da fala, tão próximo das técnicas OMNI patenteadas pela Cryo?

– Bem, é que foram captadas em full motion. Daí o aparente sincronismo labial com a expressão.

BG – Quem é o autor da banda musical.

– O conhecido maestro e compositor Lenie Moore.

BG – Três anos de desenvolvimento é muito tempo…

– De facto é. Por isso os jogos saem muito caros. A produção é dispendiosa, o investimento enorme e, por consequência, a pirataria um crime nojento que, em última análise, só acaba por prejudicar o amante dos jogos pois, desta forma, está a lutar contra si próprio, ao contribuir para que não sejam lançados títulos novos, cada vez melhores. É um círculo vicioso.

BG – O que mais o impressionou em *Outcast*?

– Sem dúvida a forma como Slade se desloca. Além do movimento plástico ser perfeito, é-o em todas as condições. Ele nada em crawl como um campeão olímpico, mergulha, rasteja, trepa, salta… tudo isto de forma exemplar. E os animais, cujo desenho terá sido inspirado nas formas dos dinossauros mas, mesmo assim, revelando criatividade, adaptação ao meio, um certo futurismo, porque não… sabemos lá o que iremos encontrar numa civilização planetária algures por aí…

BG – Estranho os especialistas na Appeal não terem apostado nas placas aceleradoras 3D, tão na moda e tão importantes, admita-se, para assegurar o melhor que os gráficos nos podem e devem trazer…

– Para quê? Esse é outro dos pontos fortes do jogo. Nada de placas 3D. Pura e simplesmente, *Outcast* dispensa-as, para não dizer recusa-as. A técnica Voxell e o carinho com que foi tratada a renderização fazem tudo correr lindamente a partir de software.

BG – Um conselho para levar *Outcast* até ao fim, sem batotas…

– Jogar, atentamente, o primeiro nível. Dá-me a sensação de que ele foi criado como uma espécie de tutorial, um modo de treino para sabermos o que nos espera, onde temos oportunidade de testar o armamento, o comportamento de Slade, os diálogos, a interacção com as restantes personagens.

Ilídio Alves

Editora: Infogrames

Requisitos mínimos:

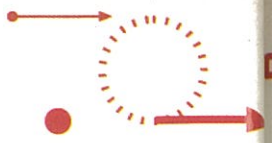
Requisitos mínimos: Win95/98, Pentium 200 , 32 MB , CD-ROM 4X, 500 MB espaço livre em disco

94%

+ Tudo e o resto

– Nada até ver. Havendo-o, só depois de completarmos o jogo.





して
グ見本として
クスプリント
としてB5して

即日
枚

プリント作業指示

余白不可

本位

示通り

www.portugal



SITE DESIGN

radical.pt

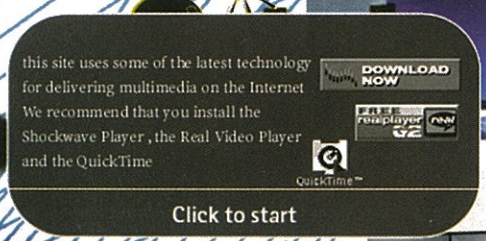


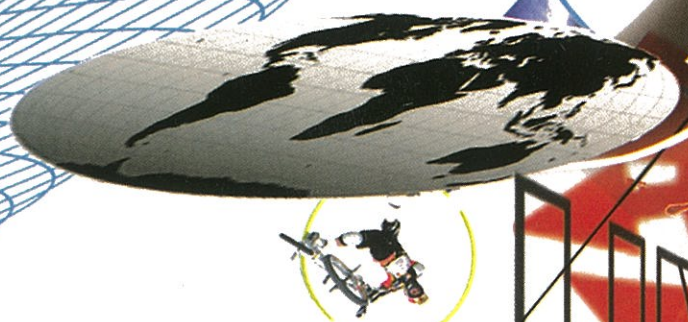












LINK

WWW.PORTUGALRADICAL.PT

ESTAS 2 PÁGINAS FAZEM PARTE DE UM TRÍPTICO 2 3

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

Lands of Lore III

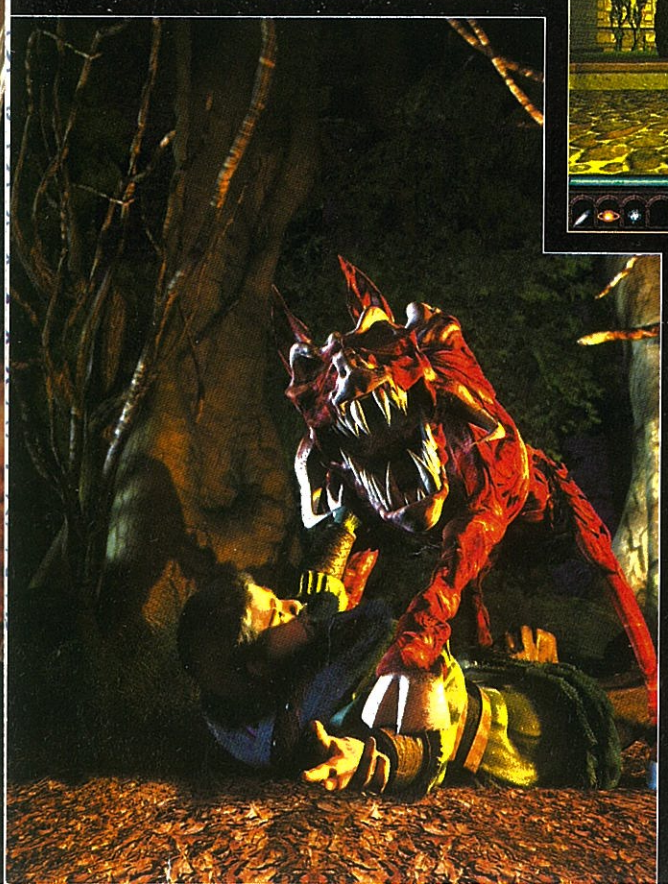
Vamos esperar por Lands Of Lore IV?

Ainda não foi desta feita que a Westwood conseguiu atingir o brilhantismo do original desta saga, que marcou uma época. Infelizmente, Lands Of Lore 3 não é mais do que um ligeiro aperfeiçoamento do seu anterior, que nunca atingiu grande notabilidade.

Quem aprecia RPGs, na perspectiva da 1ª pessoa, decerto que se lembra de aventuras que fizeram história. Entre elas podem destacar-se: *Dungeon Master*, *Stone Keep*, as séries *Eye of Beholder*, *Realms of Arkania*, *Might and Magic* e *Ultima*. Estes RPGs, apesar das limitações técnicas da data, tinham um não-sei-o-quê que nos prendia noites a fio ao nosso PC.

Voltando a *Lands Of Lore 3*, a aventura em si tem um enredo interessante, muito embora as conversas com as personagens intervenientes sejam por vezes fastidiosas. Diga-se de passagem que nestas conversas não é possível fixar legendas no ecrã, o que, se por ventura não percebermos qualquer palavra (por ex: localidades ou nome de personagens), constitui um handicap. Todavia, esta falta é colmatada com o registo das conversas no diário.





A nível de efeitos sonoros, e particularmente a música de fundo, são excepcionais

Em termos de RPG propriamente dito, refira-se que a evolução do nosso herói é automática, o que limita um pouco as opções.

A aventura, apesar de ser um tanto ou quanto linear, não é curta, havendo seis mundos distintos a explorar, desde baldios gelados a labirintos subterrâneos, onde a existência de alguns puzzles e passagens escondidas estão bem conseguidas, só resolúveis com uma boa dose de lógica e observação cuidadosa.

A história em si, resume-se em poucas palavras: Copper, o nosso herói, eleito pela população de Gladstone tem que provar a sua inocência no que diz respeito à morte do seu pai e reencontrar a sua alma.

A interactividade na aventura não é famosa. Por vezes, as únicas opções disponíveis estão limitadas ao combate e à observação.

O número de armas e magias é considerável. Assim as primeiras são em número de 60 e as segundas mais de 100. Os inimigos são numerosos e exigem técnicas de combate que se adaptem correctamente aos seus golpes. Tecnicamente, o interface, apesar do recurso a numerosas teclas, revelou-se prático não dificultando os combates nem a exploração de Gladstone.

Onde *Lands Of Lore 3* falha redondamente é no aspecto gráfico. Apesar dos bons efeitos de luz e de estar preparado para aceleração 3D, quer 3Dfx quer D3D, o grafismo revelou-se grosseiro e pixelizado. A própria pallete de cores escolhida pelos designers não me pareceu nada favorável. Experimentei vários níveis de brilho e contraste do monitor, chegando inclusive a alterar a temperatura da cor do mesmo. Todavia, os resultados obtidos foram sempre frustrantes.

Será que *Lands Of Lore 3* é corado artificialmente?

Para quando um RPG com um grafismo de *Half-Life* ou *Tomb Raider III*?

A nível de efeitos sonoros, e muito particularmente a música de fundo, são excepcionais.

Concluindo, *Lands Of Lore 3* é um RPG sem grandes pretensões e complicações. Destinado ao grande público, falha no entanto no aspecto gráfico e os jogadores habituais de RPGs irão notar certamente a sua simplicidade.

E a propósito de RPGs, onde é que guardei *Baldur's Gate*?.....

Fernando Rosado









Editora: Electronic Arts

Requisitos mínimos:

Requisitos mínimos: Win95/98, P166, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X

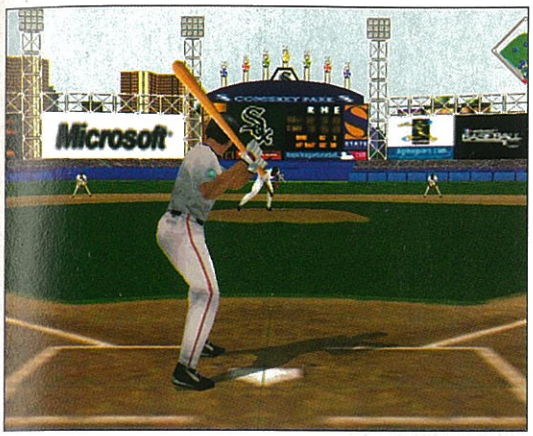
67%

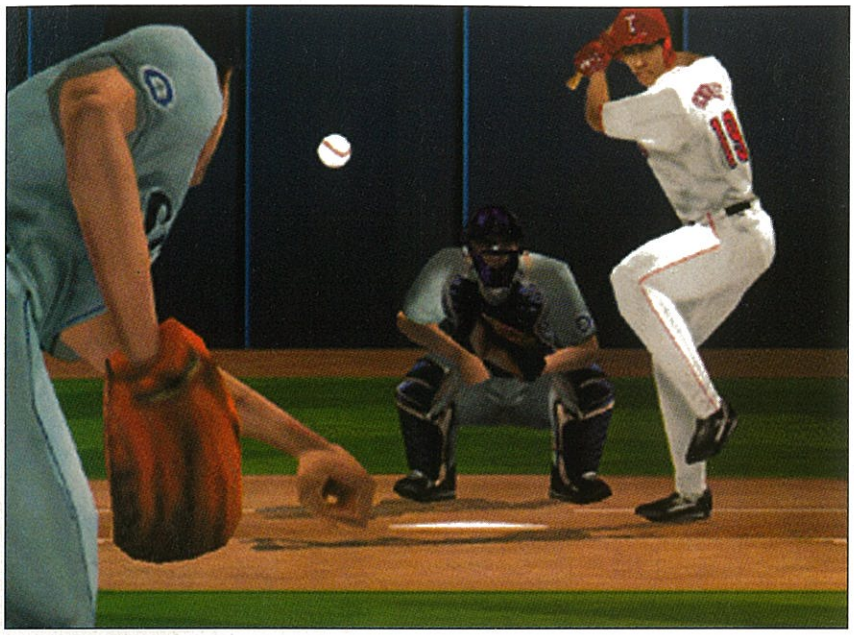
+ O interface e a Música

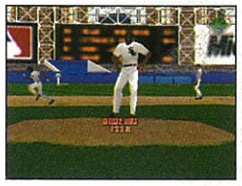
− Grafismo

Baseball 2000

Engano seu, fique sabendo...







... Pois há muito mais adeptos entre nós do que alguma vez pensou. Vieram dos States mas também da Venezuela. São portugueses, pelo menos de três costados e meio, e adoram-no.

Talvez por isso a Microsoft o tenha trazido para lusas terras. E também porque promete despertar saudosismo, ressuscitar a indústria de "Mocas" de Rio Maior, desta feita aperfeiçoando-a a bem da produção dos célebres tacos.

Este jogo fetiche dos sobrinhos do Tio Sam empolga já boa gente entre nós, que se deliciará com esta boa simulação oficialmente licenciada pela Major League Baseball – o que lhe aufere certificado de qualidade.

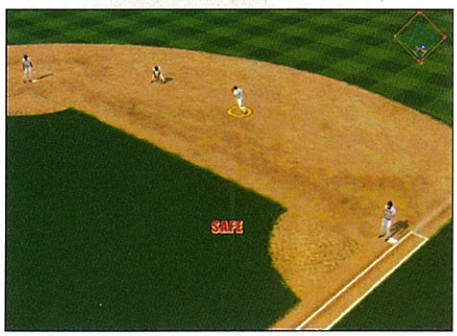
Impecável no seu aspecto gráfico – sem necessidade de recorrer a placas 3D, embora faça por elas – *Baseball 2000 Edition* abre-nos o universo das badaladas equipas da modalidade, levando-nos pelo "tour" dos "playoffs" inter-regionais até, de vitória em vitória, partirmos para o Estadual até às finais do super-campeonato nacional.

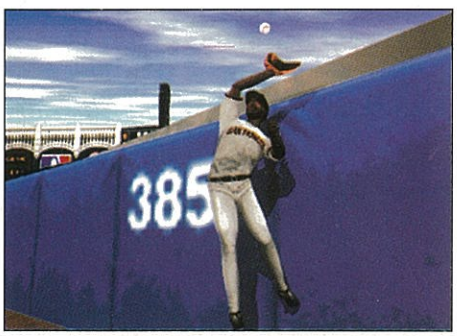
Baseball 2000 está tão bem concebido que é fácil começar logo a marcar pontos

A sonorização é a dos grande estádios (não exactamente igual à do futebol), dela se destacando os relatos e comentários dos especialistas lá do sítio, cujas "bocas" gostaríamos de entender.

Entretanto, *Baseball 2000 Edition* abre novas perspectivas aos neófitos. De facto, o esquema de jogo – e bem assim a própria jogabilidade – estão de tal forma concebidos que acaba por tornar-se fácil pegar no rato e desatar a marcar pontos.

Um desdobrar de janelas, ao bom estilo MSFT, desvenda-nos os menus respectivos o que nos permite, após meia dúzia de hesitações e uma dúzia de experiências, entrar no espírito do taco-e-bola cumprindo cada partida, sem que tenhamos de cansar os olhos percorrendo aborrecidamente as páginas de um compêndio do mais apreciado jogo dos americanos.





Ainda no domínio gráfico, apreciámos a perfeição dos movimentos plásticos dos jogadores – aquele alçar de perna antes de arremessar a bola – as texturas de solo, o sincronismo, os poucos efeitos especiais, entre correrias e quedas, gerados ao longo da partida.

Em complemento, *Baseball 2000 Edition* oferece-nos umas quantas configurações, da escolha da táctica de jogo a um editor que nos permite determinar a capacidade física e características especiais de cada jogador em campo – por exemplo, a velocidade, a precisão de batimento e essas coisas próprias da modalidade.

Como é evidente, na pontuação reflecte-se o facto de *Baseball 2000 Edition* não ser para todos embora, repetimos, o conceito do jogo esteja suficientemente bem conseguido para o desconhecimento do jogo não ser óbice de maior para com ele brincarmos.

Alexandre de Moraes



Editora: Microsoft
Requisitos mínimos:
Requisitos mínimos: Win 95/98, Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, SVGA, CD-ROM 8X

88%

+ Os gráficos e a jogabilidade

− Demasiado elitista

Oficial Formula 1 Racing



Um jogo há muito esperado

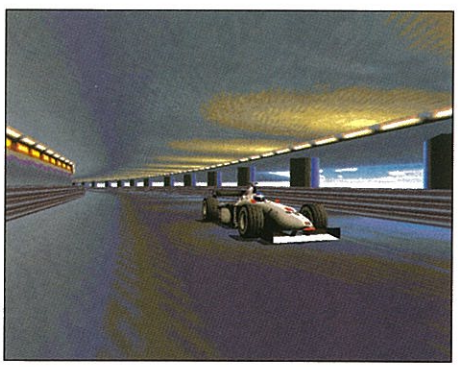
Há muito – desde o saudoso *GP2* – que os simuladores da prova rainha da velocidade automóvel, a Fórmula 1, não conheciam um título que reunisse as lacunas detectadas nos jogos que o seguiram.

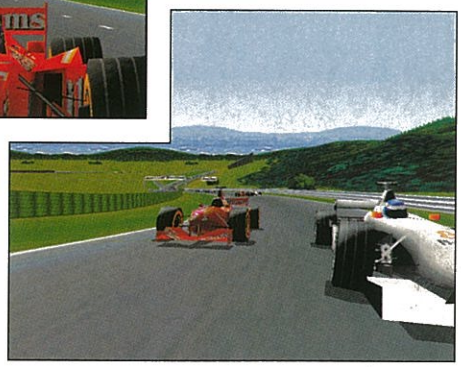
Ou eram muito exigentes, normalmente muito reais e excelentes no plano da simulação – falamos, por exemplo, de *F1RS* ou *Monaco*, da Ubi Soft, para além de *Grand Prix Legends*, da Sierra - ou, então, mais acessíveis e próximos da arcada (*F1*, da Psygnosis). Registamos, inclusive, o caso de tentativas de concepção de jogos de F1, como o falhado *Alain Prost*, do Canal + Multimedia.



Contudo, esse desejado diálogo entre realismo e jogabilidade tardava a chegar. Pelos vistos, a Eidos deu o primeiro passo em frente, com *Official Formula 1 Racing*, um excelente simulador, obviamente licenciado pela própria FIA, que nos agarra na primeira curva (ou seja, não nos coloca logo fora de prova) e nos convida a uma redescoberta (quase) completa do fascínio desta prova.

Desde o brilhantismo gráfico e supremacia dos cenários atingido, nesta parceria entre a Eidos, a Lankhor e a Video System, passando pela suavidade na condução, pela simplicidade e acessibilidade dos menus, até aos variados e apetecíveis pormenores que empurram este *Official Formula 1 Racing* para o pódium dos simuladores deste exigente género, tudo nos faz crer que temos jogo! Qual o pormenor mais bem sucedido? Sem dúvida, a configuração do automóvel na box, em que tudo acontece como na TV.

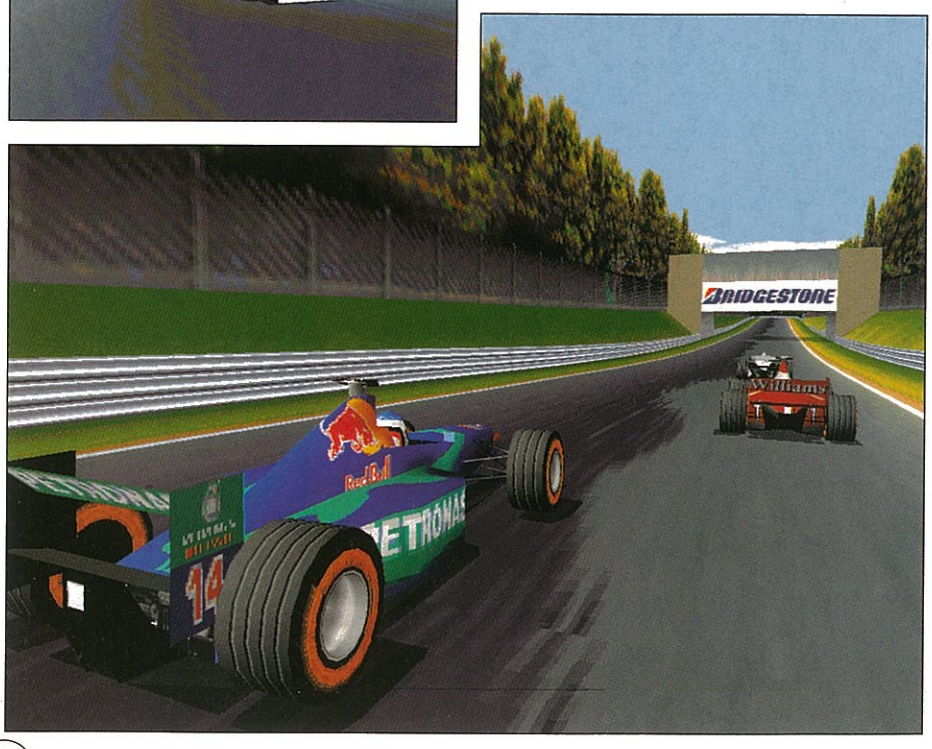




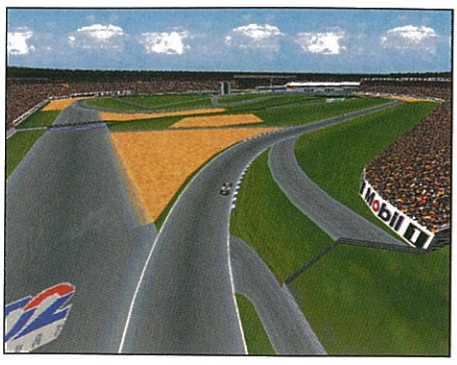
É verdade, Schumachers caseiros já podeis poupar nas mesadas para gastar toda a adrenalina ao participar no campeonato de F1 do ano passado (ou acompanhar o que ainda agora começou) e, quem sabe, torná-lo mais competitivo que o real. Estão lá os 21 verdadeiros pilotos, desde o Schumi, ao Hakkinen, o Irvine ao Hill, o Barrichelo ao Wurz (como sempre, o canadiano Villneuve prima pela ausência), cada um com a sua maneira própria de conduzir, as condições climatéricas, as opções de garagem, os 22 carros das 11 equipas, com as respectivas marcas oficiais e os 16 circuitos.

Schumachers caseiros já podeis poupar nas mesadas para gastar toda a adrenalina ao participar no campeonato de F1 do ano passado

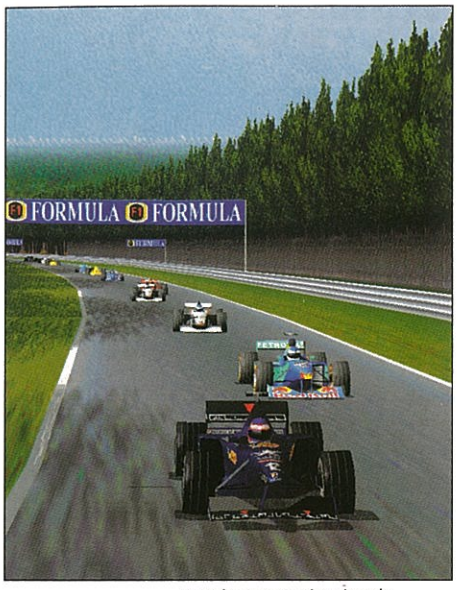
Ao carregar o jogo, um menu logo mostra as especificações do computador utilizado, bem como revela num interface muito simples as inúmeras opções que se podem escolher: desde as modalidades habituais (que passam pela versão multijogador, até 12 jogadores), passando



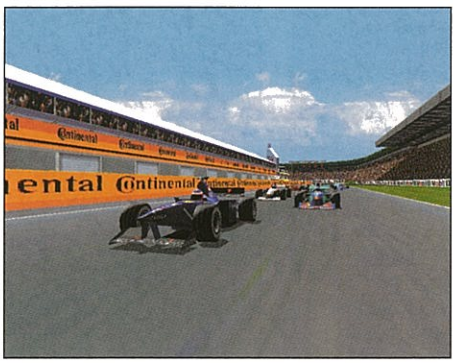












pela opção de boxes, desgaste de pneus, condições atmosféricas, etc. Para já não falar nas várias possibilidades que encontramos dentro da animada box do team que representamos. Antes de partir, podemos analisar num painel todas as opções mecânicas tomadas e antecipar o comportamento em pista. Provavelmente, será por aqui que muitos de vós se irão render.

Os efeitos de travagem, com súbitos bloqueios de rodas, dão um tom de veracidade à simulação

Já no carro, e ligado a um fiel Thrustmaster Force GT, escolho o ponto de vista do cockpit, com os respectivos indicadores de bordo – é excelente a vista aérea de helicóptero, sempre com vários ângulos diversos e surpreendentes dentro de cada vista – e arranco para uma volta canhão e para a "pole". É verdade que estava a jogar no modo mais fácil. Vejamos como as coisas se passam nos modos mais exigentes.



Os melhoramentos significativos situam-se ao nível gráfico e de jogabilidade. Fora deste plano está o menos conseguido barulho dos motores e a potência que parece esgotar-se rapidamente. Contudo, os efeitos de travagem, com súbitos bloqueios de rodas, dão um tom de veracidade à simulação. Ainda por cima, sem necessidade de fazer nenhum upgrade ao "velho" Pentium 200 e sem comprar a correr nenhuma placa aceleradora (o que não se promete é que captem toda a excelência do jogo).

Para já, a grande diferença que notámos na nossa função de "piloto de testes" foi que a máquina é bem mais segura nas curvas que todos aqueles que valiam a pena (mas que não conseguíamos jogar até ao final). Se o veículo é seguro demais ou não é algo que vos deixo à consideração.

No entanto, uma coisa eu nunca cheguei a compreender – e, garanto-vos, sou um verdadeiro aficcionado por este género: como é que os bólides fugiam tanto nas curvas, se a distância ao solo é diminuta e, por outro lado, a largura de eixos é bem ampla. Isto para não falar nas dimensões de largura dos pneus. O melhor teste é partir para o circuito do Mónaco e ver com os vossos próprios olhos.

Por falar em Mónaco, lembro-me de referir os novos passos dados no plano gráfico. De facto, a Eidos não quis correr riscos nem deixar dúvidas quanto à excelência dos gráficos de *Official Formula 1 Racing*. Antes de partir para a pista, agora podemos fazer um reconhecimento do circuito, sobrevoando toda a pista a bordo de um helicóptero. Excelente ideia que nos permite reconhecer todo o trabalho de desenho e reprodução do traçado original do circuito urbano de Monte Carlo. Em off, o locutor explica as vicissitudes da pista, das curvas, os pintos de ultrapassagem.

Antes de partir para a pista, agora podemos fazer um reconhecimento do circuito, sobrevoando toda a pista a bordo de um helicóptero

Mais ao longe, detectamos várias filas de imóveis que desfilam em profundidade de campo e em diferentes perspectivas. Parecem estar animados ou serei eu que estou a sonhar?...

Paulo Portugal

Editora: EIDOS/Lankhor
Requisitos mínimos:
P200, Win95/98, 32 MB RAM, 2MB Direct X 6, 4X CD ROM

95%

+ Jogabilidade, luxo gráfico e menu animado das boxes

− Som menos conseguido

Championship Manager 3



O regresso do eterno campeão

A espera foi longa mas valeu a pena. *CM 3* refinou-se, tornou-se no mais perfeito e completo jogo de estratégia de futebol alguma vez realizado. A partir de agora, as nossas noites serão diferentes.

Pois é, cá estou eu, novamente, conforme o prometido, para vos trazer a análise ao tão ansiado *CM 3*. Tenho a honra e o prazer de me incluir naquele lote de felizardos que puderam testar o jogo com quase dois meses de antecedência (roam-se de inveja) em relação à data oficial de saída. Privilégios de um humilde escriba, que tem como maior vício o jogo *Championship Manager* além de outras coisas que, para aqui, não são chamadas.

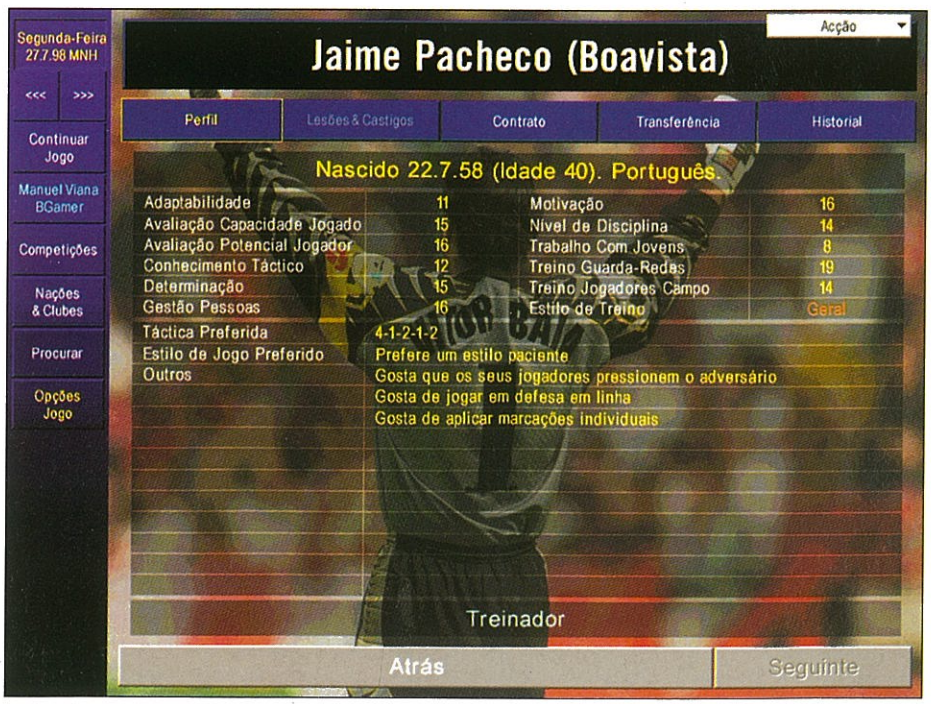
Após atrasos sucessivos, explicado pela Eidos pelos exaustivos testes a que o jogo foi submetido, *CM 3* viu a luz do dia com algum tempo de atraso em relação à edição em Inglaterra. Edição essa que bateu todos os recordes de vendas, vendendo na primeira semana 55.509 unidades contra o anterior recorde de *Red Alert*, com 26.977 unidades.

Mas este atraso também tem as suas vantagens, já que a edição Inglesa apresenta alguns bugs que entretanto foram corrigidos para a versão Portuguesa. Há males que vêm por bem.

Championship Manager 3 é o jogo oficial da Liga Portuguesa de Futebol Profissional e licenciado pela FutePro, que gere os direitos de imagem dos clubes de futebol e de alguns jogadores. O que confere à partida todo o realismo e veracidade ao Campeonato Nacional, tanto a nível (de base de dados) de clubes como de jogadores.



Mas comecemos pelo princípio. O primeiro passo é instalar o jogo. Ansiosos e com as mãos banhadas em suor, retiramos o disco da caixa, abrimos a nossa drive de CD-ROM , inserimos o disco e voilá... Deparamos com o logo de *CM 3*. Toca a instalar. Mas aqui surge um pequeno problema (o único que encontrei no jogo, se não falar na questão de não conseguir levar a minha equipa ao título), para os habituais de *CM:* o espaço em disco. Diga-se em abono da verdade que as passadas versões de *CM* sempre foram muito gulosas. Mas esta abusa. O que a Eidos recomenda é um mínimo de 250 MB livres mas eu digo, no mínimo, 500 MB (esqueceram-se dos saves?). O ideal, e se estiver a correr o *CM 3* num Pentium 133, atire-se para a instalação máxima, perto de 1,7 GB. Nem que seja preciso comprar um disco rígido novo, o jogo merece. Quanto ao resto dos requisitos, aconselhamos vivamente 32









MB RAM e um Pentium 200, mas quanto melhor (ou maior) for a sua configuração, mais fluido corre o jogo. Se pretende correr uma única liga e não se importa com os tempos de espera, os requisitos mínimos fornecidos pela Eidos são perfeitamente aceitáveis.

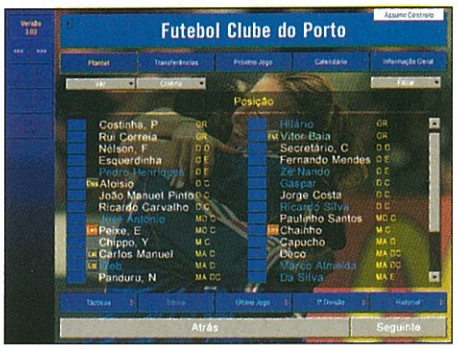
Depois de instalado, digitamos os nossos dados, escolhemos a nossa nacionalidade, o clube que pretendemos dirigir e... a loucura começa.

Para os indefectíveis de *CM*, a principal alteração prende-se com a mudança radical do interface, agora totalmente integrado em ambiente Windows e fazendo uso de janelas, o que facilita de sobremaneira a navegação. A intuitividade é uma nota dominante nesta nova versão, apesar de causar alguma confusão para quem esteja habituado às anteriores versões.

Mas trata-se apenas de uma questão de minutos, para nos entrosarmos com a dinâmica do interface. Agora todas as tarefas, quer sejam comprar jogadores ou simplesmente consultar dados, apresentam-se a um clique de distância. A apresentação gráfica, tantas vezes criticada e dilacerada por quem nunca jogou ou não compreende o espírito do jogo, apresenta-se em alta resolução, num sumptuoso 800x600 a 16 Bits. Já agora, se me permitem, mais uma achega. *CM 3* não pretende rivalizar, em termos gráficos, com *Half-Lifes* ou afins, apenas pretende ser uma simulação, o mais real possível, de um fenómeno chamado futebol. E, como eu costumo dizer, o segredo está na sua "essência". Para bom entendedor, meia palavra basta.

CM3 apresenta um enorme leque de inovações e melhoramentos em relação às versões anteriores

Mas as novidades não se ficam só por uma simples lavagem de cara, antes pelo contrário, *CM 3* apresenta um enorme leque de inovações e melhoramentos em relação às anteriores versões. A começar pela base de dados dos jogadores. Mais completa, detalhada e rigorosa, indo ao pormenor de nos dar o pé preferido de cada jogador. Para isso, muito contribuiu o "alargamento" das características que definem um jogador, passando das 25 para as 40 características em *CM 3*. Dando-nos assim um melhor conhecimento de cada jogador e permitindo também uma maior diferenciação entre eles. Cada jogador terá um quadro próprio que, para além dos seus atributos, conta também com todos os dados referentes ao seu historial, transferências, contratos, lesões, castigos, golos ou internacionalizações. Simplesmente impecável. Uma palavra ainda para as classificações dadas a cada jogador. Embora seja perfeitamente discutível, e duvidando que, alguma vez, duas pessoas chegassem a consenso sobre determinada pontuação a dar a um jogador, salvo raras excepções, a pontuação atribuída a cada um dos atributos encontra-se correcta e acima de tudo coerente.

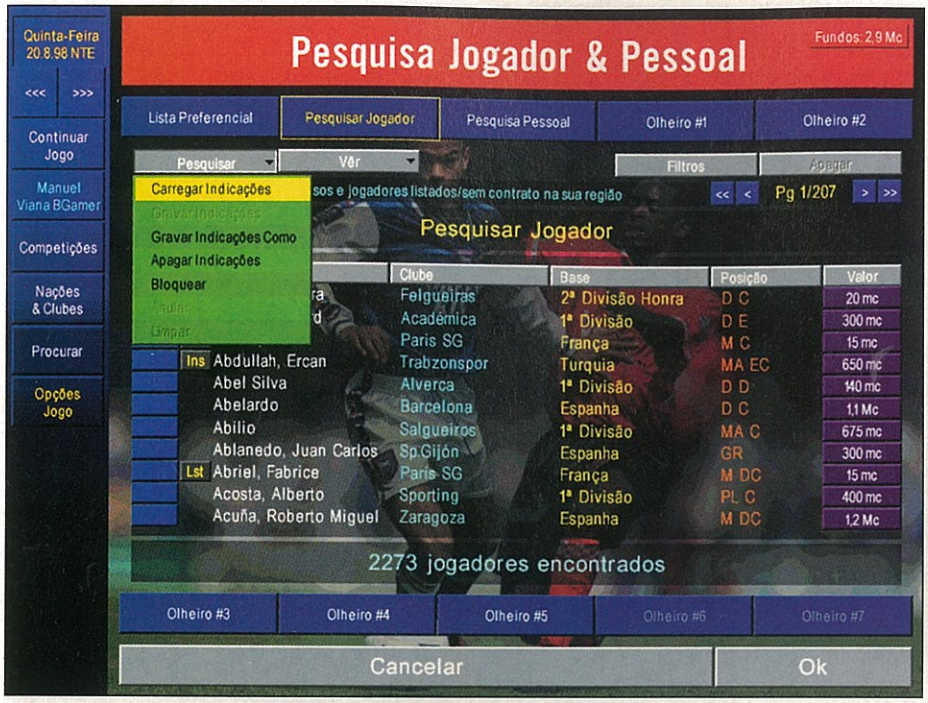


Ainda no campo das bases de dados, *CM 3* tem ainda uma enorme e completa lista de todos os treinadores a actuar em Portugal, bem como todas as selecções Mundiais e, como é obvio, todas as equipas europeias e a maior parte das equipas mundiais.

Perante tanto jogador e face aos desafios que













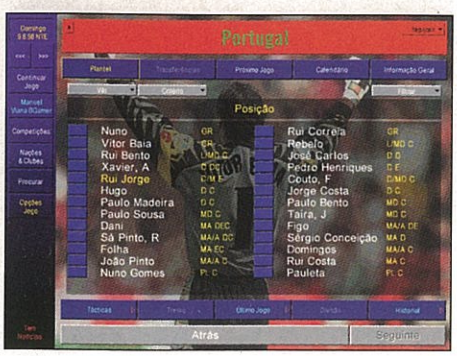
se advinham, convinha uma ajuda na prospecção de jogadores e novos talentos. Para nos ajudar, podemos agora contar com os famosos "olheiros". Ao invés de passarmos horas na procura de jogadores, enviamos o nosso olheiro para uma determinada região, damo-lhes indicações precisas do tipo de jogador que precisamos, por ex. idade, posição, etc., reportando-nos sempre que solicitado ou quando encontra um novo valor. Uma alteração que, além de nos poupar trabalho, nos dá mais tempo para a realização de outras tarefas, mesmo sabendo que esta é uma tarefa essencial para a boa gestão e sobrevivência de uma equipa de futebol, ainda mais quando se trata de uma equipa portuguesa.

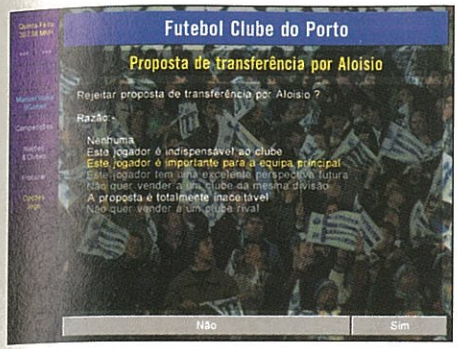
O grafismo apresenta-se em alta resolução, num sumptuoso 800x600 a 16 Bits

Mas talvez a grande mudança verificada em relação aos seus antecessores tenha sido no plano técnico-táctico, nas suas várias vertentes. A primeira, e uma inovação em *Championship Manager*, é o treino. Agora pode aprimorar e













desenvolver as características de cada jogador durante a semana, dando-lhe treino especifico nas áreas que julga mais prementes ou em função do estilo que quer que a sua equipa jogue. Por exemplo, se pretender um futebol mais físico, constantemente em pressing, convém incidir mais o treino na condição física.

Pode ainda criar novas rotinas de treino bem como dar treino especializado a guarda-redes ou a pontas de lança.

Em segundo, e como diz a velha máxima bons jogadores não fazem uma boa equipa, a táctica a utilizar em *CM 3* é fundamental para o bom desempenho da equipa. Nesta nova versão de *Championship Manager*, é nos dada total liberdade de movimentos, não nos limitando assim à rigidez táctica verificada nas versões anteriores. Tal como se da realidade se tratasse, podemos gizar tácticas para a nossa equipa para quando ataca, quando defende ou definir as posições dos jogadores no campo, por exemplo, na marcação de um pontapé de canto ou quando parte em ataque organizado. Também podemos (e devemos) instruir individualmente cada jogador, de modo a rentabilizar melhor as suas capacidades em campo assim como tirar melhor partido da táctica por nós definida. Ou seja, podemos ordenar ao nosso jogador para marcar determinado adversário, que na posse da bola remate de imediato à baliza ou que suba no terreno com a bola controlada, que jogue em linha, a dureza a empregar nas entradas ao adversário (cuidado com os cartões amarelos), etc. Mais real, só estando lá dentro.

E como tudo o demais se assemelha com a realidade, o sistema de compra e venda de jogadores não foge à regra. O novo sistema implantado em *CM 3* visa criar uma maior interacção entre as partes, tornando-o mais realista e acima de tudo mais funcional.

Para os indefectíveis de CM, a principal alteração prende-se com a mudança radical do interface, agora totalmente integrado em ambiente Windows e fazendo uso de janelas

Além da oferta pelo passe, entram em campo outros factores como os prémios de jogo, a percentagem a dar ao clube vendedor, o modo de pagamento, se quer tornar a transferência pública ou não ou ainda o montante da cláusula de rescisão.

Um último destaque para a feitura do manual, completo e de fácil leitura e para a presença de som (cânticos de adeptos, etc.) durante as partidas de futebol, a contrastar com a ausência do mesmo em *CM 2 97/98*.

Com uma jogabilidade excelente e duradoira, *Championship Manager 3* consolida o primeiro lugar no campeonato dos jogos de estratégia de futebol. Isto é, se alguma vez o teve em perigo. Simplesmente obrigatório.

Manuel Viana



Editora: Eidos
Requisitos mínimos:
WIN95/98, Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA 2MB, 250 MB espaço livre em disco

95%

+ A base de dados, as 15 Ligas, o grafismo, enfim... Tudo

− Comilão de RAM, necessita de um PC potente

Commandos Beyond the Call of Duty

O regresso dos 6 indomáveis patifes

Enquanto esperamos ansiosamente por *Commandos 2*, previsto lá para o Natal, a Eidos traz-nos *Beyond the Call of Duty*, uma nova expansão com 8 missões, que dispensa o uso do jogo original.

Commandos: Behind Enemy Lines foi, sem margem para dúvidas, um dos melhores jogos de estratégia do ano passado, revitalizando um género que tendia a cair na monotonia. Vários factores contribuiram para tal, nomeadamente a nova abordagem dada a um jogo de estratégia, o seu grafismo detalhado e meticuloso aliado a uma excelente jogabilidade, granjeando assim uma legião de fãs espalhada pelos 4 cantos do mundo.

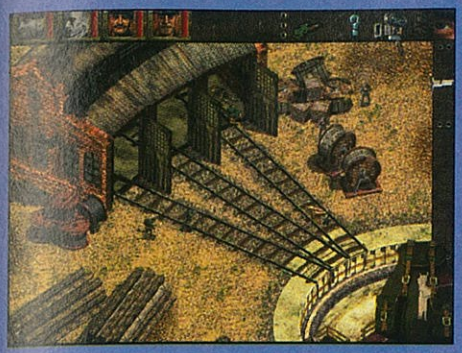
Sensivelmente um ano depois, eis que "nuestros hermanos" da Pyros, em jeito de aperitivo para o tão ansiado lançamento de *Commandos 2*, propõe-nos mais 8 missões em *Commandos: Beyond the Call of Duty*. Missões essas que se destacam pela sua diversidade e elevado grau de dificuldade, garantindo no mínimo horas a fio de completa imersão no jogo. Por outro lado, vezes sem conta, sentimo-nos frustrados e completamente irritados por não conseguirmos iludir o soldado patrulha ou completar a missão. Assim, *Beyond the Call of Duty* é um jogo destinado aos veteranos de *Commandos*, tal o grau de dificuldade das suas missões.

Beyond the Call of Duty é destinado aos veteranos de Commandos, tal o grau de dificuldade das suas missões

Ao contrário do jogo original, as missões em *Beyond the Call of Duty* são compostas por vários objectivos que têm de ser obrigatoriamente cumpridos. Na primeira missão (mesmo assim a mais fácil de todas e demorei quase 2 horas a acabá-la) temos que destruir 5 antiaéreas, o farol e o radar na ilha de Guernsey ou a sétima missão, claramente inspirada no filme *The Great Escape* de John Sturges onde teremos que libertar dois dos nossos soldados de um campo de prisioneiros, e desta vez não conta com a preciosa ajuda de Tiny, já que é um dos prisioneiros. Nas restantes missões teremos que raptar um Coronel Alemão, recuperar uma bomba alemã, roubar aviões ou documentos secretos ou ainda destruir um comboio alemão. As missões apresentam-se maiores, mais variadas e desenhadas de modo a tirar o máximo proveito das capacidades de cada comando. A juntar a este facto, temos ainda um grafismo melhorado, com uma maior resolução e mais atento ao pormenor.

Já a pensar na extrema dificuldade do jogo e de modo a introduzir o jogo aos recém-chegados a *Commandos* , a equipa da Pyros apresenta-nos um novo tutorial que contém um campo de treino para aprender os movimentos básicos do jogo, um tutorial para cada personagem e duas missões de treino. Não esquecendo também a







existência de dois graus de dificuldade (Easy e Hard).

E como era de esperar numa expansão, *Beyond the Call of Duty* traz-nos novas armas, novos acessórios e duas novas personagens. Além das armas já existentes em *Behind Enemy Lines*, contamos ainda com uma espingarda de longo alcance, algemas, um bastão impregnado com clorofórmio e a possibilidade de podermos esmurrar os nossos adversários. Todas as novas armas se revelaram extremamente úteis e eficazes, proporcionando novas formas de ultrapassar as adversidades bem como de engendrar novas estratégias. Além das armas, foram introduzidos novos objectos que visam criar novas medidas para atrair a atenção dos inimigos, a exemplo: a pedra, o maço de cigarros e ainda a possibilidade de controlarmos um soldado inimigo (depois de capturado) para servir de isca. Estas novas formas de diversão revelaram-se, além de extremamente eficazes, divertidíssimas, alargando o leque de "manhas" ao nosso dispor.



Esta expansão dá-nos ainda duas novas personagens, disponíveis em missões específicas, que nos dão uma ajuda preciosa no cumprimento das mesmas. Duvido que sem a presença delas fosse possível completar os objectivos propostos, já que as missões parecem estar talhadas para cada uma das personagens. Os novos elementos são: o Major da Resistência Jugoslávia (Partizans) e pela primeira vez contamos com a deslumbrante e sensual presença de um elemento do sexo feminino, na forma de uma resistente Holandesa, especialista em atrair soldados alemães usando simplesmente o batôn. Num mundo de homens de barba rija e voz de bagaço, sabe bem ouvir uma voz feminina para quebrar a monotonia.

Apesar de todas estas inovações e melhoramentos, esperava-se que a Pyro Studios corrigisse alguns dos "problemas/bugs" existentes na versão original, nomeadamente a ineficácia do interface no que diz respeito à possibilidade de dar ordens a mais do que um comando de cada vez (o que seria muito útil) ou eliminando o marasmo que atinge os nossos soldados quando estão debaixo de fogo, ficando especados a gritar "I'm hit". Esperemos por estas rectificações em *Commandos 2*.

E como era de esperar numa expansão, Beyond the Call of Duty traz-nos novas armas, novos acessórios e duas novas personagens



Uma palavra ainda para a inclusão de novos temas musicais, calmos e relaxantes a contrastar com a dureza das missões.

Em jeito de conclusão, *Commandos: Beyond the Call of Duty* revelou-se um verdadeiro desafio, pese o facto de por vezes fazer perder a paciência a um santo. De qualquer maneira, recomendo-o (só) aos veteranos de *Commandos* desejosos de mais aventuras de Tiny e os seus homens.

Vemo-nos em *Commandos 2* ou algures na Net.

Manuel Viana

Editora: Eidos
Requisitos minimos:
WIN 95/98, Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, SVGA 2 MB

87%

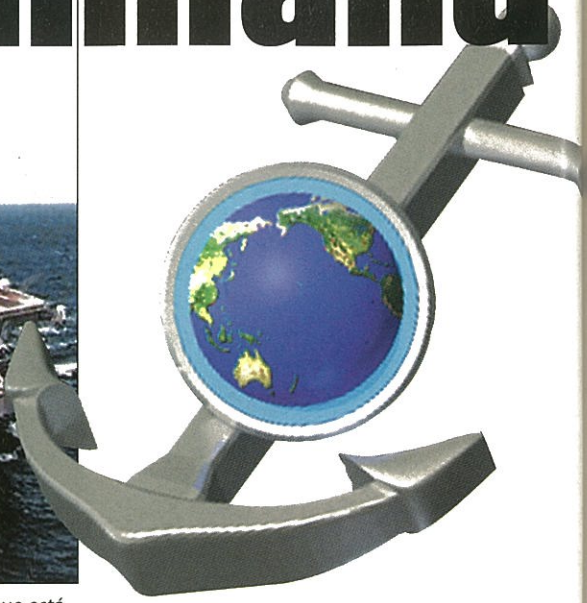
+ o desafio, as novas formas de ludibriar o inimigo

− o elevado grau de dificuldade das missões

Fleet Command

O poder da Navy





Há meses, um leitor dos Açores enviou-nos um mail perguntando quando é que haveria novidades em simuladores de submarinos ou, pelo menos, navais. A Jane's parece tê-lo ouvido. Meu caro, disponha do maior arsenal que possa imaginar, dê uma de Almirante e ensaie os seus dotes de estratega.

De seu nome completo *Jane's Fleet Command*, este simulador de estratégia naval terá o sucesso garantido e a fama que merece mais junto dos apreciadores ansiosos do que do jogador em geral, na medida em que propõe um tipo de simulação a que estamos pouco habituados.

No fundo, porém, a guerra é a mesma. Há que ensaiar tácticas, construir bem delineadas estratégias e colocar as unidades, investindo com o respectivo poder de fogo, onde é preciso.

E assim a guerra estará ganha. Quer dizer, se fosse tão fácil o jogo seria uma droga. O que está longe de acontecer, até porque *Jane's Fleet Command*, traz a assinatura da Jane's, que nisto de simuladores e programas de defesa tem obrigações acrescidas, porquanto trabalha a sério (também ou essencialmente, como é sabido), para as Forças Armadas norte-americanas.

O jogo foi concebido pela Jane's em parceria com a Sonalyst, responsáveis pelo desenvolvimento de programas de treino para a U. S. Navy

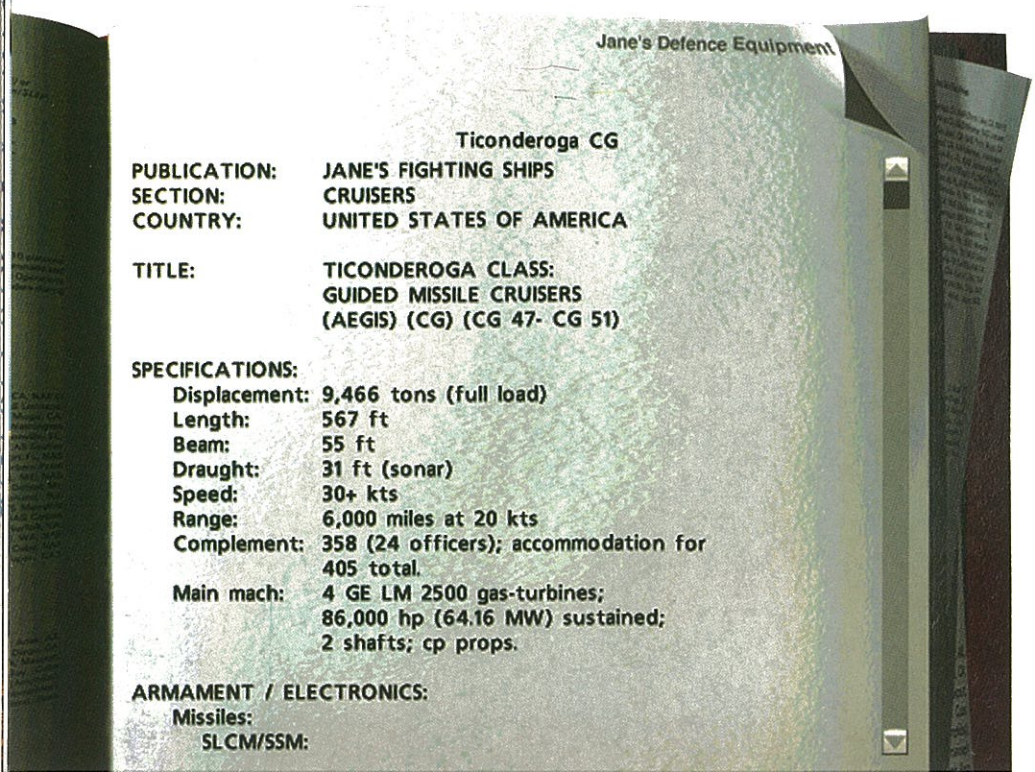
Aliás, este título foi concebido pela Jane's em parceria com peritos da Sonalyst, responsáveis pelo desenvolvimento de programas (software) de treino para a U. S. Navy. Isto, por si só, reflecte o apuro da estratégia militar no jogo, o índice de dificuldade crescente das missões, a garantia de qualidade de *Fleet Command* e, ao mesmo tempo, a certeza de que se destina a uma elite de indefectíveis da simulação bélica, deixando ao comum dos mortais um travo amargo e água na boca por não poderem passar de meia dúzia de manobras sem vitórias aparentes.

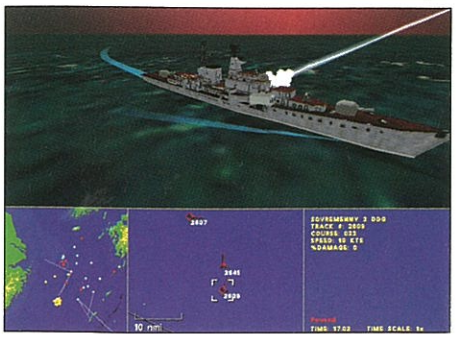
A menos que se apaixonem e se entreguem de corpo e alma ao treino intensivo e à compreensão dos exaustivos menus, do próprio teclado no que concerne a "hotkeys" de comando – tarefa aliás e felizmente facilitada pelo interface – a todos esses pressupostos que implicam as decisões de comando.

Passemos então em revista a esquadra e o arsenal, a fim de termos uma pálida ideia do quebra-cabeças que nos espera. Aguardando as nossas ordens de comando temos fragatas rápidas, submarinos nucleares, aviões nucleares também, caças, mísseis de cruzeiro (os teleguiados Aegis, por exemplo).

Em *Jane's Fleet Command* dispomos de uma sequência de ecrãs em perfeito 3D que nos permite bolar a estratégia de combate e acompanhar a acção, podemos até recorrer a um oportuno zoom, em tempo real no teatro de guerra.

Insista-se em que o domínio do jogo é complicado, mas entenda-se que o público alvo se compõe de especialistas, veteranos, cujo grau de exigência obriga a que ele assim seja. O sublinhado tem algo a ver com a pontuação final,





que só não é mais alta devido a esse facto. *Jane's Fleet Command* propõe 34 missões simples, óptimas para entrarmos no espírito do título, afinal um modo de treino, e longas e intrincadas campanhas nos cenários mais "quentes" do planeta (existem quatro teatros de guerra nativos), como os mares da Arábia (essencialmente o Golfo), as Ilhas Kuril, a Baía de Bengala ou os Estreitos de Malaca e de Taiwan, entre outros.

Como se disse, a estratégia desenrola-se em tempo real, nela participando unidades aero-navais de dezasseis esquadras de outras tantas nações. Dispomos, é claro, do poder autêntico, embora virtual, do respectivo armamento (o verdadeiro), utilizável a partir das diversas unidades, cujo design surpreenderá o utilizador pela acuidade do pormenor, obtido graças à profunda experiência na matéria e, naturalmente, ao vasto banco de dados de que a Jane's dispõe.

A acção decorre num irrepreensível ambiente 3D, o que arruma, em definitivo, aquilo que deveríamos escrever sobre a qualidade dos gráficos, os efeitos especiais – incluindo as condições meteorológicas, das nuvens em movimento à chuva e estado do mar, passando pelas explosões – como a crítica aos cenários e todas essas coisas que constituem o aparato visual de um jogo de guerra ao mais alto nível.

De salientar, pelo efeito visual impressionante, que as horas do dia se desenrolam também em tempo real, da aurora ao zénite, passando depois ao entardecer e ao cair da noite, na qual as missões ganham nova dimensão e espectacularidade.

A grande novidade e ponto forte de *Jane's Fleet Command* assenta no facto de ser o único jogo de estratégia em tempo real que nos permite rodar mapas a 360 graus e, ao mesmo tempo, efectuar zooms do nosso aparato bélico – nomeadamente da esquadra – de forma a podermos comandar a acção.



A sonoplastia, no fundo, não difere daquela encontrada nos simuladores de voo com pendor militar. É tudo perfeito, tanto a nível das comunicações rádio como dos décors sonoros de fundo.

a estratégia desenrola-se em tempo real, nela participando unidades aero-navais de dezasseis esquadras

Quanto à jogabilidade, digamos que é perfeita. O "point 'click" do rato desenrola-se de forma suave e precisa, os esquemas de comando acabam por tornar-se intuitivos, graças a um modo de interface bem conseguido, dir-se-ia que inovador face ao habitual, o que em muito facilita o desenrolar da acção, na medida em que evita que tenhamos, forçosamente, de decorar uma longa série de "hotkeys".

Torna-se, por isso, mais fácil manobrar e tomar decisões – o tempo real poderá ser, por demais, castigador em termos de velocidade de reacção – fazendo com que as nossas unidades se desloquem com a necessária presteza, face aos movimentos tácticos do inimigo.

Como é habitual, um editor, o Professional Mission Editor, permite-nos desenhar as nossas próprias missões e dispor as nossas forças em qualquer parte do mundo, a escolher no detalhado mapa.

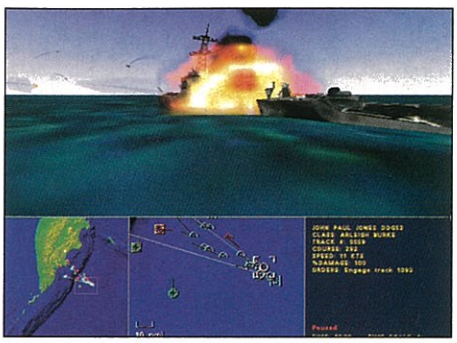
Jane's Fleet Command vai à rede e à Internet, para longas guerras contra até outros três Almirantes Virtuais, no último caso via JanesCombat.Net. Cada um dos quatro jogadores escolherá o seu país, a sua esquadra e respectiva composição.

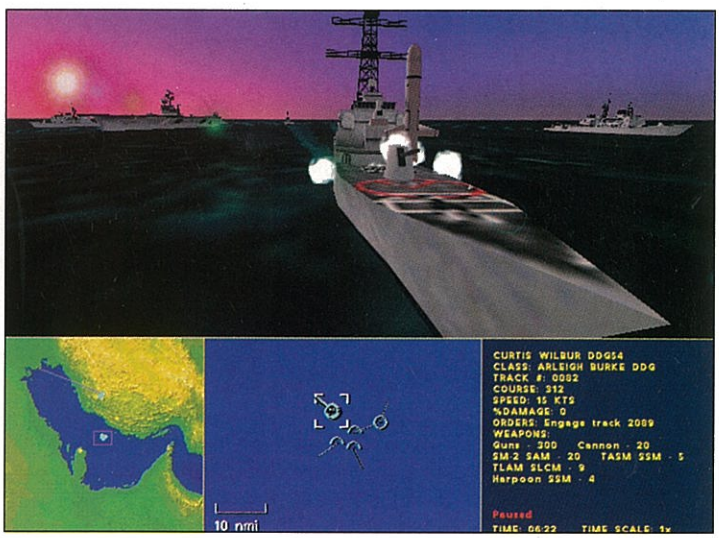
Escusado será dizer que é preciso ler o manual (44 páginas bem concebidas e fáceis de apreender).

De notar ainda que *Fleet Command* ganha graficamente outra dimensão se dispusermos de uma placa aceleradora 3D (suporta D3D e Glide), com pendor para uma Riva TNT, que nos permite resoluções até 1600x1200, embora corra mais perfeito em 1280x11024, com grande acuidade e beleza de pormenor.

Um "must", a ter em boa conta.

Ilídio Alves







Editora: Jane´s

Requisitos mínimos:

Requisitos mínimos: Pentium 233, 32 MB RAM, SVGA, CD-ROM 10X, Win 95/98

90%

\+ As inovações

\- Jogo elitista

Battle of Britain

Nem só de Infantaria vive a guerra

Já cá faltava, uma boa guerra aérea de tabuleiro, mexe daqui, bota ali e tudo quanto há de divertido, essencialmente em tempo real, o que nos provoca soluços de tão depressa que é preciso andar com as unidades de combate.

Hurricanes, Spitfires, Harrier e esses outros, "Mosquitos" ou não, que fizeram a honra e a glória da Royal Air Force de um lado, Stukas e Messerschmidts do outro, prontos a deslocar a ver quem ganha a Batalha de Inglaterra.

Só que não voam. Mostram-se no mapa, fingem que cruzam os ares, fingem que bombardeiam, fingem tudo e até fingem que a Lufttwaffe cumpriu melhor aquela missão do que a RAF.

Ponhamos ordem no discurso. *Battle of Britain* pode jogar-se pelo lado da Força Aérea de Sua Majestade ou, se preferirmos os motores do III Reich, defendendo as cores da Alemanha Nazi.

Aqui, uma "batota" deplorável dos programadores. Ou preguiçaram ou são anti-nazis ferrenhos, pois se optarmos pelo lado alemão é-nos furtada a oportunidade de vermos como se está a desenrolar a acção no teatro de guerra. Damos as ordens e pronto, nada de intervenções oportunas, nada de emendar erros ou evitar ataques surpresa da RAF.A missão prossegue até ao fim, sem dela termos conhecimento … e logo se verá como foi.

Tudo em *Battle of Britain* é mais virtual, num sentido lato do termo. De um lado, as aeronaves de Sir Hugh "Stuffy Dowding", do outro as de Hermann Goering, como se queira.

A Batalha de Inglaterra implica outra forma de voar, em proposta alternativa dirigida aos indefectíveis da "estratégia parada", sob o eterno cenário da II Guerra Mundial.

Desenvolvido pela Talon Soft para a Take 2, o título acaba por ser interessante, com a particularidade de desenrolar-se entre o conceito dos "velhos turnos" e o tempo real, pese o interface e uma certa burocracia se afigurarem, pelo menos, inicialmente, enquanto não lhe captamos o jeito, maçudas. Neste seu misto é que está a graça e o desafio.

Battle of Britain pode jogar-se pelo lado da Força Aérea de Sua Majestade ou defendendo as cores da Alemanha Nazi

Os gráficos são aquilo que podem ser, estáticos mas bem feitos, com a indispensável dose de pormenor, a fim de sabermos exactamente o que andamos a fazer. Os mapas são claros e detalhados, havendo uma componente digna de registo: as condições meteorológicas, que implicam num índice de dificuldade importante para as manobras, neste caso mais resolvidas graças ao apoio dos radares.

Do som nada a dizer – cumpre, é o normal no género.

A monotonia vai sendo quebrada, felizmente, por uma série de animações em que lá conseguimos ver os aviõezinhos a voar.

Alexandre de Moraes







Editora: Talonsoft

Requisitos mínimos:

Requisitos mínimos – P200, 32Mb RAM, SVGA, CD-ROM 10x, Windows 95/98

84%

+ Tempo real e as condições meteorológicas

− É chato

1 ANO

A Bimotor GAMER B faz 1 ano
e para festejar o aniversário,
vai oferecer 200 prémios
aos seus leitores.

Nas páginas seguintes estão
algumas das marcas que
se associam à BGamer com
óptimos prémios que vamos
oferecer na próxima edição
(nº13) que estará nas
bancas no dia 25 de Junho.

COMPRE-A ANTES QUE ESGOTE!!
É MUITO AZAR NÃO GANHAR

(Infelizmente,
por imperativos legais,
as revistas só podem
efectuar sorteios quando
têm mais de um ano.
Só por essa razão
não podemos, portanto,
efectuá-lo neste número.
Obrigado por esperar
mais um mês)

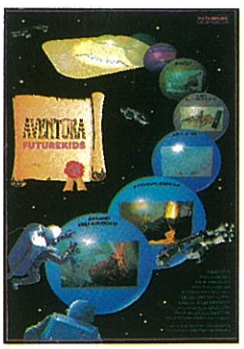
OFERTAS DO MÊS

FUTUREKIDS®
COMPUTER LEARNING CENTERS

A **FutureKids** é líder no ensino de informática a crianças e jovens. Qualquer que seja a idade ou grau de desenvolvimento da criança e do jovem, a **FutureKids** torna-a num utilizador do computador.
Os currícula **FutureKids** são variados permitindo a aquisição de uma base sólida de conhecimentos, atitudes e competências, nomeadamente em Telecomunicações, Multimedia, Robótica, Audio/Música, Animações/Apresentações, Sistemas Operativos, Gráficos, Processamento de Texto, Folhas de Cálculo, Bases de Dados, Edição Electrónica e Programação. Proporciona ainda aos seus alunos conhecimentos nas seguintes áreas académicas: Estudos Sociais, Matemática, Ciências, Conhecimento e prática de idiomas, História, Geografia, Arte, entre outras.

AVENTURA FUTUREKIDS

Curso anual dirigido a crianças dos 3 aos 15 anos. Composto por 6 módulos, método de ensino personalizado, os alunos realizam projectos relacionados com o tema obtendo a mais avançada formação tecnológica.



CURSO PARA ADOLESCENTES

"Platina Plus"



Curso anual, dirigido a jovens do ensino secundário (16-18 anos)tem como objectivo a utilização das ferramentas informáticas na sua vida académica e profissional. Composto por módulos incorpora objectivos de aprendizagem distribuídos pelas dez áreas de aplicação informática. contém ainda módulos mais avançados de gráficos, telecomunicações e programação. envolve a realização de projectos que contemplam situações da futura vida profissional em que é necessária a utilização do computador.

CURSO PARA ADULTOS

"A Empresa do Futuro"

Curso com a duração de 48 horas está orientado para a aquisição de conhecimentos básicos em informática permitindo assegurar a autonomia tecnológica profissional e pessoal. simulando a constituição e gestão de uma empresa os adultos trabalharão nas mais diversas áreas tecnológicas.



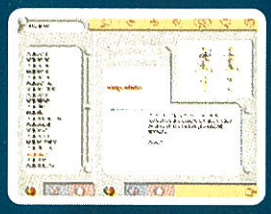
Outros cursos Futurekids: Cursos de férias e curso para professores do sistema de ensino

FUTUREKIDS®
COMPUTER LEARNING CENTERS

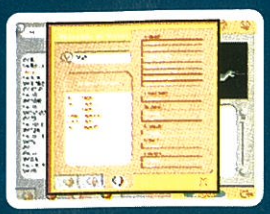
Lista dos Centros Futurekids com contactos telefónicos

- Portugal (01) 355 34 10 / (01) 355 45 59
- Alcobaça (062) 59 88 40
- Alfragide (01) 471 13 83
- Almada (01) 273 12 92
- Amadora (01) 492 26 15
- Angra do Heroísmo (Brevemente)
- Aveiro (034) 38 43 83
- Barcelos (Brevemente)
- Barreiro (01) 205 07 40
- Braga (053) 61 54 47
- Caldas da Rainha (062) 88 00 33
- Carcavelos (01) 457 53 71
- Cascais (01) 483 14 73
- Castelo Branco (072) 343 444
- Coimbra (039) 70 43 23
- Espinho (02) 731 90 62
- Estoril (01) 460 89 84
- Évora (Brevemente) (066) 750 644
- Faro (089) 82 56 76
- Figueira da Foz (033) 413 984
- Gondomar (02) 464 91 32
- Leiria (044) 83 68 80
- Lisboa (Alvalade) (01) 843 65 50
- Lisboa (Benfica/ Colombo) (01) 716 91 96
- Lisboa (Lapa) (01) 397 09 70
- Lisboa (Lumiar /Telheiras) (01) 751 02 90
- Lisboa (Olaias) (01) 846 51 42
- Lisboa (Olivais) (01)846 51 42
- Lisboa (Restelo) (01) 301 47 95
- Loures (02) 948 86 69
- Marinha Grande (044) 50 30 23
- Massamá (01) 430 25 52
- Montijo (01) 232 60 49
- Ovar (056) 58 76 14
- Pombal (036) 23 800
- Portimão (082)485 864
- Porto (Antas) (02) 508 96 41
- Porto (Boavista) (02) 617 04 35
- Porto (Campo Alegre) (02) 609 31 23
- Porto (Foz) (02) 617 99 64
- Santa Maria da Feira (056)37 50 50
- Santarém (043) 39 11 19
- São João da Madeira (056) 835 721
- Seixal (01) 227 29 79
- Setúbal (065) 53 44 17
- Torres Vedras (061) 31 65 42
- V. N. Famalicão (052) 31 09 55
- V. N. Gaia (02) 370 72 17
- Viana do Castelo (058) 81 11 19
- Vila do Conde (052) 64 69 24
- Viseu (032) 42 65 59


PRESS CONTINUE
PRESS CONTINUE
PRESS CONTINUE
"Que o PODER TOTAL esteja CONVOSCO"
A PlayStation felicita a Bigamer pelo seu 1º Aniversário
PRESS CONTINUE
PRESS CONTINUE
PRESS CONTINUE
SONY
PlayStation
PODER TOTAL!








A Porto Editora adverte: ***o uso prolongado deste produto pode causar melhorias irreversíveis no desempenho escolar do seu filho.***



8 Dicionários num só CD-ROM !

- Língua Portuguesa
- Inglês/Português
- Francês/Português
- Português/Inglês
- Português/Francês
- Verbos Portugueses
- Verbos Ingleses
- Verbos Franceses

PORTO EDITORA MULTIMEDIA

MACHINES™

[PROGRAMADO/.PARA>A GUERRA:]

Esta é a guerra do futuro.

Onde a inteligência artificial é tudo o que resta. Onde pode criar o seu próprio exército de requintadas máquinas de morte. Onde pode conceber, personalizar e construir cada faceta das suas tropas automatizadas. Onde pode optar por comandar de cima ou lutar frente a frente na perspectiva da primeira pessoa.

Onde pode, de facto, entrar nas bases inimigas e roubar tecnologia. Onde pode pesquisar e construir mais de 25 armas, desde mísseis nucleares a canhões de iões do espaço exterior. Onde pode viajar de um lado para o outro no universo em busca de mundos inimigos.

Esta é a mais intensa experiência de estratégia em tempo real jamais concebida. Esta é a vingança das máquinas.



Combate: Intensa acção multijogador. Quatro jogadores através da Internet ou rede.



Comande: Três diferentes perspectivas: vista na 3ª pessoa, a nível do solo ou na 1ª pessoa.



Espie: Capacidades totais de espionagem e sabotagem. Invada os campos inimigos... provoque o caos a partir de dentro.



Crie: Pesquise e construa uma variedade de edifícios, centros de pesquisa e Mecanóides.

PC CD

Acklaim

ECOGAMES

Machines ™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Todos os Direitos Reservados. Acclaim é um departamento da Acclaim Entertainment.
© & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

www.bimotor.pt

AGORA JÁ PODE COMPRAR OS BILHETES PARA OS GRANDES CONCERTOS NA INTERNET

Bimotor Discotecas - Hi...

File Edit View

http://www.bi...

ENTRADA

R.E.M. Tour

Pavilhão Atlântico
Parque das Nações
Lisboa, 17 Junho 99

Alanis Morissette

R&B apresenta
motörhead
+ Ramp
Coliseu Lisboa
12 Junho 99 21.00h

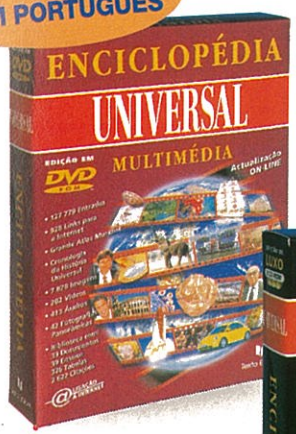
R&B apresenta
motörhead
+ Ramp
Coliseu Lisboa

O MAIOR LANÇAMENTO DESTE SÉCULO...

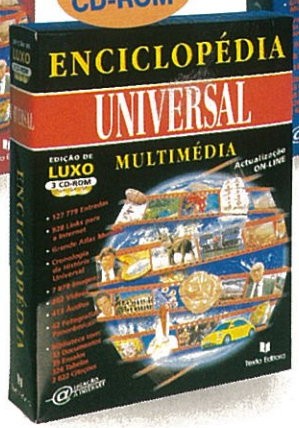
...E DO PRÓXIMO

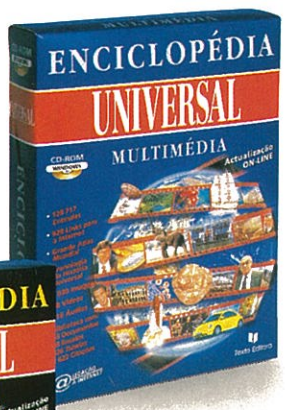
8 PRODUTOS MULTIMÉDIA DE REFERÊNCIA

1.º DVD EM PORTUGUÊS



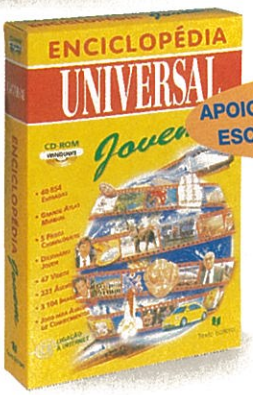
3 CD-ROM





- 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

Logic3

WILD TWINGS CHAMELEON



Jp278
PC AVENGER

- 8 Botões Analógico/Digital
- Drivers p/Wind. '95 e '98
- Dual spead turbo fire
- Control Stick e throttle

6.900$

VIBRATION



PS461
Móvel para consola
7.900$



Volante com Vibraçã
FULL THROT
- PSX/N64/SATURN
- Volante + Pedai + Mudanças + Travão de Mã

19.990$



KICK BACK
Double Impact
5.500$



Ps4001
7.200$



- 8 PAGE MEMORY ... 4.90
- 24 PAGE MEMORY ... 6.90
- 72 PAGE MEMORY ... 9.99

VIBRATION







1 MB MEMORY
(5 cores)
1.990$

Jt226
TOP GEAR
C/ MUDANÇAS E PEDAL
Apenas
12.990$

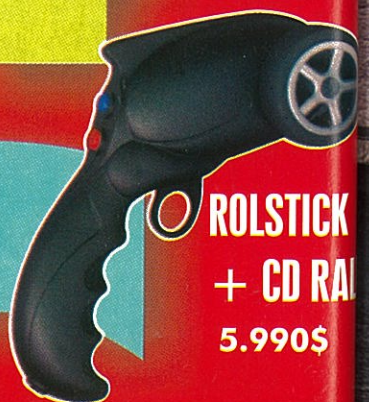
Ps430 PSX
- Mudanças em Opção

15.990$

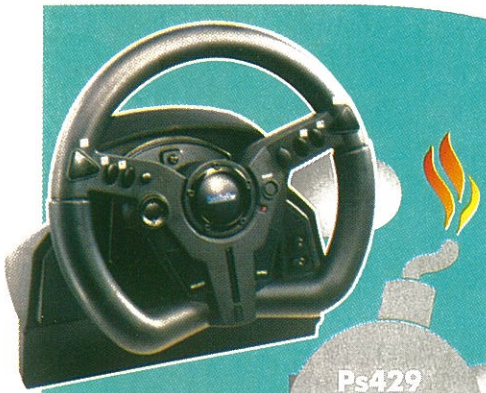


Pn 428
- Com pedais, mudanças. PSX/N64

18.900$



ROLSTICK
+ CD RA
5.990$





Ps429
PSX/N64
- Pedais e Mudanças em Opção

9.990$

ARCADIA
5.990$



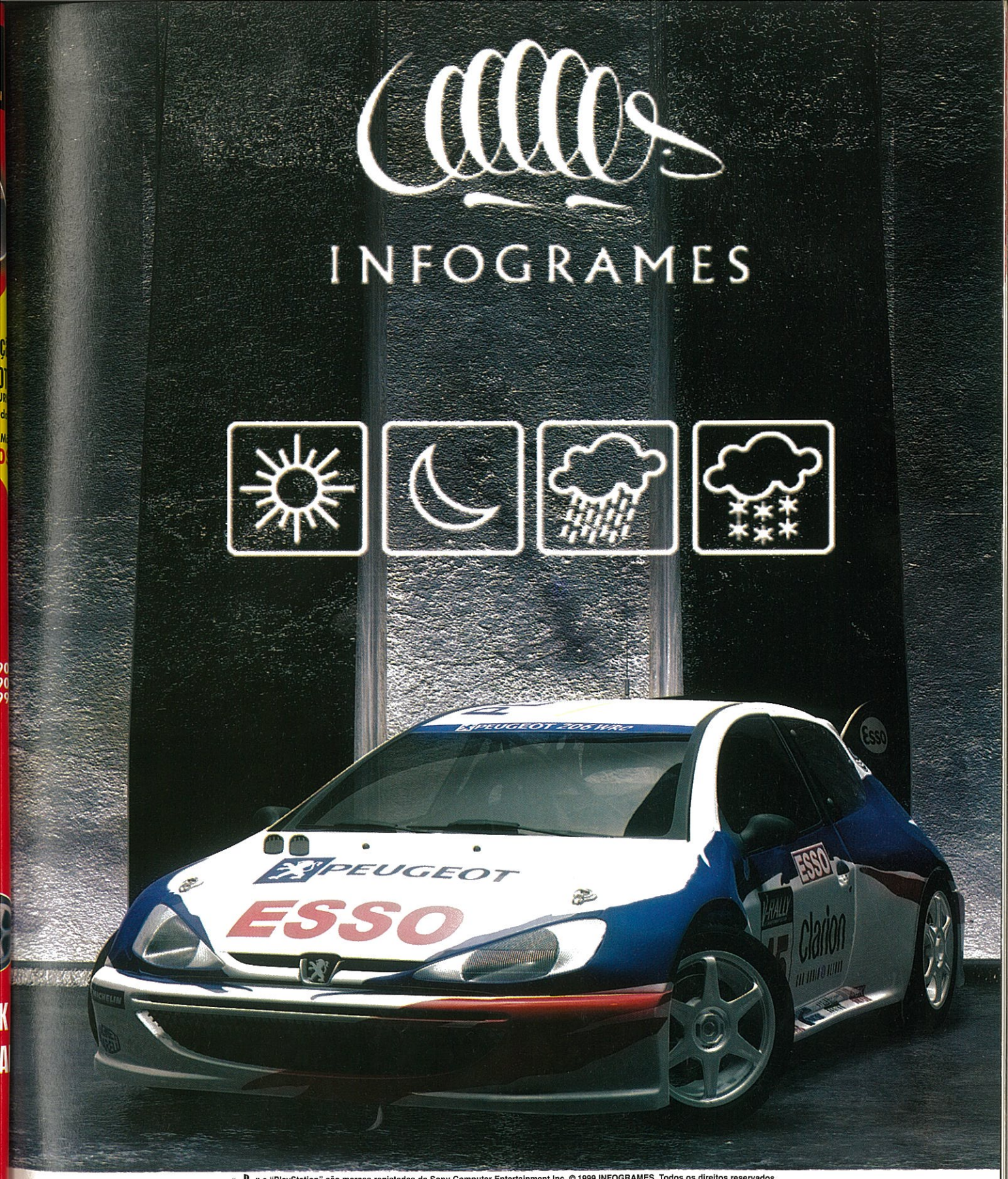
Jt426
PSX/N64/
SATURNO
15.990$

©VII IMAGEM & COMUNICAÇÃO

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR:
NET BIT

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B 1300 LISBOA Tel.(01)361 63 10 Fax. (01)364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. p
CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - Tel.(02)205 05 55 - Fax. (02)208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

Visite o nosso site www. netbit. pt e veja toda a nossa GAMA de PRODUTOS!



" " e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 INFOGRAMES. Todos os direitos reservados.

PlayStation

PAL

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

INFOGRAM

Prémio **Infogrames** Portugal

O concurso para Criadores de Jogos Interactivos

www.infogrames.com/portugal/competition

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

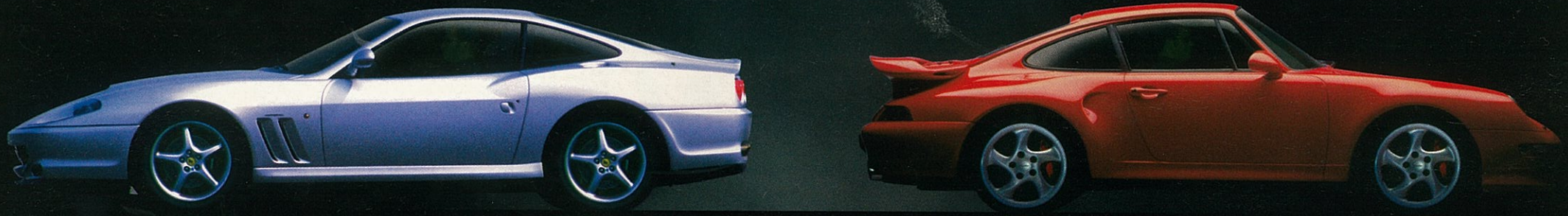
Placas de Som **Placas Gráficas** **Colunas de Som** **PC-DVD** **Vídeo** **CD-RW**

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

Ferrari 360 Maranello, todos os logotipos associados, e os designs característicos do Ferrari F50 e Ferrari 360 Maranello são marcas comerciais da Ferrari S.p.A. OS Emblemas e Modelos de Veículos da Chevrolet, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice. Emblems são marcas comerciais da General Motors usadas sob licença pela Electronic Arts Inc. A palavra Jaguar, o design 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 da 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

CONSOLA PSX

Akuji - The Heartless	10 990
Asterix	10 990
Dodgem Arena	10 990
KKND 2	10 990
Metal Gear Solid	11 990
Rugrats - Search for Reptar	10 990
UEFA Champions League 98/99	10 990
Viva Futebol (Totalmente em Português)	8 900

www.jardine.pt

e-mail-jogos@jardine.pt



Sabe o que é BeOS?

PC

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	8 990
X-File The Game	8 990

E muitos mais, peça folheto.

jardine computers

A Jardine Computers tem o prazer de felicitar a B Gamer e todos os seus leitores pelo seu 1º Aniversário. Comemorando este acontecimento deu início à comercialização da sua linha de PCMM1 Multimedia realizada com os mais recentes e actuais componentes permitindo tirar o maior partido possível de todo o software de lazer.

Premiando a fidelidade dos leitores a jardine computers oferece durante o mês de Junho o PCMM1 Multimedia ao preço comemorativo de ....



PCMM1 Multimedia

PC Mid Tower ATX II

Processador PentiumII a 350 Mhz

64 Mbytes Ram

Sound Blaster Live

Riva TNT II

Disco 4,3 Mbytes

PC DVD Encore

Monitor Nokia 15" Multimedia

Intellimouse + Natural Keyboard

.....PVP 339.000$00

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

e-mail-vendas@jardine.pt

PLAYER´S CHOICE









6.990$00

EXCLUSIVO

NINTENDO 64

OS CLÁSSICOS DA N64 A PREÇO REDUZIDO

CONCENTRA

Nas bancas a 25 de Junho

Agora pense bem nos óptimos prémios que estas grandes marcas irão oferecer!!

Compre-a antes que esgote
É muito azar não ganhar!

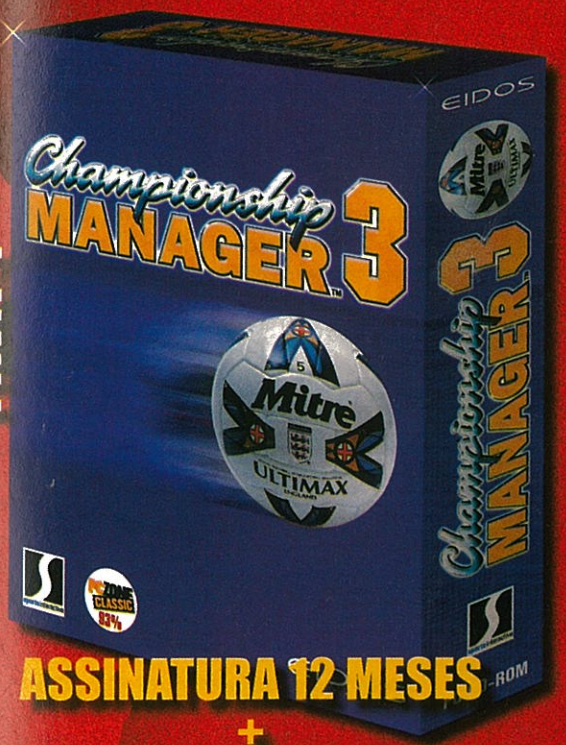
JÁ SABE COM A PRÓXIMA PODE HABILITAR-SE A

Bimotor GAMER

200 PRÉMIOS

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

Midtown Madness



É mesmo muito louco

Cinco minutos decorriam desde que a Beta rolava. Mas o que é isto? Manga? Ou Cartoon? Nas tintas. É um gozo. É uma autêntica loucura. Se não acredita, jogue!

Bom, não se baralhem. Nada tem a ver com Manga embora imite muito bem. Daí que nada tenha a ver com cartoon, embora o seja. Dito de outra forma, os gráficos são "uma pedra" e o ambiente uma loucura. *Madness*, sem dúvida, bem no meio da cidade.

O que dez minutos depois nos ocorre passa por uma enorme confusão. Diria eu: o melhor dos barmen é aquele que enaltece o cheiro do cocktail depois de ter criado um sabor novo. Dito de outra forma, é como as grandes cozinheiras, do tempo da avó: enriquecem o guisado com todas as especiarias e, no fim, depois de apurado e provado, não apalada a nenhuma – sabe mesmo é a Tia Anica.

Quinze minutos depois tudo se confirma. E surgem interrogações de circunstância.

– Onde é que eu já vi isto?

Se calhar foi em *Driver*.

– Se as cores não fossem tão esfuziantes, se por ruas e avenidas tamanho trânsito não houvera, dir-se-ia um *Carmageddon*?

Também não.

– Mas tem polícia. *The Need for Speed*?

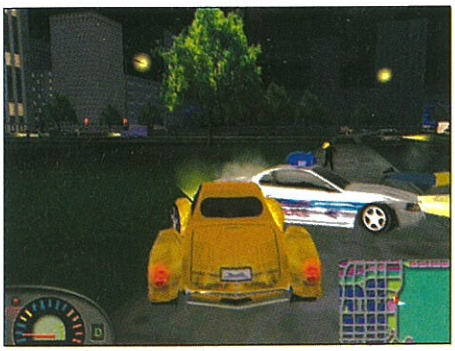
Qual quê.

– *Test Drive 5* ou *Ridge Racer Type 4*?

Esqueçam. Do primeiro pouco tem e o segundo é para a PSX.

– E os laivos de loucura?... *Screamer* ou *Destruction Derby*?

Nem tanto. Nem um nem outro. Nada disso,



antes pelo contrário.

– Então, em que ficamos?

Em *Interstate' 76*, claro!

Ora, não digas disparates.

– Decides-te?

Decido-me. Ficamos num belo cozinhado, com parabéns à cozinheira.



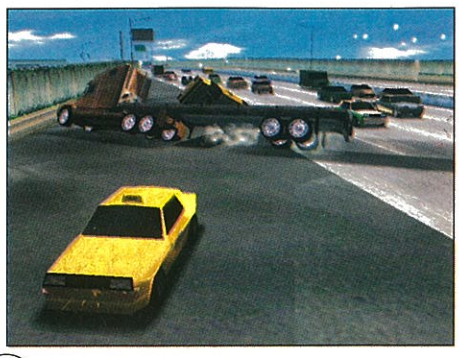
Sete dezenas de quilómetros de ruas e avenidas cujo traçado foi rigorosamente reproduzido

Quiçá num cocktail de sonho, com medalha de ouro para o barman.

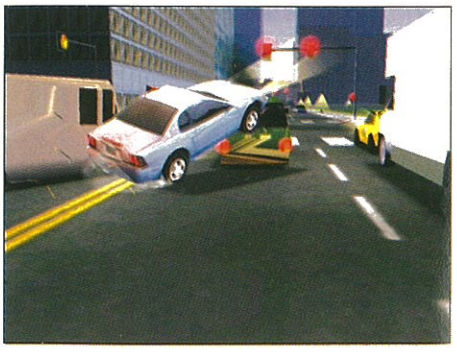
Decerto, num grande abraço de felicitações à equipa dos Angel Studios (Carlsbad, Califórnia ao sol), que desenvolveram *Midtown Madness* para a Microsoft do Tio Bil, que continua a não querer brincar com estas coisas, dando-se ao luxo de impressionar-nos com este disparate pegado, digno de levar até às últimas consequências.

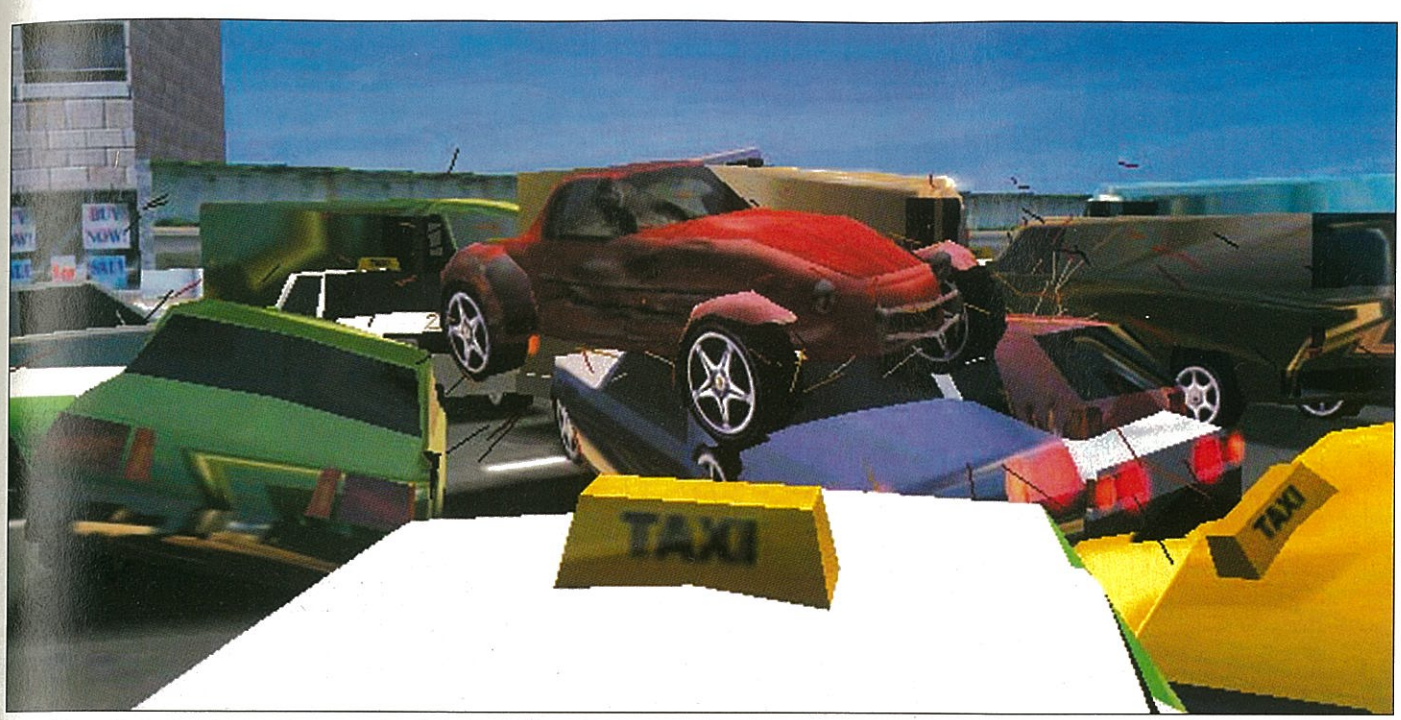
Se Clinton Keith, o responsável por este projecto, precisar de uma carta de recomendação para qualquer lado, ou lha passamos de bom grado ou lhe fazemos uma contraproposta e passamos a realizar jogos cá em casa.

Só que o bom rapaz nem precisa nem iria nessa. A sua fase de joguinhos começou nos Atari









mas tinha talento demais para tão pouca obra. Vai daí, passou-se para os infernais laboratórios das forças armadas norte-americanas e desatou a programar simuladores disto e daquilo, para a Força Aérea aviões, para a Marinha anfíbios, para o Exército coisas esquisitas que não lembram a ninguém por ninguém as conhecer, já que são ultra-secretas.

Que belo jogo de Arcada, ao bom velho estilo, o melhor possível, com gráficos magníficos e sonorização a condizer, jogabilidade garantida porque tudo é possível e tudo é permitido.

Daí o ter um pouco de cada um dos jogos citados, q.b. para não estragar a receita, que o fim vem longe e nem percebemos ainda qual é. Que objectivo? Pouco importa. O que é preciso é "prego a fundo" e "Fé em Deus", louvores a S. Judas Tadeu – o Padroeiro das causas mais do que difíceis, impossíveis – correndo a favor ou contra a maré (leia-se o trânsito).

Em Chicago, mais precisamente. Pelas ruas da famosa Chicago dos gangsters e da Arte, neste caso da arte de ver correr pelas suas artérias um jogo de eleição, louco como só o título traduz, capaz de nos prender ao computador horas a fio, até os olhos chorarem de cansaço, os ouvidos zumbirem de aflição, os dedos se esgotarem em insensibilidades, a sala se encher dos odores da combustão das octanas e da borracha queimada dos pneus.

Chicago, por uma pena, respeitando traçados das mais rigorosas plantas da cidade, o que dá a *Midtown Madness* um peso acrescido, com sete dezenas de quilómetros de ruas e avenidas a percorrer com o simpático Beettle ou um Cadillac V8 com aquele "cantar dos V8", quem sabe se um roadster estranho à americana, um descapotável de sonho ou uma carrinha Chevrolet de caixa aberta, como nos filmes.

Um pandemónio, eis como chamaria àquelas ruas. Chamemos a menina lá da casa, carta tirada há dois meses, para dar uma voltinha. Supimpa. Recordando os velhos tempos da lição assistida, ela rolará a 50 km/h no máximo, parará no "vermelho" como mandam as normas e o civismo, fará pisca e tudo quanto há.

Perfeito, a menina passou no exame.

Agora é a vez do tresloucado do Cámané, 14 anos mal estimados e com a mania que só de ver o maluco do Tio Zé a guiar já aprendeu tudo, até porque foi treinando na PlayStation e mesmo no PC do pai, sempre que o apanhou distraído.

Aí sim! *Midtown Madness* foi talhado para ele. "Prego na tábua", rotações nos limites, sentido contrário à fuga entre polícias e mocinhos made in Hollywood, trancada pr'áqui, colisão pr'álém, espatifanço convicto e gargalhada certa, "Uau!, sou o maior, olha-me só isto, ó meu!", por este andar "ainda me vou ao tal de Lago Michigan tomar uma banhoca".

Caríssimos:

Midtown Madness não se descreve mais. Joga-se. Na Net, por exemplo, polícias contra loucos do volante… Em corrida pura, com checkpoints e tudo. Ou à balda, que é como dá mais gozo, provocando longas golfadas de adrenalina.

Ilídio Alves



Editora: Microsoft

Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, SVGA, CD-ROM 8X

91%

+ Dei-te quase tudo…

− … e nem ficaram os sinais

Mig Alley

Flying Corps Gold a jacto



Os meninos da Rowan Software, responsáveis pelo delicioso *Flying Corps*, saltaram da I Guerra Mundial para a da Coreia, rechearam o teatro de guerra de caças a jacto, aumentaram dez vezes o teatro de acção e acrescentaram-lhe uma IA do caneco. Tudo isto, graças a um novo e poderoso motor de jogo.

Ora vamos lá então assumir o papel de Comandante Supremo das Forças Aéreas Aliadas na Coreia, em plenos anos 50, e dar cabo dos danados dos MiG soviéticos que estão a fazer panelinha com as forças chinesas mai'las norte-coreanas do Big King (Il Sun).

Em primeiro lugar, porém, tenhamos em conta que o team Flying Corps se meteu de brios e ensaiou um simulador de voo de combate que pretende dar cartas face à concorrência, propondo-se militar por elevada posição no Top da especialidade.

Para tanto, incorporaram em *MiG Alley* uma Inteligência Artificial acima da média, a mexer não só com os caças inimigos em combate mas também com o desenrolar da guerra no solo, aumentaram a área de acção de 150x150 km para 1500x1000 km, optimizaram um multiplayer até oito jogadores em rede, incorporaram-lhe comunicações rádio realistas, ponto-a-ponto, permitindo ao piloto solicitar auxílio e receber informação e ordens da base em terra e mais uma data de coisas que farão delirar os indefectíveis do género.



De todo este esforço resultaram bons gráficos, belas texturas de solo, cenários dinâmicos de qualidade, num belo 3D, desenharam os aviões a papel químico e conseguiram pôr cerca de uma centena a voar nos céus, todos ao mesmo tempo.

Ao fundo, a paisagem, em perfeito 3D, surge realista, transportada directamente de cartas aéreas da época e de posteriores fotografias originais provenientes de satélites espiões.



Bons gráficos e cenários dinâmicos, tudo em 3D

Subamos, pois, aos céus da Coreia, envolvamo-nos em emocionantes "dogfights", façamos patrulhas, bombardeemos alvos em terra, cumpramos as dezenas de missões que o jogo nos propõe ou personalizemos outras tantas graças à flexibilidade do Campaign Mode.

Para tanto, a oferta é vasta, cada avião para um género específico de missão: F86 Sabre (o campeão em "dogfights"), F84 (ideal para escoltas de longo curso), F80 Shooting Star, P51 Mustang, Meteors, F9 Panthers, A1 Skyraiders e B29 Superfortress (a célebre Fortaleza Voadora, o super bombardeiro), de um lado; do outro os já então temíveis MiG 15 e 15 bis.



O armamento é tão vasto quanto a proposta aliciante. E não temam, os novatos, o sentirem-se deslocados. Com efeito, um conjunto de mini-campanhas revelam-se um óptimo tutorial para nos iniciar na complexidade do jogo.

O marketing da Rowan garante que *MiG Alley* será um marco dentre os simuladores de voo. Por pudor, não iríamos tão longe. Por simpatia, condescendemos.

Entretanto, preparemo-nos para a Ofensiva Primavera.

Ilídio Alves



Editora: Empire

Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 233 Mhz, 32 Mb. RAM, SVGA, CD-ROM 8x

94%

Quase tudo

Quase nada

Tank Racer

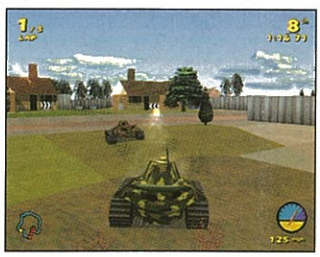
Tanques de corrida no PC!!!

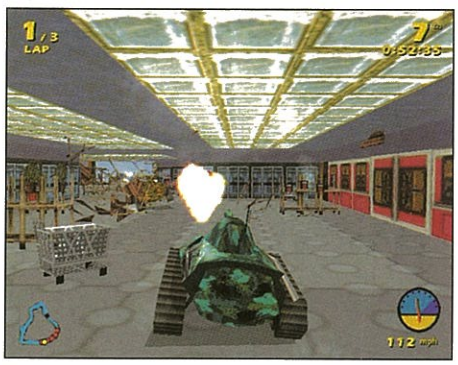
A falta de imaginação parece estar a apoderar-se das mentes dos programadores de videojogos e prova disso mesmo é este mundo de sagas e sequelas de onde a originalidade simplesmente desapareceu.



Tank Racer assume-se claramente como um destes jogos onde infelizmente nada ou quase nada de novo existe para descobrir. Assim, depois de muitos outros em quase tudo idênticos, aqui está mais um jogo de corridas onde a principal missão é chegar ao fim da prova sem ser destruído. Em *Tank Racer*, e tal como o próprio nome indica, as corridas disputam-se entre poderosos tanques de guerra. Como devem estar a imaginar, o efeito destas provas é devastador. O caos impera à passagem destas autênticas máquinas de guerra.

Mas mal começamos a jogar *Tank Racer*, a principal sensação que temos, além da falta de originalidade, é a de que em muitos aspectos o jogo simplesmente não evolui no tempo. Tudo parece estar bem, mas sim para um jogo de há dois ou três anos atrás. É pena mas esta é que é a verdade pura e dura.

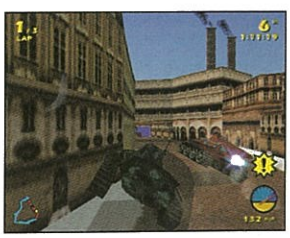


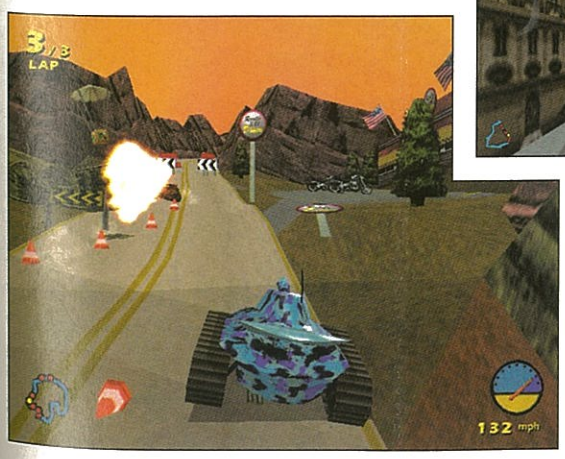




Em concreto e em termos de gráficos não podemos dizer que o jogo esteja um espanto. Como já referi tudo parece ter parado no tempo e o resultado não é lá muito animador, isto apesar de o uso de uma placa de aceleração 3D ser obrigatório. Mas melhor do que as palavras são as imagens que aqui apresentamos e que comprovam tudo aquilo que digo.

Mas passemos à outra vertente técnica, ou seja, à jogabilidade. Em primeiro lugar refira-se que este aspecto está um pouco melhorzito do que o anterior. O controlo dos vários tanques está de certa forma bem conseguido, apesar de ser um pouco difícil. Isto acontece na medida em que somos obrigados por um lado a controlar o próprio tanque e por outro a mira de disparo. Mas como eu costumo dizer, tudo faz parte do processo de habituação ao jogo.







Ao seu alcance encontram-se cerca de 15 tanques, 22 circuitos e ainda várias battle arenas

Em relação ao arsenal que se encontra ao nosso serviço também não podemos afirmar que seja de longe o melhor. Sem dúvida que já vimos superiores. As armas reduzem-se aos naturais mísseis teleguiados, às bombas, às minas e pouco mais.

Mas nem tudo é negativo e em *Tank Racer* a acção de jogo é "non stop", principalmente se convidarmos uns amigos nossos para umas corridinhas. A vertente multiplayer é também assim um dos poucos aspectos bem conseguidos do jogo.

Resumindo e concluindo, diz sim à vida e opta por outros títulos símeis já que é o que não falta por aí. *Tank Racer* é um título apenas aconselhável aos maníacos incondicionais deste género de jogos.

Bruno Mendonça

Editora: Grolier Interactive
Requisitos mínimos:
P166, Win 95/98, 32 MB RAM, Placa de som e vídeo compatível DirectX, Placa 3D 4 MB, CD-ROM 4x

62%

\+ o modo Multiplayer

\- quase tudo o resto

Army Men II

O Sargento está de volta, e desta vez é mesmo para a brincadeira

Se se recorda de *Army Men*, tem já ao dispor a sequela que traz inovações q.b. e que justificam a sua aquisição. Assim o Sargento, só ou acompanhado por destemidos soldados Verdes, tem de enfrentar desde cenários reais à escala a cozinhas, quartos, pátios e garagens, os terríveis soldados Castanhos.

As tácticas e estratégias a adoptar terão que ser forçosamente arquitectadas de um modo sui generis, pois, além das armas convencionais, muitos dos utensílios encontrados dispersos nos diversos ambientes podem servir para derrotar, leia-se derreter, os Castanhos.

Army Men II, parece uma verdadeira paródia de *Commandos* não deixando, no entanto, de nos divertir, e este facto só por si creio que é a principal razão de ser de um jogo. Não tendo o grau de dificuldade nem os atributos de *Commandos*, como o grafismo por exemplo, este título joga-se, porém, com muito agrado e simplicidade.

Em relação ao seu antecessor, *Army Men II* conta agora com cenários especiais, para os quais somos teletransportados, com inovações muito interessantes. Assim, o Sargento e os seus soldados Verdes têm ao dispor novas armas e a slot do inventário do Sargento pode conter seis armas diferentes, sendo o seu número acumulável.

Army Men II é um jogo de guerra onde não há derrame de sangue

Os soldados de plástico vão melhorando os seus atributos, pelo que vão ganhando estrelas, sendo mais efectivos do que tropas inexperientes.

O Sargento pode curar os seus recrutas se tiver kits médicos, procedimento que é recomendável, no caso de tropas experientes.

Em caso de necessidade podem pedir-se um reconhecimento aéreo da região, bombardeamentos, ou o envio de tropas pára-quedistas.

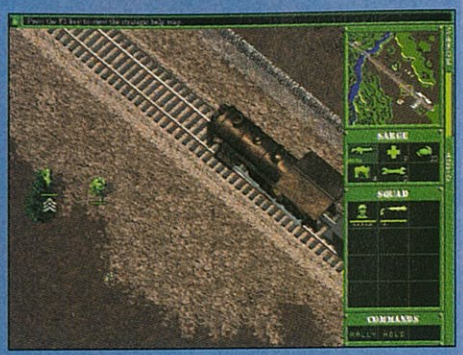
Os veículos disponíveis, tanques, lagartas, camiões de carga, jipes e barcos revelam-se essenciais para o cumprimento de determinadas missões.

Alguns problemas de I.A. foram encontrados durante o jogo, nomeadamente no que se refere ao "pathfinder" e algumas acções mais ou menos irracionais das tropas sob o comando do nosso Sargento, tornando-se por vezes irritante dirigir os nossos soldados para onde desejávamos. Porém não se assuste pois no decorrer das missões estes pequenos "bugs" não se revelaram muito graves e é natural que seja lançado um patch para corrigir estes "bugs".

No lugar de matar os Castanhos entretenha-se a derretê-los

A diferença mais marcante reside no interface que melhorou substancialmente. Assim, na versão anterior, o controlo do Sargento e dos nossos soldados era feito por teclado ou por joystick. Desta feita os programadores da 3DO lembraram-se que os PCs têm um periférico chamado rato e em *Army Men II*, o seu uso revelou-se imprescindível substituindo com largas vantagens o joystick. Também se pode utilizar o teclado, sendo inclusive configurável, mas não haja dúvida de que o rato é insubstituível no comando das operações.

Embora ainda não tenha chegado ao fim das



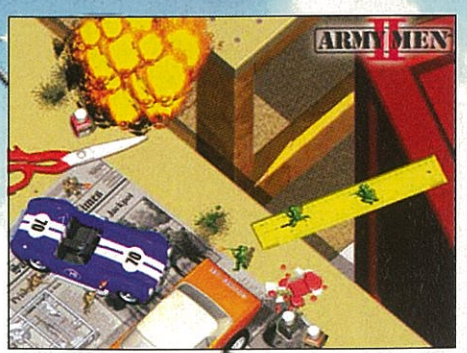
missões, estas são variadas e o seu tempo de realização é relativamente curto, mais ou menos cinco minutos, o que comparado com *Commandos* em que uma missão demora horas a ser concluída, é efectivamente uma diferença que demonstra bem a jogabilidade de *Army Men II*. Não pense, porém, que este título é um jogo infantil, pois terá que usar as suas celulazinhas cinzentas para levar a cabo determinadas missões.

Uma referência para a banda sonora que se revelou apropriada e brilhantemente conseguida.

Concluindo, tal como o seu antecessor, é natural que *Army Men II* venha a atingir os tops de vendas internacionais.

Sem ser um jogo com grandes pretensões, tem uma realização honesta e uma jogabilidade impecável.

Fernando Rosado





Editora: 3DO
Requisitos mínimos:
Win95/98, P133, 16M RAM, CD-ROM 4X

82%

+ Jogabilidade

− Alguns bugs
Grafismo demasiado simples



©1999 Infogrames - © 1999 Appeal - © 1999 Microsoft. Todos os direitos reservados. Sidewinder é uma marca utilizada pela Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros Paises

Prémio **Infogrames** Portugal
O concurso para Criadores de Jogos Interactivos
www.infogrames.com/portugal/competition

Settlers III Mission CD



O prometido é devido. Et voilá: nova invasão de Settlers

E a Blue Byte não vai ficar por aqui. Lá mais para o Verão, está previsto *Settlers III – Quest of Amazons*, que irá introduzir uma nova raça e mais mapas. Será que também irá haver um *Settlers IV*? Aguardemos.

Mas voltando ao presente título, seguramente que os nossos amigos *Settlers* com mais de 1,5 milhões de cópias vendidas por todo o Mundo, não precisam de apresentações.

O filão é bom e a Blue Byte sabe explorá-lo devidamente, correndo o risco, todavia, de estes add-ons pecarem por se tornarem um tanto ou quantos repetitivos.

A fórmula é simples e utilizada na maioria dos jogos de estratégia em tempo real: construir, produzir, explorar e conquistar novos territórios, no fundo, expandir a nossa colónia. A diferença entre estes jogos reside na vertente em que o jogo se baseia. Alguns focam mais o combate, outros a produção, outros a exploração.

No caso de *Settlers* predomina a gestão de recursos e um factor que não raro falha em muitos produtos do género: um grafismo e animações fabulosas.

Este CD de missões oferece-nos uma nova campanha com 8 missões para cada raça (relembremos que são três: Romanos, Egípcios, e Asiáticos). Nada mau. Os objectivos destas missões são agora mais variados, com locais secretos e exigindo um maior intercâmbio de mercadorias com os nossos vizinhos.



Os objectivos das missões são agora mais variados, exigindo um maior intercâmbio de mercadorias com os vizinhos

Paralelamente a estas campanhas, estão disponíveis 10 mapas para jogar individualmente e mais 10 para multijogador que nos permitem enfrentar *Settlers* de todo o Mundo.

Se acrescentarmos um editor de níveis de fácil utilização, facilmente se pode inferir que este CD vale bem o que custa (cerca de metade do preço de um jogo normal).

E já que se falou em editor, uma sugestão: que tal fazer um mapa de Portugal? Experimentem e se conseguirem bons resultados teremos muito gosto em analisá-los.

Um aspecto negativo traduz-se no facto de, tal como acontecia com o original, o manual ser única e exclusivamente on-line. Concordo que o sistema é prático para tirar dúvidas, mas para dominar correctamente as várias tácticas e nuances do jogo não há nada como um livrinho que se leva para onde desejamos.

Concluindo, apesar de não haver grandes novidades, à parte o editor de níveis, este CD justifica plenamente a sua aquisição, se por ventura ainda não estiver farto dos nossos pequenos amigos.

Só para abrir o apetite, a Esotérica está presentemente a fazer uma promoção do seu CD NetXpress de ligação à Internet. Na aquisição deste produto a Esotérica oferece o jogo completo de *Settlers III*, que, como é sabido, pode ser jogado on-line.

Uma proposta a ter em consideração.

Fernando Rosado







Editora: Blue Byte

Requisitos mínimos:
Settlers III, Win 95/98, P166, 32Mb RAM, CD-ROM 4X

81%

\+ Editor de níveis

− Repetitivo

Hell-Copter

Super helicópteros num jogo soberbo



Sob a batuta dos rapazes da Ubi Soft chega-nos este jogo de acção de helicópteros a fazer lembrar a saga Strike (Desert, Jungle e Urban) da velhinha Sega Mega Drive ou o mais recente M.I.A..

Próximo do fim do milénio, o mundo vive uma das crises mais devastadores e mortais que alguma vez conheceu. Como piloto experiente de um dos helicópteros mais avançados de sempre terá de pôr fim a este conflito e fazer com que a paz volte a reinar novamente entre nós.

Hell-Copter é um simulador de voo de helicópteros ao bom jeito de *M.I.A.* e que nos leva a sentir a acção infernal e o medo decorrentes de um conflito armado.

Ao seu dispor vão estar 3 autênticas máquinas de guerra voadoras que o ajudarão a chegar ao fim das 20 longas e perigosas missões de jogo. Assim, poderá optar por controlar o Scorpio que se caracteriza por ser um heli desenvolvido principalmente para o transporte de passageiros daí a sua utilidade em combate devido à extrema rapidez de voo. Se preferir poderá escolher o Vulture que se revela uma autêntica máquina destruidora dos céus. Claro que aqui a velocidade é escassa mas o poderio bélico é simplesmente assombroso. Finalmente, poderá optar por assumir o comando do Dragonfly, ou seja, aquele que se encontra num modo intermédio aos dois anteriores. A principal vantagem deste em relação aos outros está na sua poderosa armadura.

Se possuirmos um joystick com Force Feedback, temos mesmo a sensação de pilotar um helicóptero

Passando para a descrição das várias missões, é de salientar que todas elas são bastante diversificadas e não se limitam à normal destruição de tudo aquilo que nos rodeia.

Em termos gráficos não podemos dizer que ficámos completamente boquiabertos, todavia *Hell-Copter* possui bastante qualidade, e se a isto juntarmos uma placa 3D então o resultado final é sem dúvida muito bom.

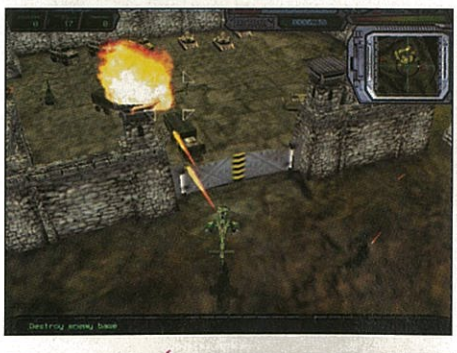
A jogabilidade é bastante simples, isto apesar de mais uma vez as mil e uma teclas de disparo estarem presentes. Claro que o melhor é mesmo sermos possuidores de um joystick Force Feedback o que aumenta muito o realismo e a sensação de pilotar um helicóptero.

Quanto aos vários efeitos sonoros nota-se alguma limitação mas nada que afecte significativamente a qualidade global do jogo.

Se quiser poderá igualmente pedir ajuda a mais 3 amigos para a resolução das várias missões através no modo Multiplayer. Além do modo de Cooperação poderá optar também pelo modo Deatmatch onde terá apenas de tentar sobreviver.

Hell-Copter no global é um bom simulador de helicópteros mas ainda não consegue superar o requinte do rival *M.I.A.*. Mesmo assim, sem dúvida que é um título a não perder.

Bruno Mendonça









Editora: Ubi Soft

Requisitos mínimos:

Requisitos mínimos: Win 95/98, Pentium 166 MHz MMX, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, DirectX

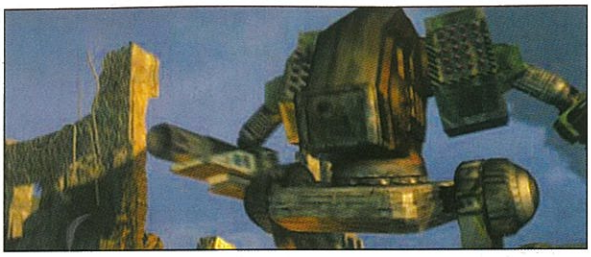
86%

+ A possibilidade de escolhermos 3 tipos de helicópteros

− Faltam aqueles pormenores de classe

Mechwarrior 3

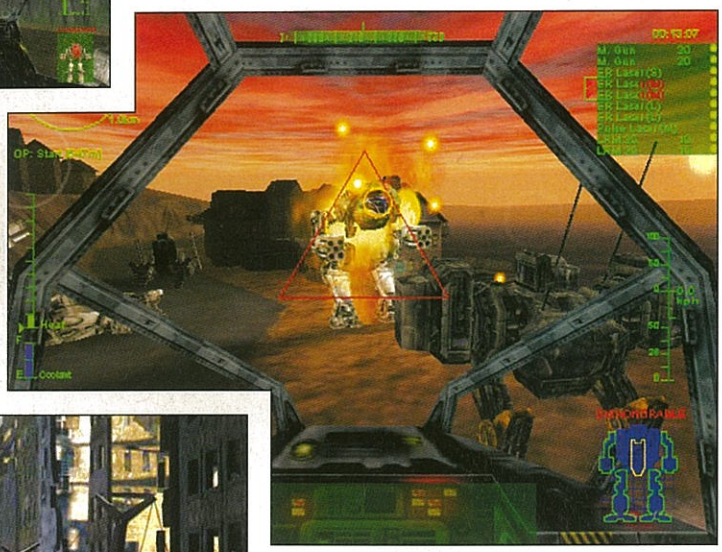
O excelente trabalho da Microprose



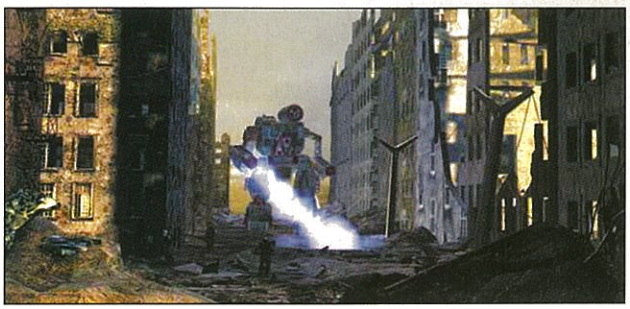


Depois do largo espaço deixado entre *Mechwarrior 2: Mercenaries* e este novo episódio da série, a Microprose teve mesmo de se esmerar na evolução necessária deste simulador de renome.





Pegando mais ou menos no fio da meada deixada por *Mercenaries*, esta nova edição lança-nos precisamente no meio da guerra dos clãs invasores e da resistência oferecida pelas diversas confederações dos pilotos humanos. Como não podia deixar de ser, a nossa personagem é um piloto de Mechs, robôs de guerra gigantescos capazes de aniquilar todo um exército.

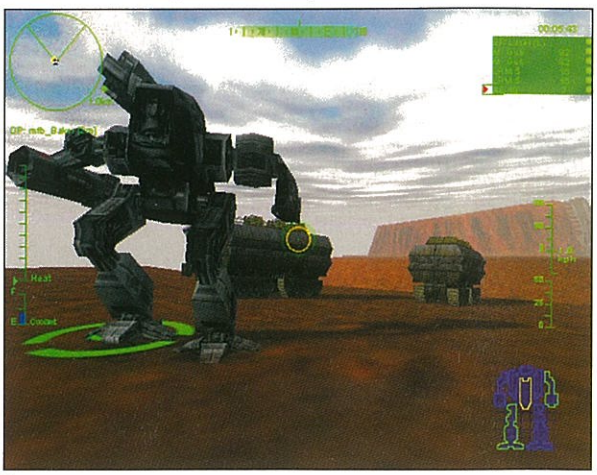


À semelhança de *Mercenaries*, não começamos com um Mech muito potente, mas sim com um modelo bem mais fraco e no meio de uma unidade militar disposta a dissipar a invasão dos clãs alienígenas. A única forma de evoluirmos e ganharmos outros Mechs é combatendo, aproveitando os destroços de outros Mechs de modo a construirmos partes aplicáveis à nossa própria máquina.

Mechwarrior 3 é agora muito mais emocionante em termos de jogo, e extremamente viciante

Desta vez, temos também um maior controlo sobre o nosso robô, com uma completa configuração de armas, e também com uma colecção razoável de "skins" que podemos aplicar ao nosso Mech (resta ver se encontraremos depois skins para download na Internet).

Mas no campo de batalha é a perícia que conta, e é para nos auxiliar que temos agora à nossa disposição toda uma série de comandos que tornam mais fácil a nossa tarefa. Temos então uma função de zoom, o que nos facilita a vida quando disparamos contra alvos longínquos, uma melhor representação dos danos e dos recursos disponíveis da nossa máquina e também um sistema de comunicação mais elaborado, que nos permite já uma melhor gestão estratégica do campo de batalha.



Tudo isto no meio do melhor cockpit virtual alguma vez criado para um Mech, o que torna o jogo ainda mais envolvente, especialmente com o uso da já obrigatória placa 3D, que permite atingir resoluções fantásticas, com uma representação o mais real possível de todas as vilas, cidades, montanhas, soldados, postos militares, e tudo o mais existente no universo da FASA Corporation.



Por último, o sistema de organização das missões encontra-se o mais realista possível, permitindo-nos inclusive dispensar algumas missões. Por exemplo, se estivermos na missão 2 e concluirmos algum objectivo que apenas iria ser pedido na missão 3, quando iniciarmos a próxima missão, esse objectivo fica já concluído, o que pode por vezes facilitar muito as coisas.

Mechwarrior 3 distingue-se assim como a digna sequela de *Mercenaries*, e permite continuar com orgulho a saga já bastante antiga destas enormes bestas de combate. "O original é sempre o melhor", é a frase que fica depois de jogarmos este *Mech 3*.

Gonçalo Lopes

Editora: Microprose
Requisitos minimos:
P166, Win 95/98, 32M RAM, CD-ROM 8x, 90 MB HD

93%

+ Cockpit virtual, jogabilidade e a gestão de missões

− Perdeu-se alguma da intensidade da história

NÃO É PRECISO TER MEDO.

É APENAS A SUA SOMBRA.



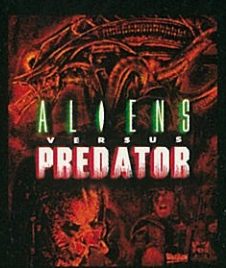




TRÊS FORMAS DE VIDA ÚNICAS E VERSÁTEIS COMBATEM ATÉ À MORTE NUMA ATMOSFERA DE TERROR VINDA DIRECTAMENTE DO IMAGINÁRIO DOS FILMES.

JOGUE NA PELE DOS MAIORES CAÇADORES DE SEMPRE, EM PRIMEIRA PESSOA, QUE SE ENCONTRAM NUM JOGO A SOLO OU EM MULTIJOGADOR. JOGUE COMO PREDADOR, ALIEN OU MARINE...

A ESCOLHA É SUA.



REBELLION FOX INTERACTIVE PC CD

EDITADO POR ELECTRONIC ARTS R. S. DOMINGOS DE BENFICA, Nº 33, R/C DTO. 1500 LISBOA
DEPARTAMENTO DE VENDAS E ATENDIMENTO AOS CLIENTES DA LUSOMUNDO: TELEF : (01) 3187306/07/08

Environmental Audio by CREATIVE

ALIENS ©1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. PREDATOR ©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR é uma marca comercial de Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos donos.

Starsiege

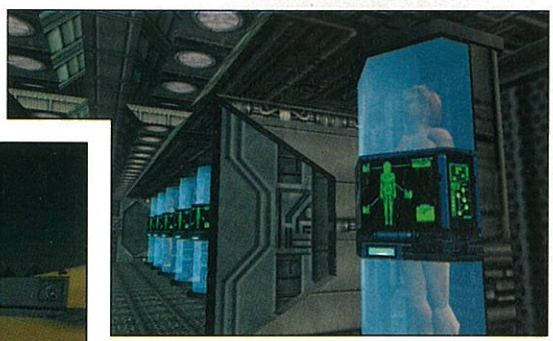
Chegou a mais bem concebida batalha inter-galáctica com robots

O ano é 2829, muito depois da era de *Earthsiege*, um jogo lançado pela Dinamix. Os tempos mudaram e assiste-se agora à sublevação dos Cybrids, uma raça de robots oriunda do planeta Saturno, com planos de anexação terrestre.



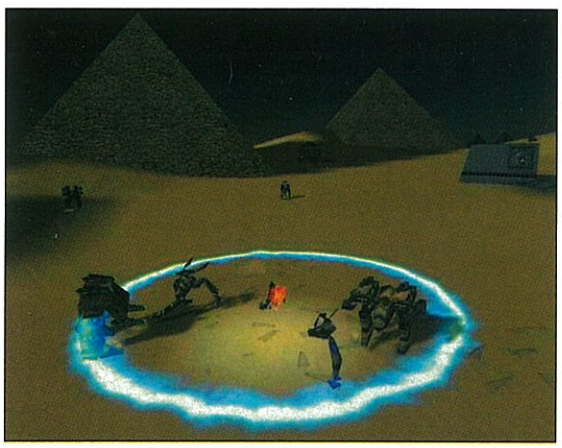
Mas, no planeta azul, o Imperador imortal não dorme em serviço e ergueu já uma barreira defensiva contra este ataque. Contudo, sopros de revolta atemorizam a nação terrestre: de um lado, Harabec, um fiel soldado do Imperador, junta-se aos exércitos de Marte; do outro, Caanon, o irmão de Harabec, está empenhado em derrotá-lo numa luta fratricida. Diante esta divisão, as forças Cybrids esfregam as mãos de contentes.

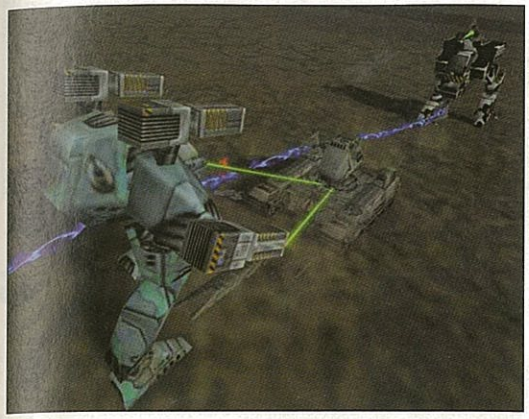
Para além da veste de trama "shakespeareana", *Starsiege* oferece-nos um universo ficcional que evolui para uma batalha interplanetária entre Cybrids, Rebeldes e forças terrestres do Império. *Starsiege* pretende, assim, transformar-se no mais fantástico simulador de robots de combate em 3D, na linha de *Mech Warrior*. Segundo Jeff Tunnell, o "game designer" e fundador da Dinamix, este universo estava a crescer demasiado para se limitar a *Earthsiege*. Em *Starsiege* temos novos mundos, novas raças e novas tecnologias – embora conserve as raízes de *Earthsiege*.

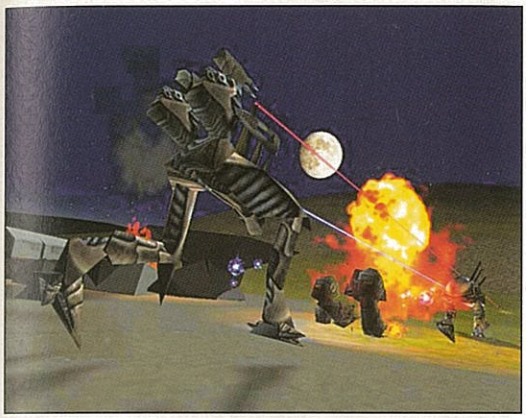


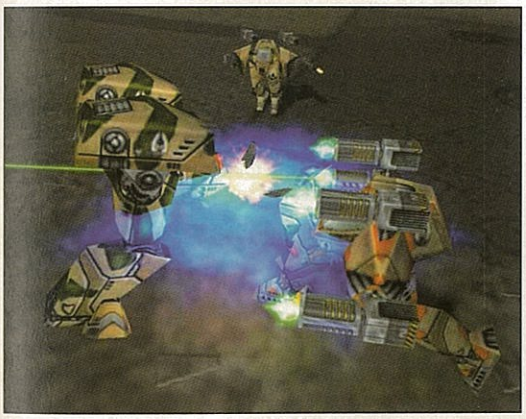
Para além da veste de trama, Starsiege oferece-nos um universo ficcional que evolui para uma batalha interplanetária

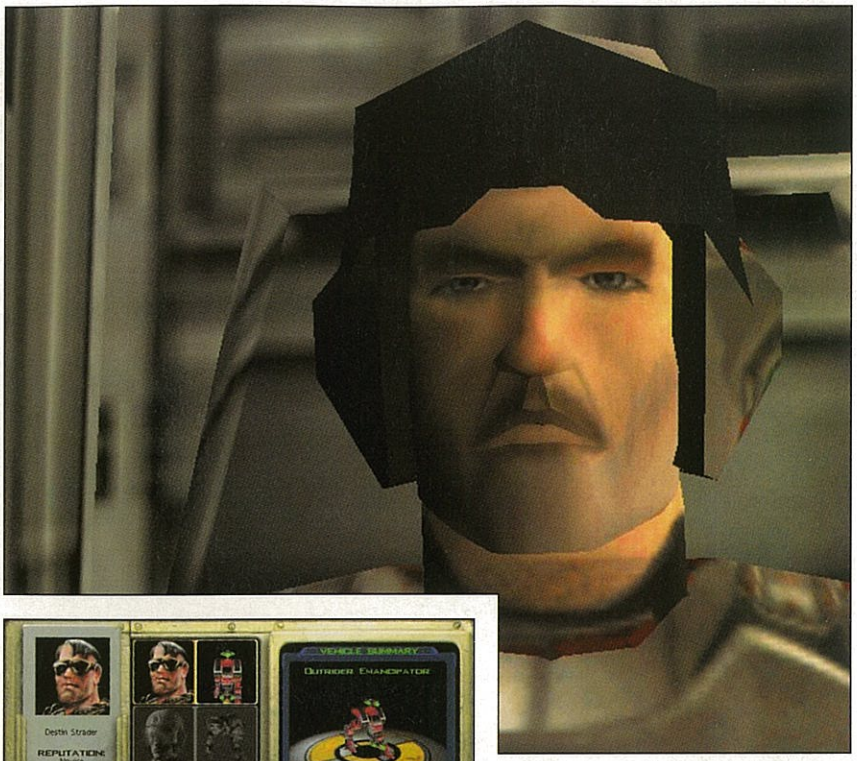
Graças ao novo motor 3D, podem criar-se novos e luxuosos interiores e exteriores e dar-lhes um novo dinamismo. No entanto, apesar de o jogo correr bem num Pentium médio, tirar-se-ão resultados surpreendentes quando suportado por um Pentium II, equipado com uma qualquer placa aceleradora (já que suporta todos os tipos), para melhor captar os efeitos especiais gráficos.







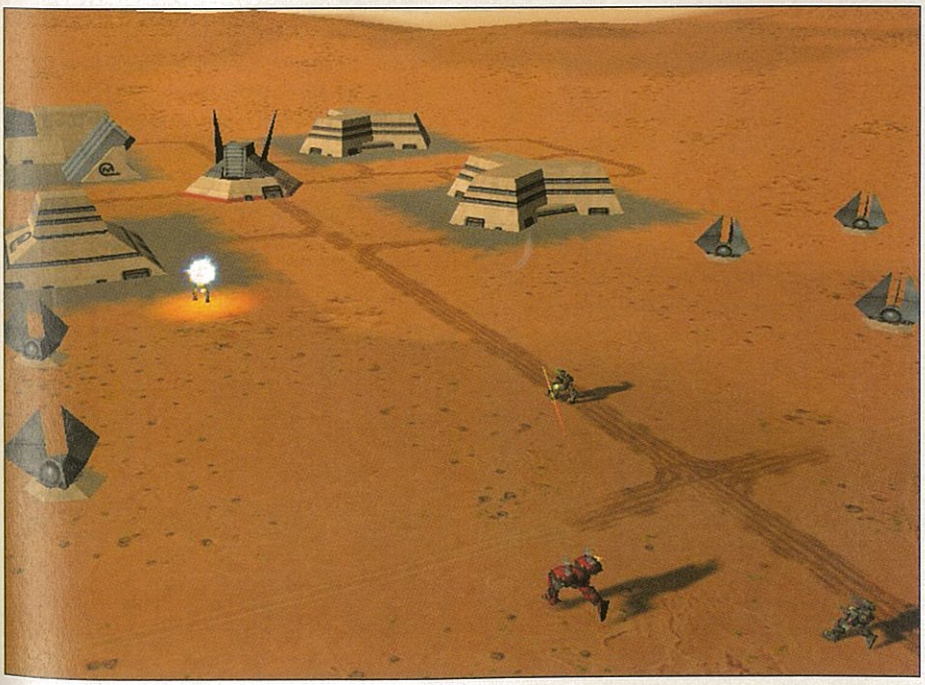






Starsiege foi desenhado para longas horas de combate virtual, a pensar já nas múltiplas vantagens da utilização na Net. O mesmo se diga da tecnologia avançada para funcionar em rede (TCP/IP, IPX, modem-a-modem, ligação em rede), para além ainda de um amplo editor de missões 3D. Quanto ao áudio, aconselha-se a utilização de DirectSound3D, Aureal A3D ou do sistema Creative Labs LIVE!

Num plano mais belicista, estão à disposição do jogador 25 veículos (amplamente personalizáveis), para além de um número razoável de outras unidades especiais de combate. Parta para a batalha, a bordo de um tanque, de uma nave ou de um "herc". Convém ir preparado, já que o esperam mais de 45 campanhas em sete planetas, para além de outras missões especiais. Para a "festa" ser total, o jogador pode personalizar o seu veículo com várias armas, que incluem o "camaleão" que se confunde com a paisagem.



Graças ao novo motor 3D, podem criar-se novos e luxuosos interiores e exteriores e dar-lhes um novo dinamismo

Graficamente evoluído e "inteligente" (graças a uma Inteligência Artificial, mais difícil de dominar e mais fácil de "ensinar") *Starsiege* vem rivalizar com *Mechwarrior 3* (analisado nesta edição) para o título de jogo no ano neste género. O leitor será o júri.

Paulo Portugal

Editora: Sierra
Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

88%

+ O grafismo e a ambiência

− Requer uma máquina muito musculada

Migth and Magic VII
For Blood and Honor

Evolução na continuidade de um excelente RPG











A tradição da série Might and Magic continua a ser o que era, isto é, grande qualidade e envolvimento do jogador na aventura.

Aliás, outra coisa não seria de esperar da reputada editora New World Computing, que além da referida série, tem-nos brindado com outra série não menos famosa: *Heroes of Might and Magic*.

Depois do episódio anterior, *The Mandate of Heaven*, havia alguma curiosidade em constatar os melhoramentos introduzidos em *For The Blood and Honor*, já que *MMVI* estava perto da perfeição. *MMVII* tem um enredo mais convincente e envolve mais NPCs e dá-se o regresso de outras raças, tais como Anões, Goblins e Elfos.

Tal como anteriormente, o jogo inicia-se pela criação de personagens, estando agora ao dispor mais duas classes: monges e ladrões.

O monge, diferentemente do cavaleiro, também pode adquirir conhecimentos de magia. Curioso é o facto de os ladrões, além das muitas perícias que têm, serem também bons guerreiros, o que os torna elementos preciosos em qualquer party que se gere.

A história começa precisamente no final de *Heroes of Might and Magic III*, embora não seja preciso, como é óbvio, jogar este título para se aventurar em *Might and Magic VII*.

Tecnicamente, MMVII conta agora com suporte para aceleração 3D, embora o grafismo por software seja bastante bom

Voltando ao enredo de *MMVII*, a história resume-se em poucas palavras. A Rainha Catarina, depois de ter derrotado os necromancers, vê-se agora numa situação política instável, com tensões raciais. O reino humano de Erathia e o condado dos elfos de Avlee confrontam-se pelo controlo das suas fronteiras. Como se tal não fosse suficiente, os necromancers derrotados planeiam a sua vingança despertando zombies e amaldiçoando a terra. Para vencer é necessário restabelecer a paz entre as partes envolvidas e silenciar, de uma vez por todas, os zombies.

Durante a aventura somos informados pelos NPCs do estado da situação e obtemos quests que implicitamente ajudarão a resolver o conflito. *MMVII* desenrola-se em tempo real, tal como o seu antecessor, podendo no entanto, os combates serem por turnos, se assim o desejarmos.

Um dos melhoramentos mais significativos reside na IA dos NPCs e dos monstros. Um exemplo: se formos perseguidos por monstros, uma táctica que resulta sobremaneira é refugiarmo-nos numa cidade que tenha guardas. Automaticamente poderemos contar com a sua ajuda no extermínio dos referidos monstros. Já que se falou de monstros diga-se que agora existem 26 novas espécies destas criaturas.

Em *MMVII* também pode terminar a aventura escolhendo personagens alinhadas pelo lado do Mal.

Uma última nota para referenciar a existência de um conselheiro que ajudará os mais inexperientes nestas andanças, quer nos quests quer na resolução de puzzles.

Tecnicamente, *MMVII* conta agora com suporte para aceleração 3D, muito embora o grafismo por software seja bastante bom. Esta aceleração nota-se ligeiramente durante o jogo e traduz-se sobretudo nos efeitos da luz colorida como por exemplo no uso de determinadas magias.

A banda sonora é agradável e adequada.

O interface não sofreu alterações notórias e revela-se transparente e prático.

Em suma: *MMVII* não é uma revolução; é uma evolução natural de um excelente RPG. Contrariamente a *Lands of Lore III*, este RPG irá agradar seguramente aos mais veteranos nestas andanças, bem como a quem se queira iniciar em RPGs com alguma complexidade.

Fernando Rosado

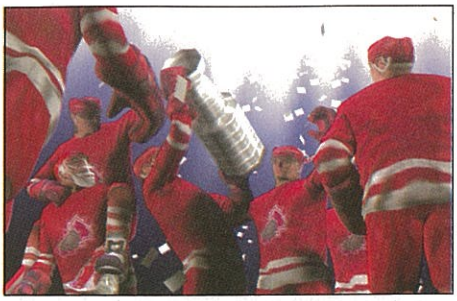
Editora: 3DO
Requisitos mínimos:
Requisitos: Win95/98, P133, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

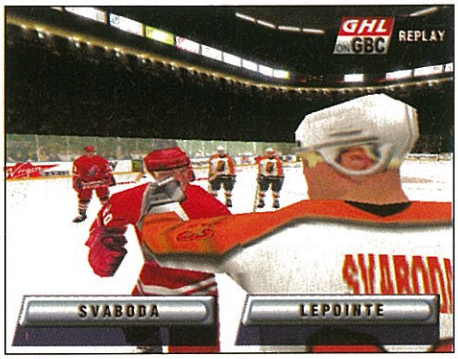
84%

+ Enredo e aventura
+ Combates por turnos se desejado
− Poucas inovações

Actua Ice Hockey 2

O regresso aos grandes palcos







Depois de uma passagem um tanto ao quanto discreta, a saga de hóquei da Actua Sports está brilhantemente de volta com o seu segundo título originalmente intitulado de *Actua Ice Hockey 2*.



A seguir ao futebol sem dúvida que o hóquei é a modalidade que mais frenesim provoca nos portugueses, e prova disso mesmo é o sucesso que os simuladores deste desporto têm conseguido atingir no mercado nacional. Apesar de não ser propriamente em patins, não deixa de ser hóquei, daí a boa aceitação do público aos vários títulos que são lançados.

Claro que uns se destacam mais do que outros e até agora quem chefiava este reino era claramente o título da Electronic Arts, o *NHL 99*. Eu disse "era" porque infelizmente para o pessoal da EA chegou esta verdadeira bomba que dá pelo nome de *Actua Ice Hockey 2*. É verdade, o título da Gremlin, na humilde opinião deste vosso escriba, é sem dúvida superior ao título da EA. Mas vamos às razões que me levam a fazer esta afirmação.

O grande destaque deste jogo vai sem dúvida para a sua jogabilidade super simples e empolgante

O grande destaque deste jogo vai sem dúvida para a sua jogabilidade. Simples mas extremamente eficaz e acima de tudo altamente viciante a jogabilidade de *Actua Ice Hockey 2* assume-se como uma verdadeira relíquia onde o difícil é mesmo conseguir largar o joypad. Um aspecto simplesmente genial.

Outro aspecto igualmente fantástico é a rapidez alucinante com que os jogadores se movimentam no ringue e que nos obriga a uma atenção redobrada. Assim basta uma pequena distracção para deitar tudo a perder.

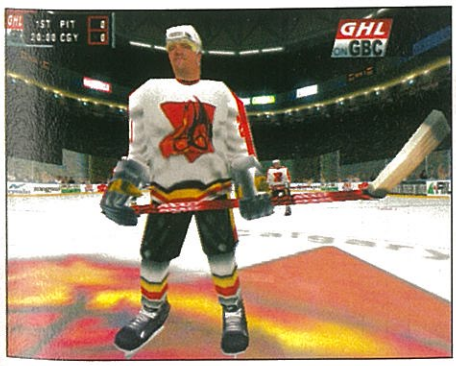
De referir também a boa cobertura das partidas por parte das várias câmaras e perspectivas existentes e que aumentam em muito o grau de realismo do jogo.

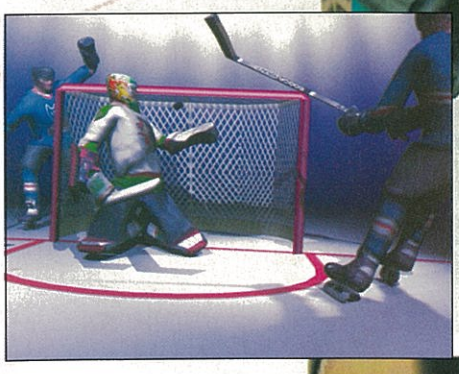
Em relação ao grafismo pode dizer-se que se encontra ao nível do seu rival da EA, ou seja, globalmente bastante bem conseguido. Tudo está bem detalhado e pormenorizado, isto apesar da existência de algumas imperfeições, mas nada de significativo. Nunca é demais salientar que se quiser tirar o máximo partido do jogo terá de se socorrer de uma das famosas placas de aceleração 3D.

Quanto aos modos de jogo tudo se encontra como é habitual neste género de jogos, isto é, poderá realizar jogos amigáveis, entrar numa época, praticar e assim sucessivamente.

Concluindo pode dizer-se que *Actua Ice Hockey 2* é um excelente título e que prima principalmente pela sua jogabilidade super empolgante e simples. Sem dúvida que a Gremlin está de parabéns.

Bruno Mendonça





Editora: Gremlin Interactive
Requisitos mínimos:
Win 95/98, P166, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

93%

+ A jogabilidade e a fluidez de jogo

− Certas imperfeições gráficas

UEFA Champions League Season 1998/99

Uma verdadeira fotocópia mal disfarçada

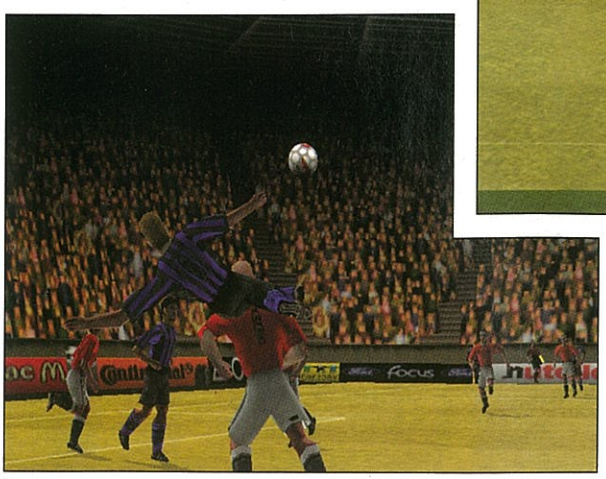
Depois de dois títulos que ficaram muito aquém das expectativas, a dupla Eidos/Silicon Dreams está de volta com mais um jogo da bola que infelizmente se revelou uma autêntica fotocópia.

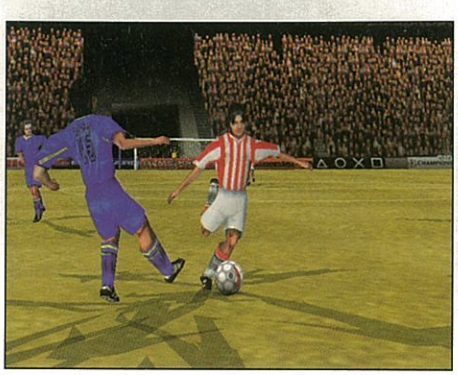
Primeiro assistimos à chegada de *World League Soccer* e o resultado foi o que todos vimos... Poucos meses depois contratou-se a jovem estrela do Liverpool e da selecção Inglesa Michael Owen, e lançou-se mais um jogo que mais uma vez nada, ou quase nada de novo trouxe a este mundo. Agora, mesmo antes de completar um ano desde a saída do primeiro *WLS*, chega o terceiro título saído das mãos da dupla Eidos/Silicon Dreams.

Uma competição do nível da Liga dos Campeões sem dúvida que merecia uma representação bem melhor

Mesmo antes de instalar o jogo na minha máquina já alguma coisa me dizia que ali poucas novidades iria encontrar. Contudo podia estar







enganado e lá corri o setup de instalação sempre na esperança de encontrar uma revolução em relação aos anteriores títulos. Infelizmente, e como já disse, *UEFA Champions League* assume-se claramente como um novo *WLS '99* só que com outras equipas e uma nova licença.

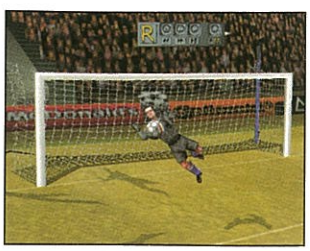
Pois é, os meus receios tinham-se confirmado e à minha frente estava um jogo que em vez de nos libertar do stress do dia a dia só nos afundava ainda mais na nossa irritabilidade.

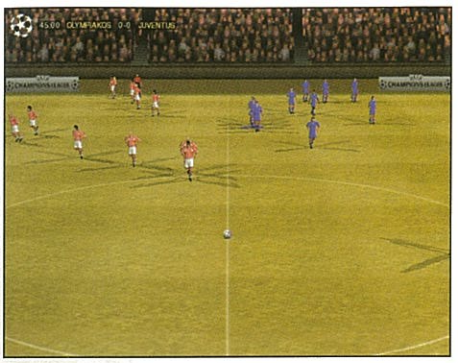
Graficamente nada de novo foi introduzido. Pelo menos nada de muito relevante na medida em que tive a preocupação de jogar os dois títulos um a seguir ao outro e podem crer que as diferenças são quase inexistentes.

Em termos jogáveis aí sim nota-se algum melhoramento, isto apesar de no global estar tudo na mesma.

No que concerne à parte sonora também nada









de importante existe para preencher estas linhas. As várias músicas (à excepção da música introdutória) continuam pobrezinhas bem como os vários SFX.

Depois de muita pesquisa e boa vontade lá encontrei algo de positivo para dizer acerca deste título, ou seja, a possibilidade de revivermos os encontros mais vibrantes do passado desta competição. Nota-se igualmente uma pequena melhoria da IA mas mesmo aqui não se pode dizer que seja algo de muito significativo.

E chega... De aspectos positivos estamos conversados.

Para concluir quero deixar-vos apenas com algumas perguntas que inevitavelmente surgem depois da análise a este jogo: Porquê? Porque é que as editoras lançam jogos desta qualidade para o mercado? Os programadores não têm olhos na cara para verem esta situação? Sem dúvida que dá que pensar.

Bruno Mendonça

Editora: EIDOS

Requisitos mínimos:
WIN 95/98, P133, 16 MB RAM, placa de som e vídeo compatível com DirectX, CD-ROM 4X

64%

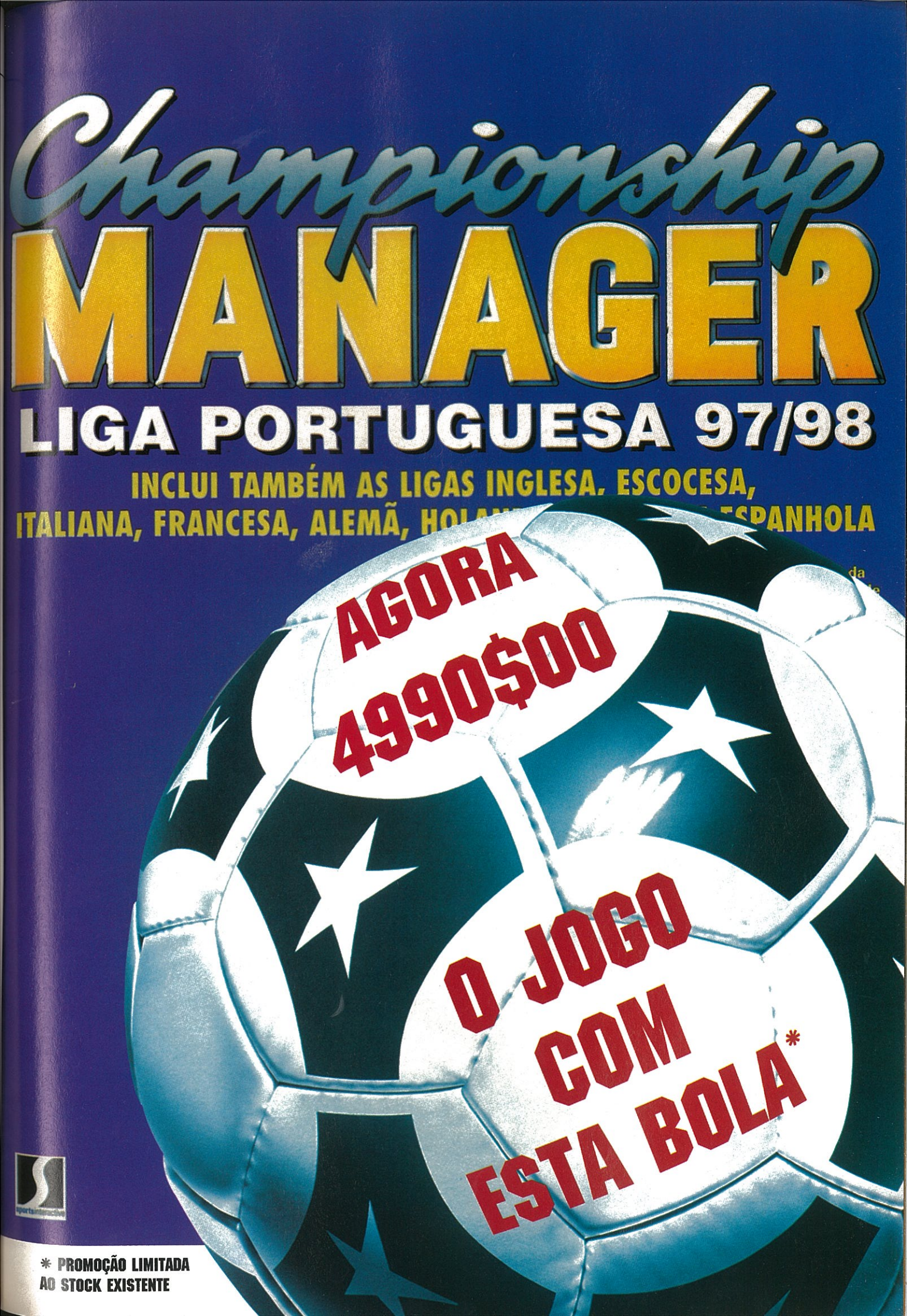
+ Possibilidade de jogar co as glórias do passado

− A lista é tão extensa que é impossível de incluir aqui

Championship MANAGER

LIGA PORTUGUESA 97/98

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



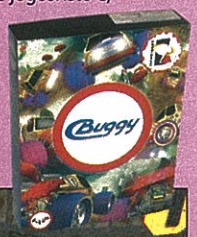
* PROMOÇÃO LIMITADA
AO STOCK EXISTENTE

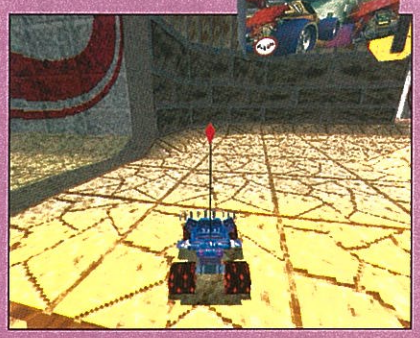
e ainda...



Buggy

Sempre sonhou em conduzir um Buggy? Se sim então prepare-se para vibrar com este jogo saído dos estúdios do pessoal da Gremlin e originalmente intitulado de *Buggy*.
Ao seu dispor e prontinhos para umas corridinhas alucinantes estão cerca de 12 buggies altamente radicais e acima de tudo muito futuristas. Em relação aos circuitos (16 no total) eles são aquilo que sempre sonhamos encontrar neste género de jogos. Isto é, pistas tresloucadas onde atalhos, saltos gigantescos e curvas de torcer o pescoço são uma realidade.





Como qualquer jogo deste género que se preze poderá também fazer umas corridinhas com vários amigos tanto no mesmo PC com a respectiva divisão de ecrã, como através da Internet.
Em suma, um jogo bem acima da média e indispensável a todos os aficionados de Buggies.

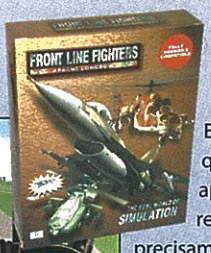
Bruno Mendonça

80%

Editora: Gremlin Interactive

Requisitos mínimos: P166, Win 95, 16 MB RAM, CD-ROM 4x

Front Line Fighters







Evidentemente que os aparelhos referidos não precisam de apresentações e a sua utilização é já sobejamente conhecida, pelos pilotos de PC mais veteranos.
Um bom pack que fez história e que ainda tem lugar em qualquer colecção de pilotos, sobretudo para aqueles que não tenham fortuna pessoal para terem PCs topo de gama.

Este pacote oferece-nos três simuladores em um. Assim temos: F16, Apache Longbow e Hind.
Apesar de não serem muito actuais, são simuladores de voo que marcaram uma época e que muitos de nós tivemos oportunidade de jogar.
Curioso o facto de, além de funcionarem sob o Win95, ainda permitirem a instalação em DOS.
Todavia, os terrenos foram melhorados e todos os títulos tem suporte para 3Dfx.
Os manuais, essenciais neste tipo de produtos, estão incluídos nos próprios CDs. No formato Adobe Acrobat podem ser lidos na própria altura ou impressos.

Fernando Rosado

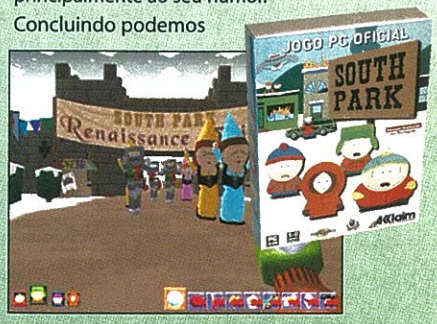
82%

Editora: Digital Integration

Requisitos mínimos: Win95/98, DOS, P133, 16 RAM, CD-ROM 4X

South Park

Tudo acontece numa Sexta-feira 13 coincidente com a passagem do cometa da Má Sorte após 666 anos. A Terra, e mais propriamente South Park, está agora na rota de passagem deste misterioso cometa. Entre na pele de Cartmam, Kyle, Stan ou Kenny e impeça que South Park seja destruído.
Quando começamos a jogar *South Park* ficamos com a sensação de que, sem dar conta, fomos transportados para um autêntico cartoon animado. Tudo está no mínimo hilariante.
Não podemos dizer que este jogo seja um primor nas várias categorias que o compõem, todavia *South Park* é um título altamente recomendável devido essencialmente à sua simplicidade e principalmente ao seu humor.
Concluindo podemos dizer que *South Park* é um jogo bastante razoável muito à custa do seu humor e originalidade. Experimente que vai gostar.





Bruno Mendonça

70%

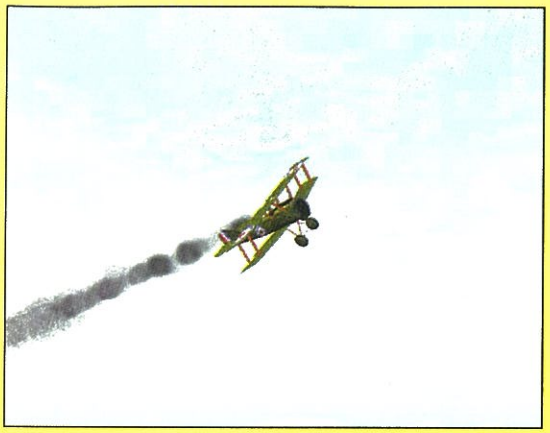
Editora: Acclaim

Requisitos mínimos: P200 com placa 3D ou P266 sem placa 3D, Win 95/98, 32 MB RAM, CD-ROM 4x

Red Baron 3D



Depois das aventuras e desventuras deste título, a Dynamix, oferece-nos finalmente uma versão estável e bem conseguida.
O cenário, claro está, é a 1ª Guerra Mundial e encarnamos o famoso piloto alemão Manfred Von Richtofen, mais conhecido por Red Baron.
Neste simulador, é evidente que não podemos contar com mísseis, radares, e outra tecnologia sofisticada habitual nos simuladores de voo.
Aos comandos de um avião rudimentar entre 22 possíveis, apenas podemos contar com a nossa perícia, destreza e sangue frio.
Com três níveis de dificuldade, um editor de missões, uma campanha histórica, um modo para pintarmos os nossos aviões ao nosso critério e com os danos infligidos ou sofridos presentes nos aviões, *Red Baron* é verdadeiramente um produto bastante completo. Acrescente-se ainda o excelente manual de História com que a Sierra nos brinda e temos em mão uma óptima aquisição para a nossa colecção.



Fernando Rosado

81%

Editora: Sierra

Requisitos mínimos: Win 95/98, P133, 32 MB RAM, CD-ROM 2X

River World



Quem disse que as estratégias em tempo real já tinham dado tudo aquilo que tinham para dar enganou-se redondamente. *River World* afirma trazer novidades a este mundo repleto de sagas, sequelas e afins. Assim a grande novidade, se é que podemos considerar isso uma novidade, é o facto de todos os cenários serem em 3D real ao contrário do que acontece em muitos títulos símeis.
River World dá a oportunidade ao jogador de poder gerir recursos, comandar exércitos, construir as estruturas e tudo aquilo a que habitualmente temos acesso num jogo deste género, mas isso no período que vai desde a idade da pedra até à era das novas tecnologias. Terá assim que conseguir evoluir no tempo de modo a poder sair vencedor.
Resumindo e concluindo, e por muito que afirmem em contrário, um jogo em tudo igual aos demais.

Bruno Mendonça

75%

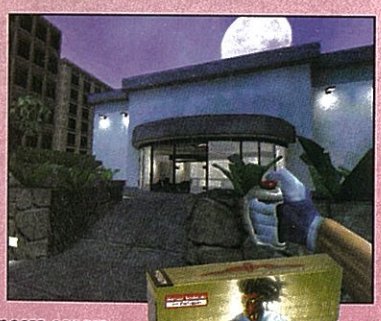
Editora: Cryo

Requisitos mínimos: Win 95, SVGA 2MB, P133, 32 MB RAM, CD-ROM 4x

Sin: Mission Pack Wages of Sin



Sem ser um *Half-Life*, *Sin* é um excelente jogo que utiliza o motor de *Quake II* melhorado, com gráficos de cor a 16 Bit, efeitos dinâmicos de luz, mapas rotativos, texturas e modelos translúcidos e que segue as leis da Física .
Este pack oferece-nos 17 novas missões para um jogador individual em cenários que vão desde um casino a um laboratório de pesquisa de mutantes, passando por portos.
Paralelamente, 4 novas personagens, 12 inimigos e 2 bosses de fim de nível estão à nossa espera.
Saliente-se que a IA foi melhorada e os nossos inimigos têm agora reacções verdadeiramente desconcertantes.
Também a opção de multijogador não foi esquecida e o upgrade de armas e munições, está presente nos níveis deathmatch, quatro dos quais se realizam exclusivamente em hoverbike.





Fernando Rosado

78%

Editora: Activision

Requisitos mínimos: Sin, Win95/98, P166, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

Internet & Jogos Online

MP3

A maravilha da música

Para os mais conhecedores dos largos Domínios da Net, a sigla MP3 é, com certeza, por demais conhecida. Mas para os que apenas agora iniciaram as suas explorações na rede ou para aqueles que pouco se dedicam à exploração, achei que merecia a pena dar a conhecer esta maravilhosa aplicação, bastante apreciada pelos amantes da música.

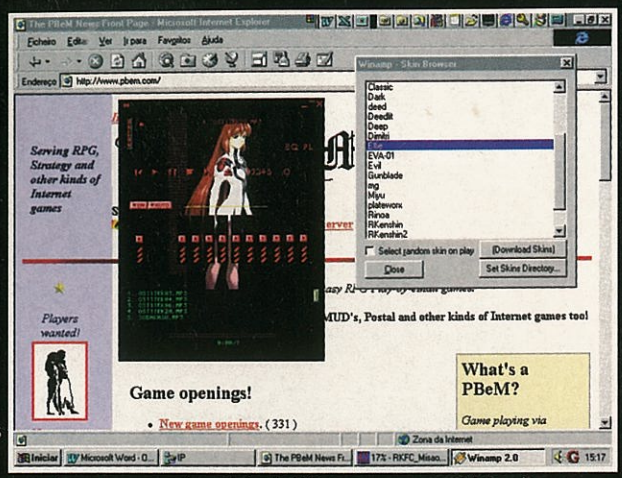
Os ficheiros MP3 (Mpeg-Layer 3) são comparáveis aos ficheiros WAV utilizados pelo Windows, sendo por isso ficheiros de som, utilizados para os mais diversos fins. Porém, um ficheiro MP3 tem uma vantagem que o leva muito para além do simples som Wave.

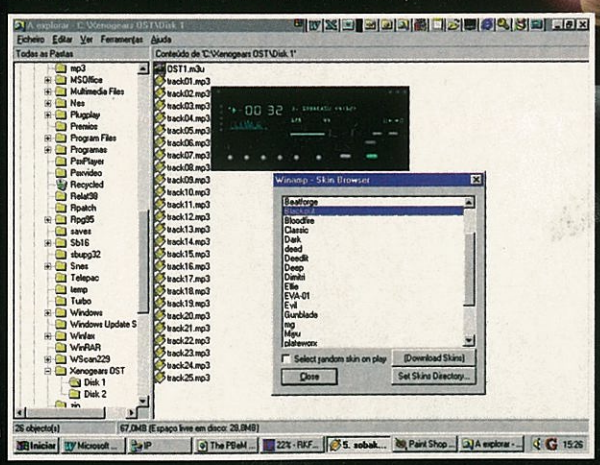
Para quem já explorou um pouco mais a sério este tipo de ficheiros, irá certamente reparar que, de modo a ser atingida a qualidade de CD num som WAV, tem de ser despendida uma grande quantidade de espaço em disco, fazendo uma música ocupar perto de 100 MB, ou mesmo mais.

O MP3 serve sobretudo para resolver este problema. Utilizando um compressor especial de áudio, um ficheiro deste tipo pode atingir a mesma qualidade, ocupando apenas 2 ou 3 MB. Isto torna-se sobretudo vantajoso no universo da Internet, já que, em vez de termos de esperar uma eternidade para tirar apenas uma música em WAV, podemos assim retirá-la no espaço de no máximo um quarto de hora, poupando assim muitas e caras horas de Net.

O único problema com este formato, se é que o podemos considerar um problema, é o facto de necessitarmos de um programa especial para abrir estes ficheiros, mas que pode ser facilmente extraído da rede em centenas de sites de música.

O programa deste tipo mais conhecido é o Winamp, desenvolvido pelas cabeças da Nullsoft, e é utilizado por milhares de pessoas em todo o mundo. Com um interface agradável e amigo do utilizador, com bastantes semelhanças a um painel de aparelhagem, esta aplicação deu azo já a bastantes alterações e actualizações, mas pode facilmente fazer o download da versão mais recente em www.winamp.com.





O único problema deste programa é que apenas pode reproduzir, e não codificar, sendo para isso necessário obter outros programas de modo a podermos gravar as nossas músicas favoritas neste formato.

Mas para quem apenas se pretende dedicar a ouvir excelente música tirada da Internet, este Winamp serve perfeitamente, possuindo ainda algumas características interessantes para os seus utilizadores.

Depois de termos instalado o Winamp, podemos alterar a aparência da nossa "aparelhagem" de acordo com os nossos gostos. Podemos para isso fazer o download de Skins, que, uma vez instaladas correctamente no nosso directório de Winamp, nos permitirão alterar o visual do programa. Podemos então ter uma imagem dos *X-Files* como fundo do programa, ou alterar os botões de controlo de modo a servirem o nosso estilo.

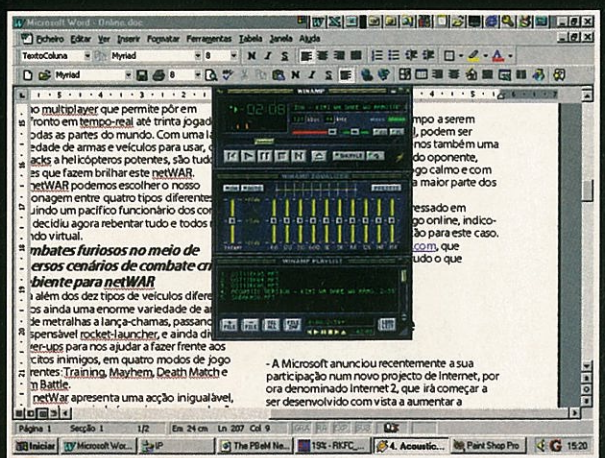


O universo de MP3 é incrivelmente extenso, e existem actualmente muitos milhares, se não até milhões de MP3 online na Internet, que decerto irão satisfazer a sede do amante de música mais fanático. Existem por isso motores de busca dedicados apenas à obtenção destes ficheiros, de que dou exemplo o Scour Net, ou o MP3 Box, sendo estes apenas os mais conhecidos de entre as dezenas que existem. A Scour Net tem residência em www.scour.net, tal como a MP3 Box mora em www.mp3box.com.

Existem também diversos sites que dividem os MP3 por estilos de música, podendo dirigir-se logo às músicas que lhe interessam, ou então a um determinado artista ou álbum, pelo que tudo depende das escolhas.

Por último, uma curiosidade. Já há algum tempo que saiu no estrangeiro um pequeno aparelho, aproximadamente do tamanho de um Walkman, que permite fazer o download de MP3 para a sua memória, de modo a ouvirmos os nossos ficheiros em qualquer lado como se de um Discman se tratasse. Esta máquina já se encontra também à venda em Portugal, e podem ficar a saber tudo sobre ela nas páginas dedicadas ao Hardware.

Espero que este artigo tenha despertado em alguém o interesse pelo MP3, que merece ser divulgado e conhecido, devido à sua qualidade.



Jogos Online

netWAR

Para quem gosta de estratégia militar, este *netWAR* é uma aposta excelente. Um jogo de acção multiplayer que permite pôr em confronto em tempo real até trinta jogadores de todas as partes do mundo. Com uma larga variedade de armas e veículos para usar, desde jetpacks a helicópteros potentes, são tudo doces que fazem brilhar este *netWAR*.

Em *netWAR* podemos escolher a nossa personagem entre quatro tipos diferentes, incluindo um pacífico funcionário dos correios que decidiu agora rebentar tudo e todos no mundo virtual.

Para além dos dez tipos de veículos diferentes, temos ainda uma enorme variedade de armas, desde metralhas a lança-chamas, passando pelo indispensável rocket-launcher, e ainda diversos power-ups para nos ajudar a fazer frente aos exércitos inimigos, em quatro modos de jogo diferentes: Training, Mayhem, Death Match e Team Battle.





Combates furiosos no meio de diversos cenários de combate criam o ambiente para netWAR

Este *netWar* apresenta uma acção inigualável, onde qualquer ajuda é preciosa, mas onde não se pode confiar muito em ninguém, pois todos têm os seus próprios objectivos. Para todos os que vivem dos jogos online, *netWAR* é um produto absolutamente indispensável na lista de downloads em http://www.netwar.com.



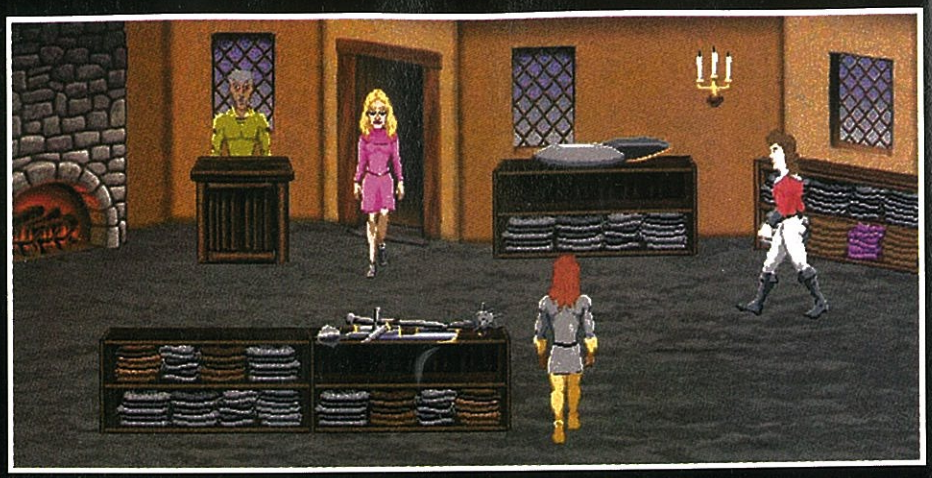
The Realm

Para quem adora RPGs online, pode agora explorar este *Realm*, da Sierra Online, onde o nosso herói, totalmente construído segundo os nossos desejos, convive com milhares de outros jogadores em demandas e aventuras sem fim que



decerto irão roubar muitas horas de sono aos mais aficcionados deste tipo de jogo.

O mundo encontra-se bastante bem construído e demorará ainda algum tempo a ser explorado na totalidade, à medida que enfrentamos feiticeiros e guerreiros poderosos. A magia é outro aspecto muito importante em *The Realm*, e divide-se em cinco classes, cada uma com os seus próprios poderes e feitiços, mas também com algumas desvantagens.



Um universo que não deixa nada a desejar a Ultima Online

Os monstros de *The Realm* contribuem também grandemente para fornecer o ambiente necessário a esta épica aventura, e serão sempre um bom desafio em qualquer altura.

Claro que a grande vantagem deste jogo é o simples facto de ser Online, o que permite logo à partida uma série de possibilidades inimagináveis num jogo single-player.

The Realm pode então ser comparado um pouco ao estilo de *Ultima Online*, apesar de possuir várias características próprias que valem de certeza uma espreitadela mesmo para os jogadores mais veteranos. Dirijam-se a http://www.realmserver.com.



Play By E-Mail

Outro estilo de jogo online utilizado por alguns veteranos da Internet é o PBEM (Play By E-Mail), que veio a substituir o antigo Play By Mail, com o qual muitas pessoas jogavam, por exemplo, xadrez ou outros jogos. Ainda existem vários sites com servidores de PBEM, contendo diversos e interessantes jogos neste formato clássico.

Apesar de demorarem mais tempo a serem concluídos, os jogos por E-Mail, podem ser bastante fascinantes, e causar-nos também uma certa ansiedade pela resposta do adversário, além de permitir realizar um jogo calmo e com bastante tempo para pensar na maior parte dos casos.

Se por acaso se encontrar interessado em servidores para este tipo de jogo online, indico-lhe desde já uma óptima solução para este caso. Procure em http://www.pbem.com, que provavelmente encontrará lá tudo o que precisa.

Notícias Online

- A Microsoft anunciou recentemente a sua participação num novo projecto de Internet, por ora denominado *Internet 2*, que irá começar a ser desenvolvido com vista a aumentar a velocidade desta rede de computadores. Uma rede ultra-rápida combinada com computadores construídos especialmente para o efeito fizeram a Microsoft prever uma velocidade assombrosa, cerca de quarenta e cinco mil vezes mais rápida do que as actuais ligações. Daremos mais informações assim que as tivermos.

- O passatempo *NetBolsa '99* de que demos notícia anteriormente, já está a encontrar vencedores de entre os cerca de três mil inscritos. O primeiro classificado mais do que triplicou o seu investimento inicial, ou seja, mais de 500 milhões de contos em apenas três semanas. Já foram premiados três vencedores, que receberam então um *Microsoft Office 2000* completo.

- A VR-1, responsável pela criação de *Fighter Ace* para a Microsoft, encontra-se de momento a desenvolver a sua sequela, para a Gaming Zone, e que será supostamente apresentada na próxima E3. É esperar para ver se este novo título de simuladores possui o suficiente para se aguentar neste difícil mercado.

- Igualmente na E3 será apresentado um novo produto da Electronic Arts, desta vez virada para a caça, e que poderá envolver um ambiente multiplayer. O jogador poderá ainda fazer o download de armas, equipamento e animais de modo a manter o programa sempre actualizado com as diversas épocas da prática deste desporto.

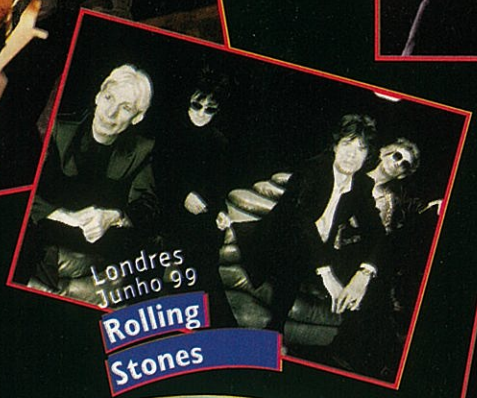
Gonçalo Lopes

Todos os meses a Comercial leva ouvintes aos 4 cantos do mundo ver os melhores concertos de Rock

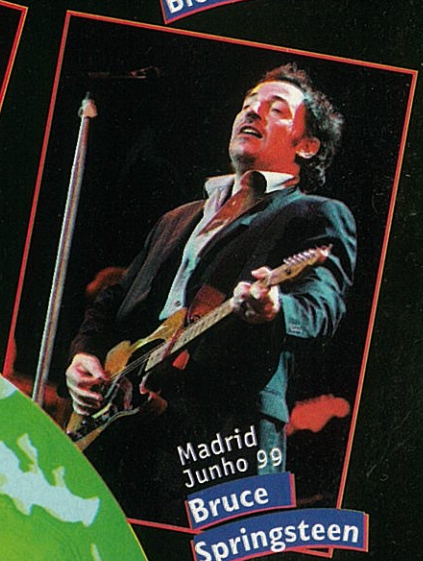
1998
Outubro
Eric Clapton-Barcelona
Novembro
Aerosmith-Chicago
R.E.M.-Madrid
Dezembro
Rod Stewart-Londres
1999
Fevereiro
Sheryl Crow-Londres
Abril
Cranberries-Londres
Cake-Londres











RADIO COMERCIAL

A MELHOR MÚSICA DO PLANETA

Vila Real/Chaves 91.9 Braga/Guimarães 99.2 Guarda 96.1 Albufeira/Faro 96.1
Castelo Branco/Fundão 98.2 Lamego 88.7 Lisboa/Setúbal 97.4 Aveiro/Coimbra 90.8
Beja/Évora 92.0 Lagos/Portimão 88.1 Leiria Santarém 99.8 Porto/Póvoa de Varzim 97.7
Elvas/Portalegre 98.9 Valença 99.0 Alcácer do Sal 92.3

Cartas dos Leitores



Olá!!!
Chamo-me Ricardo Lopes e apesar dos meus já 23 anos de idade adoro o mundo dos videojogos. Leio a BGamer desde o número sete (descobri-a quase por acaso...) e confesso que está melhor de número para número. Ter uma página na Net é algo de fantástico(se bem que a página poderia estar muito melhor). Julgo que é a única revista portuguesa de videojogos a ter uma página na Net.
Bem, deixemo-nos de elogios e vamos mas é ao que interessa:
Queria-vos fazer umas perguntas. Vem noticiado que saiu cá em Portugal uma sequela do jogo Need For Speed desta vez com o subtítulo Road Challenge. Em páginas estrangeiras da Internet essa mesma sequela vem com o subtítulo de High Stakes. É o mesmo jogo? Quando é que saem cá em Portugal os jogos para a Playstation Quake II e WWF Attitude? Bem, é tudo, continuem com o vosso trabalho, de modo a serem (já são) a melhor revista portuguesa de videojogos.

Ricardo Lopes (por e-mail)

Bimotor Gamer *Obrigado pelos elogios, todos os meses tentamos aperfeiçoar a revista de modo a corresponder às vossas expectativas. Em relação à sua dúvida, High Stakes é o título do jogo nos Estados Unidos, na Europa é Road Challenge. Need for Speed: Road Challenge já se encontra disponível no nosso mercado para a PlayStation, estando previsto o lançamento para PC brevemente. A Activision deverá lançar Quake II para a PlayStation durante o mês de Junho. Em relação ao WWF: Attitude ainda não temos informação quanto à data de saída, mas cremos que esteja para breve.*

Olá! Sou o Ricardo Ronda e tenho um problema com os CDs nº 10, pois tenho um Pentium II a 400 MHZ 32 MB de memória disco de 6.5 Gb, placa de som de 16 bit 100% compatível com a Soundblaster, CD-ROM de 40X e uma placa gráfica 2D/3D ATI X pert @Play 98 AGP, e não consigo jogar o Nascar Revolution do vosso CD. Já instalei o DirectX 6.1 e quando vou a entrar no jogo, o ecrã fica todo preto e o computador fica bloqueado.
Quando comprei o computador (...) não sabia se havia de comprar a i740 da Intel ou a ATI xpert@play 98. (...) Será que me poderiam dizer mais sobre estas duas placas? (...)

Ricardo Ronda (Arcozelo)

Bimotor Gamer *Fez uma boa opção ao comprar a ATI. Por muito respeito que tenha pela Intel, isto em informática não há nada como cada macaco no seu ramo, isto é, a Intel que se continue a dedicar aos processadores e ATI às placas de vídeo.*
O único problema da ATI são as drivers que ainda não estão perfeitamente afinadas, o que aliás acontece em todas as marcas já que as drivers sofrem melhoramentos constantes.
Em relação ao Nascar Revolution, em virtude de se tratar de uma demo, às vezes esses casos ocorrem. Todavia na versão comercial do jogo é provável que este problema já venha corrigido, ou surja posteriormente um patch.

Olá. Antes de mais nada queria dizer-vos que gosto muito da vossa revista. Tenho uma Saturn, mas estou um pouco desiludido, pois não vejo no mercado novos jogos para esta consola. Porém continuo a ver no mercado novos e interessantes jogos para a PlayStation. Lá pelo Natal ou início do próximo ano, estou a pensar comprar uma consola nova. O que me aconselham? Plastation 2 ou Dreamcast? Sei que ainda sabem pouco sobre a Playstation 2, mas se me puderem aconselhar, agradeço muito.

Diogo Matos - Porto

Bimotor Gamer *Infelizmente a Saturn é uma consola extinta, apesar dos bons jogos que esta plataforma nos ofereceu.*
Em relação ao duelo da Plastation 2 com a Dreamcast a escolha é difícil, já que se tratam de consolas com características excelentes. Um factor que deve ter em conta é o facto de a Dreamcast sair primeiro (está prevista para 23 de Setembro deste ano). Portanto, se está a pensar em adquirir uma consola pelo Natal, provavelmente terá que optar pela Dreamcast e pode crer que não fica nada mal servido.

pequenos anúncios grátis

Vendo jogo Tomb Raider3 por apenas 6500$00 e vendo também actualização do Windows 98 totalmente em português e Hugo na Neve por apenas 2500$00. Bolloi@hotmail.com

Vendo Mega Drive e Master System com 4 jogos Mega Drive e 8 jogos Master System tudo por 12.000$00. Contactar Bruno Duarte tel: 02-7834811

Vendo Sega Saturn com vários jogos, como : Sega Rally ou Virtua Fighter 2. Contactar Samuel para 0936 51163328 entre as 13h e 13h45 ou as 17h e 22h. Preços a discutir.

Olá, pessoal da BGamer!
Desde já os meus mais sinceros parabéns pela vossa magnífica revista. (...)
Como já reparei, desde estes últimos meses, os drivers têm vindo sempre a ser os mesmos, pelo que não era má ideia diversificá-los um pouco. Por exemplo, disponibilizarem drivers para a Matrox Produtiva G100 – AGP para Windows 98 (...)
Quando é que poderemos ver a Voodoo 3 à venda? Já há alguma previsão de lançamento em Portugal?

Jaime Oliveira (Pinhal Novo)

Bimotor Gamer *Em relação às drivers, tentamos incluir no CD as drivers actualizadas das placas mais utilizadas. As próprias marcas, em relação as placas que são descontinuadas, por vezes deixam de actualizar as drivers, o que efectivamente é de lamentar.*
A Voodoo 3 já se encontra à venda no nosso mercado em várias opções.

Escrevo para vos felicitar pela excelente revista e para tirar umas dúvidas que tenho:
- Não sei como bloquear o acesso ao meu computador. Já pus uma password no início do Windows, mas posso sempre carregar em Cancel para prosseguir sem a referida palavra passe. Se me conseguirem ajudar, gostava que me dessem a solução para o Win95/98.
- Gostava também que me explicassem as principais diferenças entre o Pentium II e III e qual me aconselham a comprar.

Pedro Taborda – Lisboa

Bimotor Gamer *Tanto no Windows 95 como no 98 não é possível bloquear o acesso ao seu computador. A única maneira de vedar o acesso ao seu PC é através da password na Bios.*
Basicamente, o Pentium III traz mais 70 instruções de baixo nível em relação ao Pentium II, o que se traduz num melhor desempenho nas áreas da multimédia

Olá. Malta da BGamer!
(...)
queria sugerir-vos que vendessem jogos, ou seja, vocês colocavam na revista uma página só para a compra de jogos em que nós preenchíamos um formulário com os nossos dados e o título do jogo, porque às vezes há uma certa dificuldade em encontrar certos jogos. (...) gostaria que me indicassem um bom programa para fazer jogos (um editor de jogos), mas a um preço acessível (indicaram-me o Click and Play).

José Fernandes (Aljezur)

Bimotor Gamer *Como revista, o que podemos fazer é divulgar as novidades, analisar e de uma forma geral falar sobre os jogos.*
Obviamente que o nosso objectivo não é, nem poderia ser, vender os jogos.
Em relação a ferramentas para "fabricar" os próprios jogos, o Click and Play ou o Games Factory são bons produtos, mas bastante limitados. Não pense fazer Tomb Raiders III ou similares, pois estes títulos requerem equipas de programadores, designers, etc., altamente especializados, assim como equipamento de tecnologia de ponta e têm custos de produção muito elevados.

Olá BGamer!!
Quero-vos dizer que têm uma revista impecável, bastante superior à concorrência. (...)
Tenho um pequeno problema: no Colin McRae é detectada a minha S3 Virge de 4 MB em vez da Matrox M3D. Na demo do Toca 2 acontece o mesmo (são ambos a Codemasters). O que posso fazer? (...)
Cumprimentos do vosso discípulo,

Edgar Guerra (Vila Real)

Bimotor Gamer *Tem que ser mais explícito. Se o jogo detecta a sua placa de vídeo correctamente, não vejo qual é o problema. Os jogos correm normalmente? Ou será que pretende usar aceleração 3D usando o 2º display? Qual a restante configuração da sua máquina?.....*

Olá! (...)
Queria saber se já saiu o Mike Stewart's Pro BodyBoarding para computador e quanto é que custa.
Existe algum jogo de Skates para computador? (...)

André Rafael dos Santos (Lisboa)

Bimotor Gamer *Pro BodyBoarding tem saída agendada para o princípio de Junho. Ainda não sabemos qual o preço de venda ao público.*
Ao contrário da PSX, onde já existem vários jogos de skate, como Street Sk8er (já analisado na BGamer) ou o futuro e promissor Tony Hawk Pro Skater, no PC ainda não temos nenhum jogo de skate. Embora não seja de estranhar que alguns dos títulos acima citados tenham edição no PC.

Vende-se jogos para PC: Witchaven, Afterlive, Swosh, Olimpic, Warbirds, Trolls, Tekwar, Crusader, Mortal Kombat I, II, Monster Truck Madness II. Programas incluídos Lazer. Contactar Filipe. Tel. 933 12 78 (de segunda a quarta, das 18:30 às 21:30; quinta e sexta, das 15:30 às 18:30)

Troco jogo PC RESIDENT EVIL (novo) por qualquer um dos seguintes jogos: Dark Vengeance, Close Combat III e Rival Realms. Contactar José pelo telemóvel 0931 4541493.

Vendo PlayStation com 2 comandos, um deles Dualshock, um cartão de memória de 1 Block, incluindo 7

Olá, BGamer!
(...)
Tenho algumas perguntas a fazer-vos:
1º - Queria perguntar que placa gráfica ou aceleradora é que dá para entrar os melhores jogos. Ouvi dizer que nem todas as placas dão para todos os tipos de computadores. Se assim for, aqui vai o meu: Pentium MMX 200 Mhz, 64Mb RAM, 3GB de disco e 36x de CD ROM.
2º - Que jogo de aventura para computador, tipo Metal Gear Solid, acham melhor?
3º - Na Demo Driver que vocês deram na revista nº 10, quando eu quero instalar a demo, eles dizem: "Não foi encontrado um ficheiro. DLL necessário, Glide.DLL." A minha pergunta é se no jogo completo também vai acontecer o mesmo e se é mesmo necessário uma placa para jogar.
4º - Eu já tenho o jogo RollerCoaster Tycoon 2 e queria saber se já há alguns truques para o mesmo. (...)

Marco Gonçalves (Estoril)

Bimotor Gamer *1º Em relação a placas de vídeo, há que ter em atenção se a motherboard possui slot AGP ou só PCI. Neste último caso, como é óbvio, só pode adquirir uma placa PCI. Neste momento a tendência do mercado é AGP.*
2º Metal Gear Solid só mesmo Metal Gear Solid, que em breve irá sair para PC. Jogos de algum modo semelhantes podemos indicar: Delta Force, Half-life, Resident Evil 1 e 2 ou 5Th Element.
3º A DLL que a demo pedia diz respeito à aceleração gráfica das placas 3Dfx. A versão comercial do produto correrá também por software.
4º O último número da BGamer trazia precisamente uma dica para este título.

Estou a contactar-vos para vos felicitar pela vossa gloriosa revista que tem dado que falar na minha rua.
Tenho um Intel Pentium II a 450 Mhz, 8,4 Gb de disco, 32 MB RAM, monitor de 15 polegadas e uma Voodoo 2.
1.Acham que deva fazer um upgrade para 64 MB RAM
2.Fifa 99 ou Actua Soccer 3
3.Gostava que fizessem uma análise bem boa do Need for Speed Road Challenge
4.Apenas desde Março que vos tenho acompanhado, e tenho pena de não ter as outras revistas. Acham que há a possibilidade de ter as outras revistas
5.Sou possuidor de uma PlayStation, e estou a pensar comprar o Rollcage ou será que devo esperar por GT 2.
6.Se estivesse na vossa editora punha-me de joelhos e pedia que me dessem dicas para o Wipeout 2097
7.Acham que compre o Croc 2 já que tenho o primeiro
Pronto, aqui ficam as minhas dúvidas

Samuel Matildes – Almada

Bimotor Gamer *Olá Samuel*
Aqui vão as respostas ás suas perguntas:
1.Claro que deve
2.Fifa 99
3.Pode encontrá-la nesta edição
4.Basta telefonar para a nossa Redacção
5.E porque não os dois?
6.Digite os seguintes códigos no ecrã de título: PSYPROTECT (energia infinita) ou PSYMEGA (armas infinitas)
7.Sim.

Sou leitor da vossa revista desde o nº 2, e queria perguntar-lhes uma coisa: se existe alguma maneira de meter o Delta Force mais rápido, pois no meu computador, o que eu acho que não esteja muito desactualizado, pois é um AMD K6-2 a 400 Mhz com uma Mystique e uma Voodoo2, o jogo está extremamente lento para o normal. Julgo que talvez o jogo fique assim mais ou menos pelas 20 fps (ou nem isso, talvez 15), utilizando a resolução de 640 com 256 cores, o que desmotiva um pouco, pois sou muito exigente a nível de fluidez e perfeição gráfica.
Obrigado pela atenção, e continuem com o bom trabalho, pois na minha opinião esta é a mais completa e melhor revista sobre (principalmente) software lúdico, e novidades do ramo.
Os CDs (agora 2) estão cada vez melhores, pelo que já desisti de fazer download de demos das últimas novidades em jogos, pois eles saem todos nos vossos CDs. :o)
Obrigado pela atenção.

Nelson Ricardo – Por E-Mail

Bimotor Gamer *O problema que nos coloca é interessante e aparentemente não existe nenhuma razão plausível para que o Delta Force não corra devidamente no seu PC, atendendo à configuração que possui.*
Há no entanto certas operações que pode efectuar, como seja optimizar o disco rígido, actualizar as drivers da placa de vídeo e verificar qual a versão do DirectX que tem instalada (convinha ser a última 6.1, desde que não tenha problemas com as suas drivers de vídeo).
Outro aspecto é o seu CPU, pois convém informar-se do que a AMD diz do seu processador no que toca a aceleração 3D.

pequenos anúncios grátis

jogos (Fifa 99, Tomb Raider III, Moto Racer 2, Crash Bandicoot 2, Tekken III, METAL GEAR SOLID, Final Fantasy VII e um suporte para 16 CDs, por apenas 30.000$00.

Contactar André pelo telefone 8520302.

Vendo SEGA SATURN com: 5 jogos,1 comando, cabo RF UNIT, cabo Scart, em óptimo estado. Preço: 15.000$00. Mais informações contactar pelo tel. 034 341147 (Aveiro) depois das 19 horas.

WWW.BIMOTOR-GAMER.PT

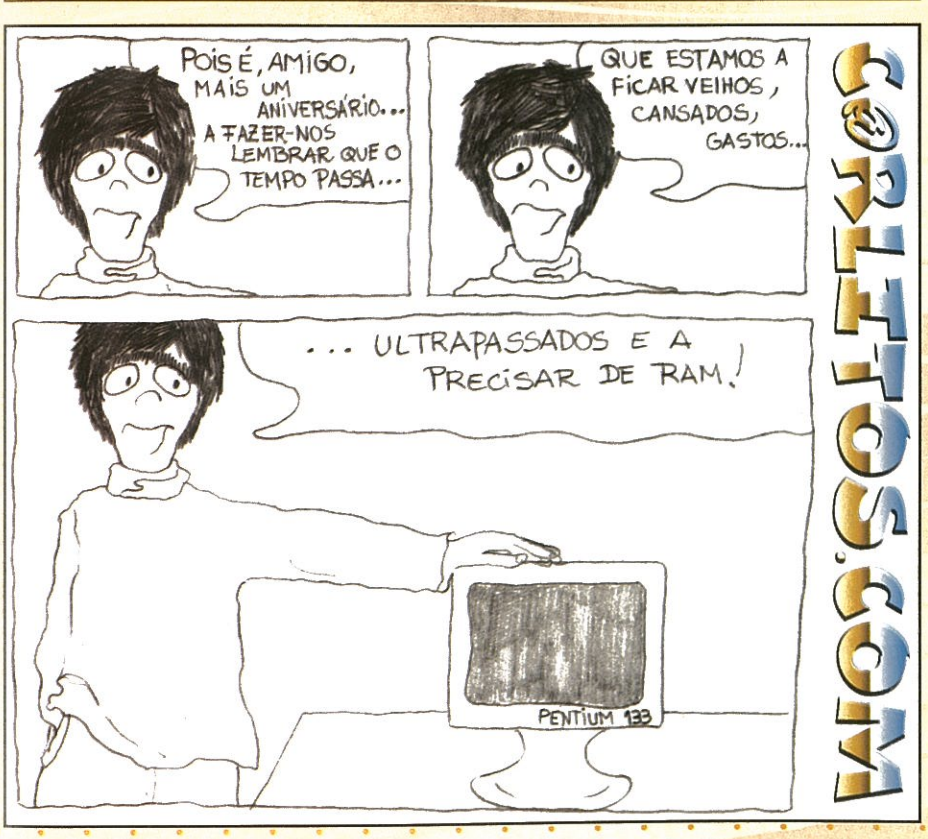
Visite a BGamer on line em WWW.Bimotor-Gamer.PT
Temos notícias, análises, links, truques e dicas, soluções, e muito, muito mais.
Aproveite para votar no Top dos Leitores e habilite-se a ganhar prémios fabulosos.
Em breve teremos muitas surpresas nesta página. Não percam.

Vencedores do passatempo CM 3

José Manuel Pires - Amadora
Jorge Bruno Pedro - Carrazeda de Ansiães
Nuno Miguel Silvestre - Torres Vedras
Jorge Macedo - Algés
Ricardo José Carvalho - Corroios

Vencedor do Passatempo Psion/BGamer

Mauro Alexandre Varela - Lisboa



BGamer dá emprego

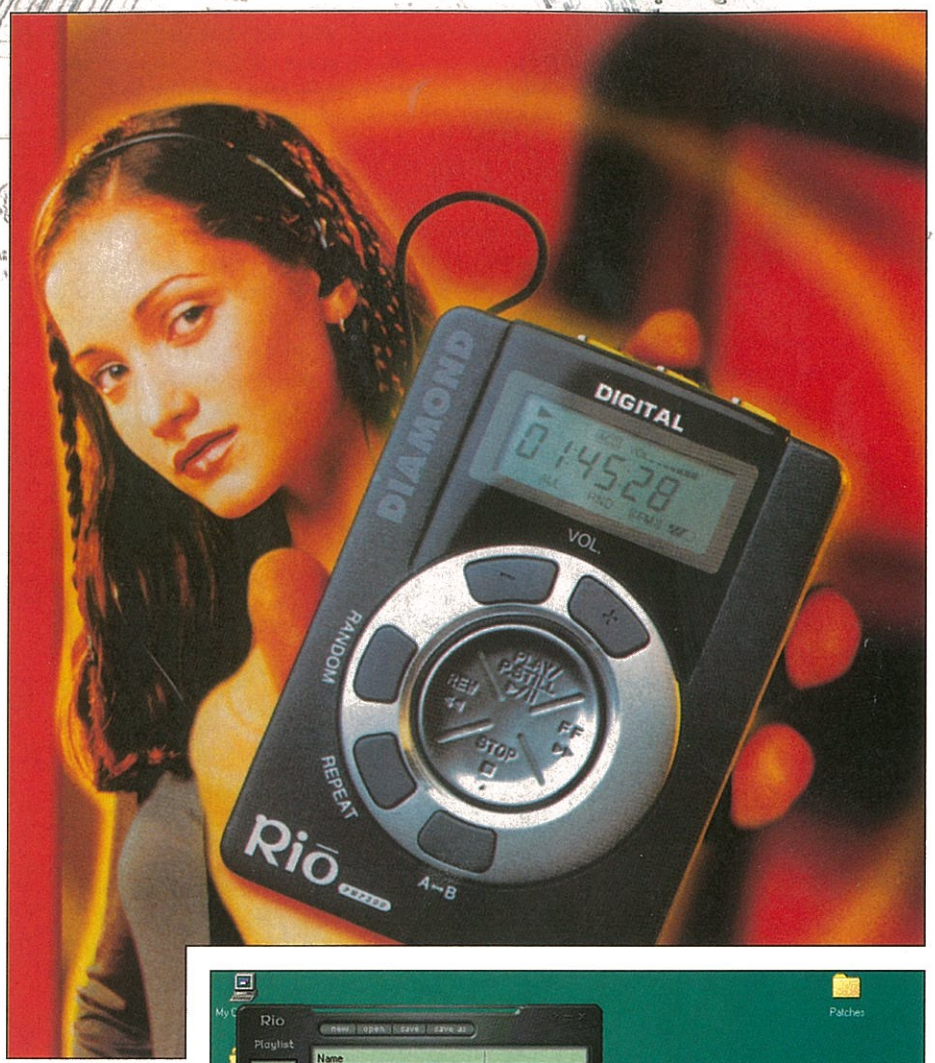
Se és um verdadeiro BGamer, gostas de dar a tua opinião sobre os jogos que te passam pelas mãos, tens carta de condução e achas que tens jeito para escrever, liga-nos para o 01-7122070 a partir das 10H, de Segunda a Sexta. Não percas esta oportunidade de juntar o útil ao agradável, trabalhando numa área que te apaixona.

Bimotor BGamer
A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC E CONSOLAS

MP3/RIO

Ouvir para crer

A chegada do *RIO*, lançado pela Diamond Multimédia, abre novos horizontes ao formato de compressão de áudio MP3. Finalmente podemos usufruir em qualquer local, não estando dependente de um PC, da excelente qualidade áudio que este aparelho nos oferece. Estará o futuro dos walkman e leitores de CDs portáteis comprometido? Nas próximas linhas, vamos abordar o modo de obter MP3 bem como observar o funcionamento do *RIO*.



Wav's

É do conhecimento geral que talvez o formato mais popular para ouvir música através de um PC sejam os Wavs. Assim, para converter a faixa do CD de áudio, a maneira mais prática consiste em transformar a referida faixa num Wav e guardá-la no disco rígido. Pode repetir-se o processo com faixas de outros CDs e assim conseguir uma óptima selecção das nossas músicas favoritas. Se possuir um gravador de CDs pode deste modo fazer óptimas compilações para serem posteriormente apreciadas na sua cadeia de alta fidelidade, auto-rádio, CD portátil, etc.

Todavia este processo tem um custo demasiado elevado em termos de espaço em disco rígido, apesar de o preço destes ter tendência a decrescer.

Aplicando uma aritmética básica, facilmente se pode inferir essa conclusão. Senão vejamos: 1 minuto de CD áudio traduz-se, de grosso modo, em cerca de 10 Megas de espaço em disco; ora quer isto dizer que um CD áudio com cerca de 1 hora vai ocupar cerca de 600 Megas. Se quiser armazenar uma pequena colecção dos seus CDs favoritos, digamos aí uns 20, será preciso um disco rígido com cerca de 12 Gigas.

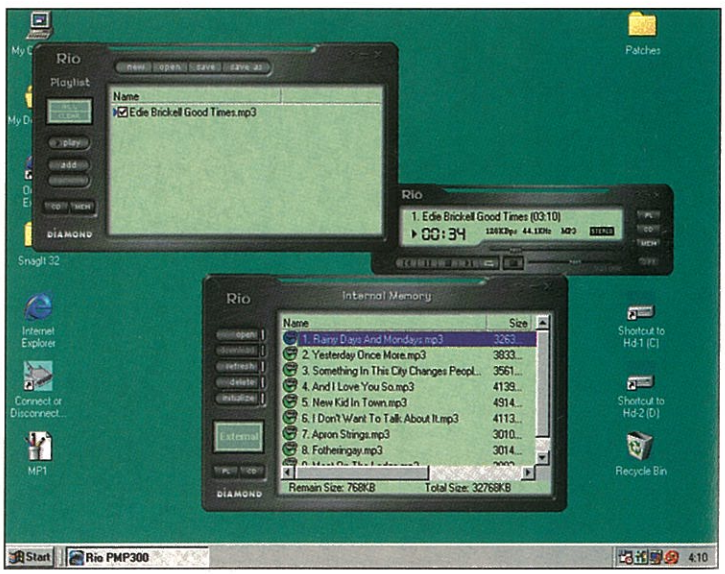
MP3

É por este motivo que começaram a aparecer no mercado vários softwares que permitem transformar ou comprimir os wavs ou, de modo ainda mais prático, convertem as faixas de um CD áudio directamente num formato denominado MP3.

As vantagens em termos de espaço em disco são enormes, uma vez que a taxa de compressão destes softwares vai desde 1/4 a 1/20. Desta taxa, normalmente medida em Kilobytes por segundo (Kbps), depende a qualidade da conversão.

A taxa a utilizar

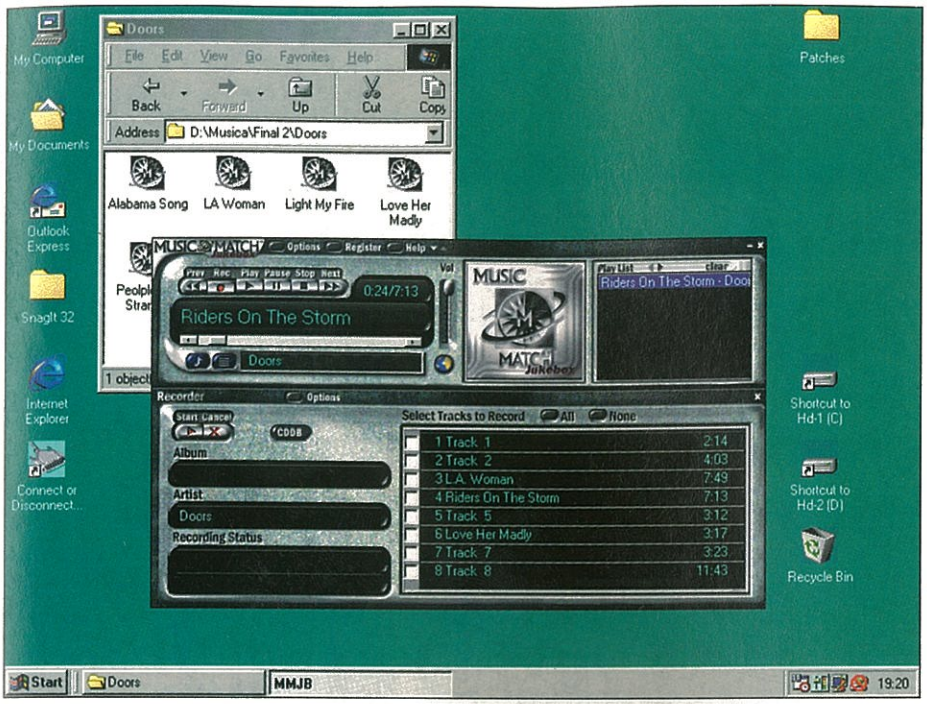
Para o caso de música, dependendo da utilização que lhe quiser dar e das exigências do seu ouvido, utilize conversões de 128 Kbps para obter uma qualidade de CD áudio; 80 Kbps, quase CD áudio e 64 Kbps para um a qualidade de rádio FM.



Mesmo utilizando a taxa de 128 Kbps, consegue comprimir-se um minuto de música em cerca de 1 Mega o que, no exemplo atrás referido, equivaleria a reduzir os 20 CDs de música a cerca de 1,2 Gigas. Como vê, a economia de espaço em disco é substancial e com esta taxa de conversão praticamente não há perda de qualidade.

Como obter MP3

Há duas maneiras distintas de obter MP3. A primeira consiste em fazer "downloads" através da Internet, onde existem milhares de temas legais disponíveis. Entre os muitos sites podemos destacar o www.musicmatch.com ou as páginas na Internet da sua banda favorita.



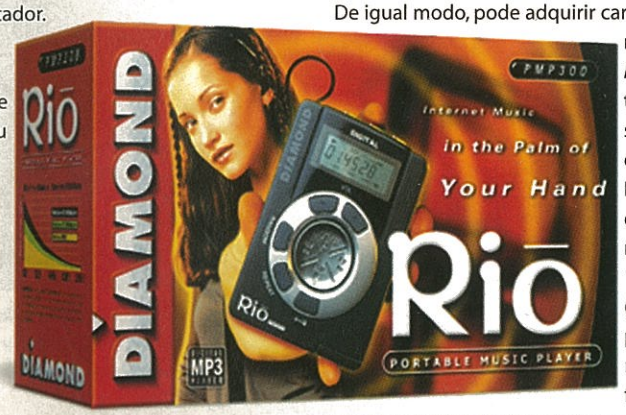
A segunda, e talvez a mais interessante, é "fabricarmos" os nossos próprios MP3. Não vamos entrar em grandes considerações técnicas de codificadores, descodificadores, "ripping", conversões, etc. e passamos directamente aos programas que nos interessam. Para tal, precisa do software adequado. Ele encontra-se disponível em vários sites na Internet (dê um salto por exemplo a www.mp3.com). Ou então experimente um dos melhores programas e talvez o mais acessível para o efeito como seja o MusicMatch, que está disponível no CD da BGamer.

A sua utilização é extremamente simples, bastando seguir as indicações dos programas ou ler os Help Online que os acompanham, motivo pelo qual nos dispensamos de descrever o seu uso. Se mesmo assim tiver alguma dificuldade, consulte o site atrás referido.

Tenha em mente que alguns programas como certas versões do Audiocatalyst só fazem MP3, enquanto outros só os lêem, como por exemplo o WinAmp. Uma vantagem adicional do MusicMatch é que cumpre ambas as funções.

Não há bela sem senão

O único problema dos MP3 até há bem pouco tempo, traduzia-se no facto de só poderem ser lidos por computador. Portanto a única solução era ter uma boa placa de som e colunas, ou ligar o PC à cadeia de alta fidelidade, para nos podermos deliciar com os maravilhosos MP3.



Este problema foi, depois de longas disputas nas barras dos tribunais com problemas que se prendiam com direitos de autor das músicas e dos respectivos "downloads" feitos através da Internet, ultrapassado pela Diamond com o seu leitor de MP3, denominado *RIO*.

Here, there and everywhere

Tal como diz a canção dos Beatles, o *RIO* por ser um pequeno aparelho, mais ou menos com as dimensões de um maço de cigarros, e pesar 70 gramas, é ideal para levar para todos os lados. Além disso apresenta outra vantagem: faça o que fizer, desde pinos a cambalhotas, não há interrupções na música, já que o aparelho não é constituído por uma única parte móvel.

Portanto é o aparelho perfeito para práticas desportivas se exceptuarmos as aquáticas.

Outro aspecto é o seu consumo reduzido. Assim, uma simples pilha AA de 1,5 volts oferece uma autonomia de 12 horas contínuas de música.

O *RIO* apresenta-se com um software muito prático que permite fazer o download dos MP3 do seu PC numa questão de poucos minutos.

O aproveitamento da memória do RIO

Consoante a sua utilização assim deverá comprimir os seus MP3. Se quiser o *RIO* para utilizar durante a prática desportiva, a taxa de 64 Kbps é suficiente, para uma audição normal 80 Kbps é o recomendado. Porém, se for um verdadeiro "audiofilo", faça os seus MP3 a 128 Kbps. Já agora, adquira outros auscultadores (sugiro por exemplo o Koss Porta Pro que ligam às mil maravilhas com o *RIO*), pois os fornecidos com o aparelho são manifestamente fracos.

De igual modo, pode adquirir cartões de memória para o *RIO* aumentando assim a sua capacidade de audição. Encontram-se disponíveis modelos com 16 ou 32 Megas (se porventura possuir uma maquina fotográfica digital que utilize cartões de memória de 3,3 volts pode partilhá-los com o *RIO*).

Surgiu há pouco tempo uma nova versão do *RIO*, o modelo Special Edition (SE), em que as diferenças básicas são a memória base que passou a ser de 64 Megas e a caixa que em vez de preta é azul transparente. Contudo, no momento em que escrevo este artigo, esta versão do *RIO* ainda não se encontra disponível no nosso mercado.

Além do *RIO* já existem outros leitores de MP3 de outras marcas, como sejam da Creative Labs ou da Samsung.

O futuro

O futuro a Deus pertence, e em informática esta frase aplica-se melhor que nunca. No momento actual já existem outros formatos de compressão de áudio, extremamente eficazes e de qualidade excepcional. Entre eles destacam-se o VQF.

Todavia, sem querer entrar em futurologia, estou em crer que os MP3 ainda nos têm muito para oferecer e começam agora a ser devidamente explorados.

Fernando Rosado

NR: Para saber mais acerca do formato MP3, leia o artigo publicado na secção ONLINE onde o colunista Gonçalo Lopes aprofunda o tema.

Caracteristicas do RIO



Tamanho: 8,7 x 6,25 x 1,5 cm
Peso: 70 gr
Memória base: 32 Megas
Bateria: 1,5 V AA
Slots: 1 para memória extra
Taxa de transferencia da porta paralela: aproximadamente 10 segundos por 1 MB de música
Taxa de distorção: 0.01 – 0.1%
Relação sinal/ruído: 95 dB
Acessórios incluídos: auscultadores, cabo de 15 pins e adaptador de porta paralela
Requisitos do sistema: Win95/98, P90, 16 MB RAM, VGA 256 cores

TOP SECRET

Para os menos persistentes

HEROES 3



Durante o jogo prima a tecla TAB e depois digite os seguintes códigos:
Código - Resultado
nwconlyamodel – Construir todos os edifícios no seu castelo
nwcsirrobin – Fracasso imediato
nwctrojanrabbit – Sucesso imediato
nwcavertingoureyes – o Heróis ganha 35 archangel extras
nwcantioch – O Heróis ganha tenda, ballista e munições
nwcigotbetter – O Herói ganha mais um nível
nwccastleanthrax – O Herói ganha o máximo de luck
nwccoconuts – O Herói ganha nove pointos ilimitados
nwcmuchrejoicing – O Herói ganha o máximo de moral
nwcalreadygotone – Ver o mapa de objectos secretos completo
nwcgeneraldirection – Ver todo o mapa
nwcshrubbery – Todas as fontes aumentadas
nwctim – O Herói ganha toda a magia e 999 spell points
nwcfleshwound – O Herói ganha Death Knights
nwcphisherprice – Cores mais claras

ROLLERCOAST TYCOON

Renomear qualquer um dos visitantes do parque com um destes nomes para activar a função de cheat:

Código - Resultado
Chris Sawyer – Tirar fotografias dos divertimentos
Simon Foster – Pintar fotos dos divertimentos
Melanie Warn – Aumenta a Alegria dos visitantes

Dinheiro:
Vá para as Finanças premindo "F", depois prima ENTER + "M" para $5,000.
Só pode fazer isto uma vez por mês para quantidade de dinheiro ilimitada.

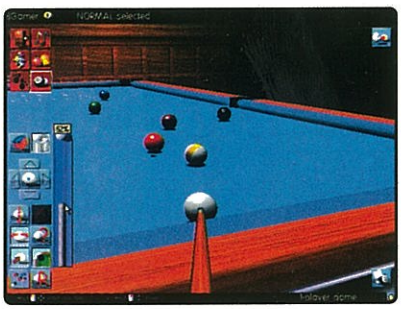
GRUNTZ



Prima ENTER durante o jogo, digite um destes códigos e prima ENTER novamente para o activar.

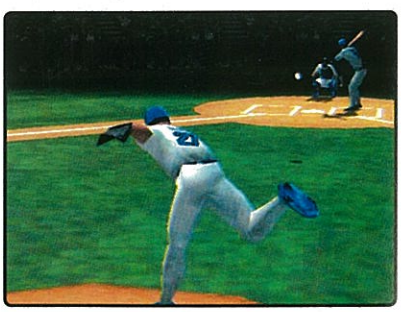
Código - Resultado
Mptraitor – Modo Traidor
mpback2life – Modo Zombie
mpmeepmeep – O Grunt seleccionado é mais rápido
mpohmygodtheykilledkenny – O Grunt seleccionado mata instantaneamente
mpcloakingdevice – Invisibilidade para o Grunt seleccionado
mplemonbuttercremez – Nível de bónus: High on Sweetz
mpyouresomoney – Nível de bónus: High Rollerz
mpmakemesomepie – Nível de bónus: Honey I Shrunk the Kidz
mpriorio – Nível de bónus: Trouble in the Tropics

Jimmy White's 2: Cueball



Todos os Jogadores:
Veja por trás do relógio do avô na sala de snooker para descobrir o buraco do rato no chão. Clique no fio da bobine no buraco para entrar. Saia do buraco e todos os jogadores estarão disponíveis.

Triple Play 2000



Strike Out:
Para colocar em Strikeout qualquer batedor num pitch: Mantenha pressionado os quatro botões de cima e prima 4, 1, 4, 3, 2, 1, cima, baixo. Atire a bola para qualquer sítio menos para o batedor e coloca-o fora.

EA Dream Team:
No ecrã de selecção de equipa clique com o botão direito do rato algumas vezes no botão de scroll, e aparece a equipa EA Dream Team.



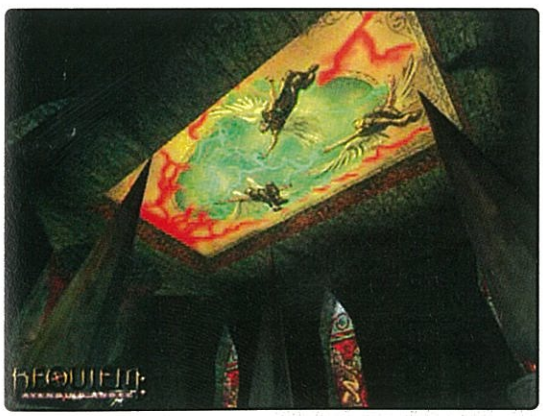
Alpha Centauri



Durante o jogo, prima CTRL + K para entrar no editor de mapa. Introduza um destes códigos:

Y – Mapa completo
SHIFT + F1 – Criar unidade
SHIFT + F2 – Tecnologia Discovery
SHIFT + F3 – Mudar de facção e repor a vista
SHIFT + F4 – Editar créditos de energia
SHIFT + F5 – Mudar o ano
SHIFT + F6 – Matar o adversário
SHIFT + F7 – Ver repetição
SHIFT + F8 – Ver sequências FMV
SHIFT + F9 – Editar diplomacia da facção

Requiem: Avenging Angel



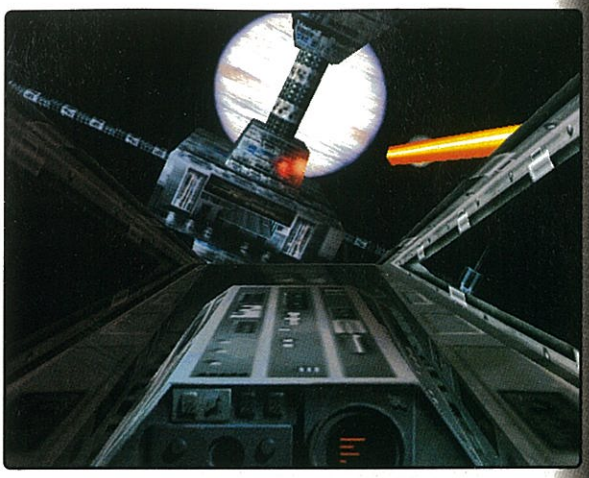
Pressione ENTER para mostrar a janela da consola, depois introduza um destes códigos para activar a função correspondente:

csmilton – Activar teclas de cheat
csshroud – Munições e saúde total
cshealth – Saúde total
csrosary – Objectos
csammo – Munições
csguns – Todas as armas
csyhwh – Modo God
csportal – Todas as portas destacadas a amarelo
csessence – Essência ilimitada
cshalt – Pára o tempo
csvanish – Todos os inimigos desaparecem

Star Wars : X-Wing Alliance

Digite "IMACHEATER" para activar os cheats. Depois pode usar estes códigos:

EWOKSRULE – Invulnerabilidade
MASTERYODA – Munições infinitas
KILLMENOW – Perder o nível
THETASTEOFVICTORY – Vencer o nível
HYPERMETO## - Passar para o nível número



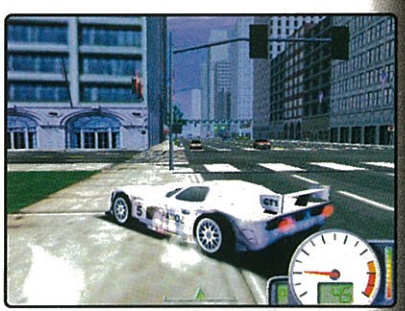
Expendable

Inicie o jogo com estes parâmetros na linha de comando para activar os modos de cheat:
mumford – Modo Hodspodkins
whostayedlate – Modo Rockhard
whostayedlateagain – Modo EasterEgg



Midtown Madness

Junte estas alterações de linha de comando para activar os modos de cheat:
allrace – Acesso a todas as corridas
allcars – Acesso a todos os carros

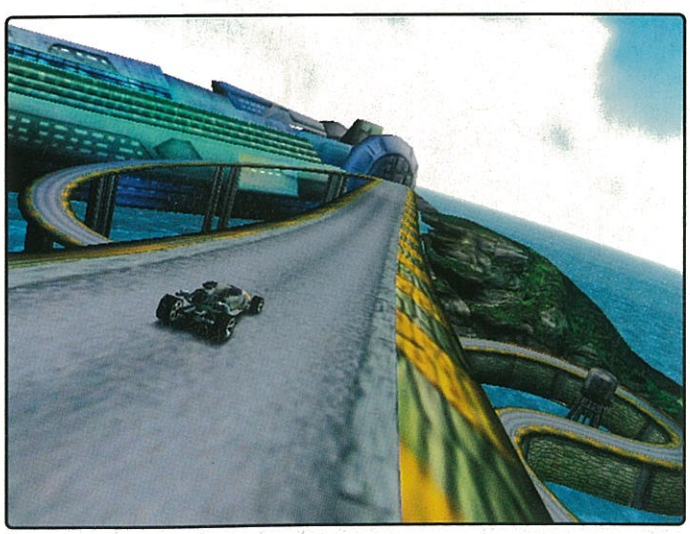


Thrust, Twist 'n Turn

Altere o shortcut para o jogo (TTT.exe) e junte estes parâmetros de linha de comando para a função correspondente:

Parâmetro – Resultado
? – Ajuda
codename:laamanen007 – Carro de bónus Limo
accs – Acesso a todas as pistas e Pistas Escondidas

Também pode editar o ficheiro car*.sto e limo.sto de acordo com as suas necessidades.



Turok 2: Seeds of Evil

Códigos:
TROMPEM – Mãos e pés grandes.
BIGBADNOODLE – Cabeças grandes.
HELLOSTICKY – Modo Stick.
LILLIPUTIAN – Modo pequenino.
PICASSO – Modo Tinta e Caneta.
HENRYSBILERP – Modo Gouraud.
LEGOMANIAC – Ataque Zach.
INEEDAUPS – Modo Blackout.

O Jogo Oficial da Selecção Nacional

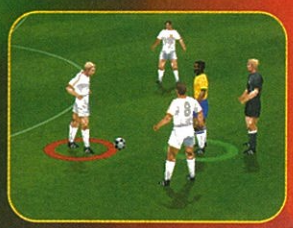
PASSATEMPO

viva FOOTBALL

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

VIVA FOOTBALL possui um sistema único que proporciona aos jogadores um controlo completo: remates, passes e cruzamentos podem ser executad exactamente como o jogador pretende; pontapés em profundidade devastadores são executados com uma precisão impressionante; e espectacul tabelinhas, fintas e outras jogadas simuladas podem ludibriar o seu adversário. Entre em competição em nome de qualquer equipa desde 1958 até 19 jogue os jogos que ficaram famosos e reescreva a história do futebol, alterando os factos do passado. Cada equipa está fielmente recriada para assegu um realismo sem precedentes. Escolha entre 1.035 equipas, 16.544 jogadores e 165.440 atributos diferentes dos jogadores. Jogue em mais de 3 estádios. VIVA FOOTBALL contém o melhor deste desporto com mais de 40 anos de história futebolística. Tudo isto num jogo s







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. e "PlayStation" são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc.

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 VIVA FOOTBALL. Recorte, cole num postal e envie a sua frase para:

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

ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 30/06/99.

Bimotor GAMER

ECOGAMES

Frase:

Tomb Raider Gold

O *Tomb Raider* tem novos níveis, e não podíamos deixar de ajudar os BGamers a ultrapassar as dificuldades que se apresentam. Aqui ficam 4 das mais recentes aventuras de Lara Croft. Quanto ao resto, façam um esforço e cheguem ao fim.

Caves

Siga as pistas correndo para lá das ranhuras com os dardos envenenados. Se continuar a correr, os dardos não lhe acertam. Continue e dê a volta à esquina. Lara olha para cima para uma saliência indicando o caminho a seguir, mas primeiro é necessário obter um segredo. Continue a direito para um grande quarto quadrado com uma porta num canto. Tem de usar a rocha inclinada para saltar para esta porta. Pode saltar para trás e depois para a frente da superfície inclinada ou então pode escalar por trás da rocha inclinada e saltar quando escorregar. Vai agarrar-se à base da porta para entrar no SEGREDO #1 e apanhar o medkit.

Ao voltar para a outra gruta, escale e siga pela passagem. Saque das pistolas e mate os morcegos. Vire à esquerda e siga para uma gruta sem saída com neve num canto. Escale o monte até onde puder, depois use a tecla de acção para se agarrar à saliência e subir. Livre-se do morcego e apanhe o Medkit – SEGREDO #2. Volte à gruta dos morcegos e continue. Vai acabar numa caverna grande com relva. Desça até ao fundo e deixe-sé cair para o túnel. Use o interruptor para abrir a porta. Mate o morcego quando entrar na sala grande e ignore a porta de bamboo, pois não pode abri-la.

Encontre o buraco no tecto e suba. Siga para a sala grande com 2 pontes e 2 lobos. Pode matá-los a partir da saliência. Pode usar as pontes ou tomar um atalho caindo para o chão e seguindo para a segunda ponte. No meio salte e suba para a ponte, dirigindo-se para a direita. Atravesse a porta para a próxima sala.

Existe uma fenda nesta sala com um urso no fundo, e do outro lado está uma save gem. Pode saltar e gravar o jogo antes ou depois de matar o urso. Deixe-se cair devagar e atravesse a porta onde tem de matar 2 morcegos. Apanhe o medkit e fique na placa para abrir a porta. Vai entrar na sala da ponte, volte a subir para a ponte e retroceda até ao local onde encontrou a save gem. Desça as escadas. Do lado esquerdo das escadas existe um medkit.

Ao entrar na sala os lobos atacam. Mate-os depressa. Na parede do outro lado existe uma porta escondida na vegetação. Uma saliência sai da porta e pode saltar para lá. Entre e apanhe o SEGREDO #3 – um grande medkit.

A outra porta para sair desta sala é cronometrada. Vá para o canto mais distante e atire o interruptor. Faça 2 saltos habilidosos para a saliência com a porta ou simplesmente deixe-se cair, atravesse a correr, suba e corra através da porta. Continue a subir e vire a esquina. Corra para passar os 2 canos que disparam dardos e entre na próxima sala, onde está um lobo à espera. Existem 2 mosaicos partidos no chão desta sala. Fique em cima de um deles para cair para a sala de baixo.

Não caia directamente no corredor em baixo, pois tem muitas armadilhas de dardos. Encontre a saliência para onde pode saltar em segurança para o outro lado. Mate o lobo e apanhe o medkit. Continue até virar a esquina e encontrar um interruptor. Use-o para abrir a Saída. Para evitar os dardos, escorregue pela parede inclinada junto à saída.

City of Vilcabama

Corra para a primeira sala e mate os 4 lobos. Salte e dispare sempre para evitar os ataques deles. Existem várias saídas desta sala, mas pode seguir por onde quiser pois terminam todas no mesmo local. Mate todos os lobos e morcegos que encontrar. Alguns morcegos estão no tecto, por isso olhe muitas vezes para cima. Um lobo guarda um medkit escondido nos arbustos. Vai chegar a uma sala grande com uma piscina no meio.

Existe uma vara de madeira numa parede. Se se aproximar desta parede aparece um urso enorme. Desvie-se dos ataques dele e mate-o depressa, depois entre na sala de onde ele saiu. Salte com a vara para a saliência por cima do estábulo e apanhe o medkit. Volte à sala da piscina e vá nadar.

Mergulhe, siga até ao cruzamento em T e vire à direita. Vire para a esquerda quando chegar aos pilares e atire a alavanca de madeira para abrir uma porta secreta noutra área. Se ainda tiver ar suficiente, nade para o lado oposto da sala do pilar, para a área bem iluminada. Atire o outro interruptor de madeira para abrir uma escotilha por cima. Saia da água e apanhe o SEGREDO #1 – um medkit.

Use o interruptor para abrir a porta e voltar à sala principal. Mergulhe novamente mas desta vez siga pela esquerda no cruzamento. Siga a passagem até uma curva para a esquerda e siga até vir à superfície numa sala com fontes de serpentes. Saia da piscina e siga pela porta secreta que abriu antes para obter o SEGREDO #2 – um medkit e magnum clips. Volte à sala principal da piscina e saia da água.

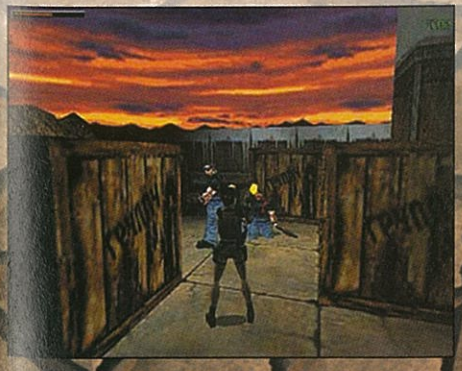
Encontre a porta com o interruptor (parece listas de zebra) e abra-a. Suba as escadas e salte no cimo. Em frente tem uma gruta feita de caveiras. Por baixo tem uma saliência de painéis prestes a cair. Deixe-se cair, corra e salte para a gruta. Do outro lado tem um medkit. Caia para a sala em baixo e descubra a pedra azul com as duas marcas.

Usando a tecla de acção e a seta para cima Lara consegue empurrar este bloco para a parede.

Na próxima sala mate o morcego e apanhe a Silver Key e o Gold Idol. Usando o bloco que empurrou, suba para a saliência de madeira. Mate os 2 morcegos e grave o jogo. Siga a correr e vire a esquina e mate mais 2 morcegos. Caia para a passagem e vire à esquerda. Deve estar novamente na sala da piscina principal. Vire novamente à esquerda para encontrar a porta trancada. A tecla de acção abre a porta.

Existem dardos nestas paredes. Corra, salte e prima a tecla de acção quando estiver no ar para cair a rolar no chão.

Está numa área grande com um templo ao fundo e 5 lobos. Mate-os quando atacarem, saltando para os evitar. Entre no templo pela porta da esquerda. Siga pela passagem até uma sala com piscina e saliências nas paredes. Suba as escadas e salte de







saliência para saliência. Suba as escadas e mate o morcego, depois faça um salto longo através do cimo da torre. Suba mais uns degraus e mate outro morcego. Use o interruptor na parede para abrir a porta direita do templo. Apanhe o medkit e vá para a janela.

Olhe para a saliência em baixo e encontre os shotgun shells. Caia em segurança para o telhado e apanhe os shells, depois caia para o telhado vermelho e apanhe o medkit. Caia de novo para o chão e entre na porta da direita. Siga para a esquerda e suba as saliências nesta parede. No cimo mate o morcego, suba as escadas e use o interruptor para abrir a porta do meio do templo. Saia, use a save gem e caia em segurança várias vezes para o chão. Entre na porta do meio.

Um túnel grande com uma série de lâminas é o próximo desafio. Vai chegar a um portão com um urso por trás. Use o interruptor. O chão cai e vai nadar novamente. Siga em frente e para cima até entrar no pequeno túnel do lado direito. O túnel leva a umas escadas que levam a um interruptor que abre o portão onde esteve há pouco e ao portão de saída. Vá até uma das janelas e mergulhe. Tem de matar o urso mas não consegue dispara dentro de água. O urso segue-o e ataca quando tentar sair da piscina. Pode cair para o chão e matá-lo, ou correr em volta da piscina mantendo a distância.

Depois de matar o urso vá até à porta trancada. Do lado esquerdo está uma porta aberta. Entre e suba as escadas até à sala do interruptor. Existe uma passagem do lado oposto ao interruptor que leva a uma sala com o SEGREDO #3: Uzi clips. Volte à sala da piscina e use o Gold Idol para abrir a Saída.

Lost Valley

Siga o túnel até chegar ao rio. Pode saltar lá para dentro ou seguir pela direita e mergulhar do penhasco. Encontre um sítio seguro para sair do lago e matar os 2 lobos. Escale as rochas do outro lado da queda de água e entre na gruta. Mate o lobo, continue e vire à direita. Salte para dentro da câmara inclinada e mate os 3 lobos. Volte à sala onde estava e encontre a saliência para onde pode subir. Continue a escalar até encontrar o esqueleto e um medkit. Siga em frente e escorregue para o vale.

Um Raptor vermelho ataca. Dispare o mais depressa possível e desvie-se dos ataques dele. Depois de o matar entre no vale e mate o segundo raptor. Repare na ponte de corda partida por cima. Cuidado com o enorme T-Rex que apareceu. Salte muito para o lado e dispare sempre até o matar. Nunca deixe a boca do monstro aproximar-se, se não morre.

ALTERNATIVA: Corra para dentro da pequena gruta na parede do lado direito do desfiladeiro perto da queda de água. Dispare contra o T-Rex mas não se aproxime da entrada pois ele pode chegar lá.

Depois de o matar corra por baixo da ponte até chegar a 2 quedas de água. Suba a saliência do lado direito da queda de água da direita para encontrar o SEGREDO #1: Shotgun shells. Vá para a saliência entre as cascatas. Suba 2 saliências e salte para a direita para a 3ª saliência. Agarre-se à saliência e desloque-se para a direita até estar no meio das cascatas. Suba e encontre o SEGREDO #2: Shells e Uzi Clips.

Volte ao chão e siga para a ponte partida para procurar uma porta na rocha coberta de relva. Entre na passagem e mate o raptor. Avance até chegar a uma cascata. Suba as saliências para a direita e apanhe o Cog #1. Mergulhe na piscina. Nade até chegar à queda de água no vale. Vire à esquerda e siga para o templo. Mate os 2 raptors. Entre no templo e grave o jogo. Nade seguindo para a direita desta piscina para apanhar o Cog #2. Saia do templo e encontre uma saliência para onde pode subir na parede do lado esquerdo perto dos raptors mortos.

Suba para a primeira saliência, depois salte para a esquerda para a 2ª. Vire à esquerda para saltar para a 3ª e salte e agarre-se à 4ª.

Dê mais um salto enorme para o telhado do templo para obter o SEGREDO #3 e o medkit, magnum clips, uzi clips, e shotgun shells. Pode voltar a descer seguindo pela esquerda e saltando para o penhasco, escorregando depois até ao fundo. Vire à direita e suba para a gruta na parede do vale.

Siga o túnel e grave o jogo. Continue até chegar à ponte de corda. Salte e agarre o outro lado da ponte. Suba e continue até obter o Cog #3. Caia em segurança para o chão e retroceda até ao início do nível.

Segue-se uma série de saltos para atravessar o rio em zigue-zag. No último salto tem de agarrar a beira e subir. Siga o túnel e atravesse a ponte. Use os 3 Cogs na parede e puxe a alavanca. O dique fecha-se e a queda de água pára.

Caia pelo lado da ponte e agarre-se. Desloque-se para a esquerda e caia para uma rocha. Suba e vire à esquerda para o SEGREDO #4 e obtenha um medkit. Salte para a água e nade até chegar ao dique. Vire à esquerda e suba para a saliência. Encontre o esqueleto e apanhe a shotgun. Volte a saltar para a água e entre num túnel. Acaba por chegar ao SEGREDO #5 com shotgun shells e um medkit.

Atravesse a porta e salte para o rio seco. Siga-o até à queda de água e mergulhe no lago. Existe agora um túnel que estava bloqueado. Entre, abra a porta e é a Saída.

St. Francis' Folly

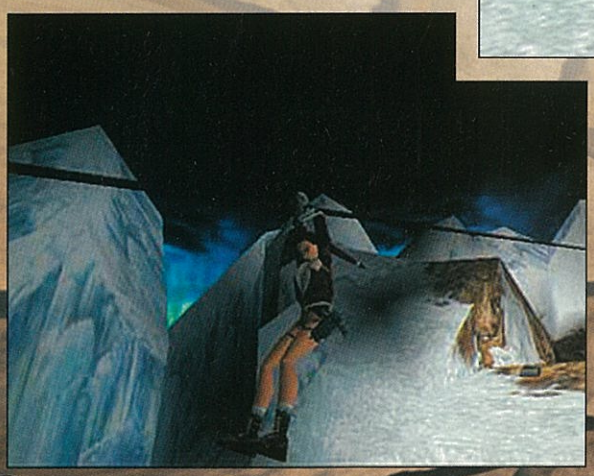
No início vá para a direita e escale a parede. Siga até ao fim e mate os 2 leões. Vá até ao bloco com a ferradura por trás e empurre-o para cima do símbolo para abrir a porta por cima. Empurre o bloco para abrir uma porta neste nível e empurre-o novamente para poder subir por ele mais tarde.

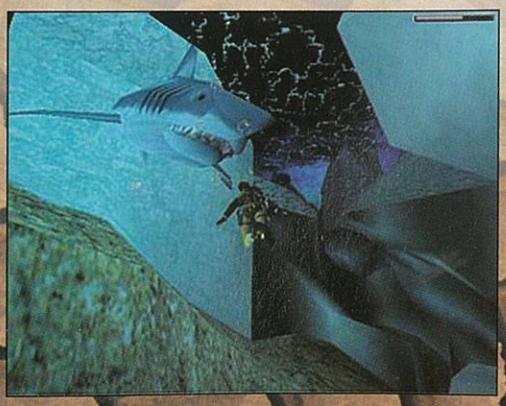


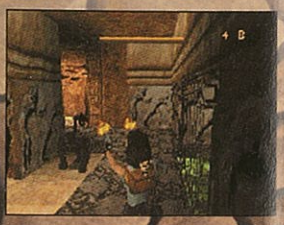
Atravesse a porta, mate os 2 gorilas e puxe a alavanca do outro lado da porta. Siga para as escadas do lado direito e mate outro gorila. Continue a subir as escadas e use o interruptor para abrir outra porta. Saia e mate o outro explorador junto aos pilares. Desvie-se e corra em círculos para o matar pelas costas. Ele foge, mas deixe-o ir.

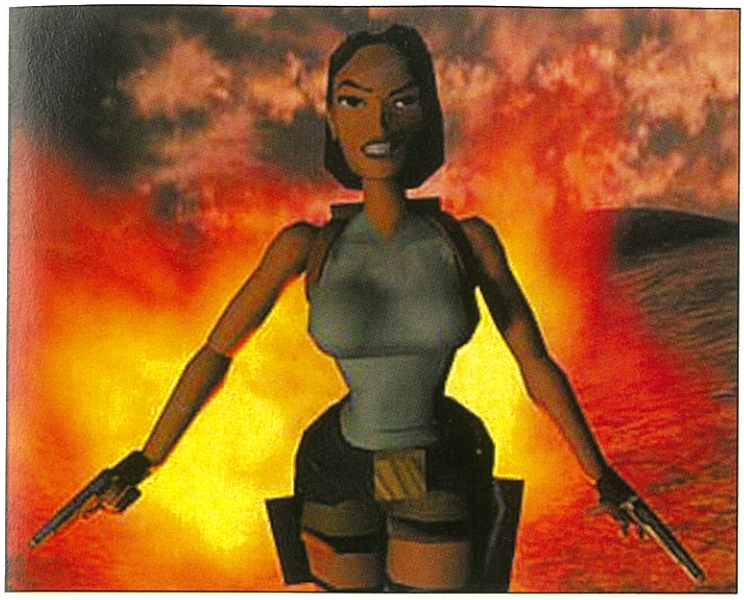
Novamente na sala principal, suba para o bloco e salte para outra coluna. Saltite por estas colunas para apanhar um medkit. Vire à esquerda e salte até chegar à porta.

Fique do lado mais afastado da porta por cima das setas. Salte para a esquerda e depois









para a direita e para cima agarrando a saliência. Lá em cima, volte-se para a mais pequena das paredes inclinadas e retroceda. Salte para a inclinação mais pequena, depois para trás e para a frente e agarre a saliência à sua frente. Chega ao SEGREDO #1 - shotgun shells e um medkit. Volte a descer.

Novamente na sala principal, salte para a coluna onde apanhou o medkit. Salte para a saliência à esquerda e depois vire à esquerda e comece a saltar até chegar à porta.

Desça o corredor a deslizar para a frente. Mesmo antes de chegar ao fim da descida salte para o ar. Vai aterrar numa pequena saliência em baixo. Salte para a porta e agarre-a. Obtenha o SEGREDO #2 - shells e medkit, depois volte-se e evite o crocodilo na água.

ALTERNATIVA: Escorregue de costas e pressione a tecla de acção para se agarrar à beira quando chegar ao fim. Deixe-se cair para a saliência e siga para o Segredo.

Mergulhe e nade para a frente e para cima até à primeira abertura para obter o SEGREDO #3 - shotgun shells. Nade novamente e siga para a próxima abertura onde pode usar o interruptor e tirar a água desta passagem. Caia para a passagem e mate o crocodilo.

Siga para o fim do túnel e grave o jogo. Salte para a saliência no meio da sala e mate os 3 morcegos. Caia para uma saliência à sua direita e depois para o chão. Puxe a alavanca para abrir a THOR DOOR. Salte para a direita e aterre no quadrado cinzento para abrir uma porta secreta cronometrada.

Vire à direita e siga para a saliência. Rebole quando aterrar e continue a correr. Rebole na beira e caia, matando os 2 morcegos. Caia novamente e entre na porta secreta. O SEGREDO #4 consiste de medkit e magnum clips. Saia da sala e encontre a save gem. Use o interruptor para abrir a ATLAS DOOR.

Suba as escadas, salte e agarre a saliência. Salte para a saliência e apanhe os magnum clips antes ou depois de matar o morcego. Salte novamente para a primeira saliência e atravesse até meio. Salte e agarre a saliência do meio, depois dê a volta à esquina da esquerda e use o interruptor para abrir a NEPTUNE DOOR.

Faça um REVERSE e salte para as escadas. Volte-se e salte para a saliência com a save gem e grave o jogo. Entre na THOR DOOR à esquerda. Lá dentro está uma esfera de plasma a disparar raios eléctricos para o chão. Alguns blocos formam um círculo. Se estiver neste círculo quando disparam os raios, morre. Coordene os raios e atravesse a sala.

A próxima sala tem um grande martelo suspenso do tecto e marcas no chão. Fique no símbolo. Quando ouvir uma coisa partir, salte para trás e o martelo rebenta com o chão. Não se mexa, espere que alguns blocos caiam no chão. Empurre o bloco contra a parede perto da cabeça do martelo de Thor. Use-a para subir para a saliência onde pode empurrar o segundo bloco, depois use-o para subir e saltar para uma saliência mais alta.

Apanhe o pequeno medkit depois salte para a saliência do lado esquerdo. Entre na sala pequena e apanhe a THOR KEY, depois salte para trás e desça. Corra pela sala eléctrica e volte para sair da THOR DOOR.

Na ponta vire à esquerda e salte para uma saliência diferente das outras. Estão a disparar contra si, por isso salte para uma pequena saliência à direita e mate os 2 morcegos. Volte-se e salte para a saliência do meio, depois suba as escadas para encontrar uma alavanca que abre a DAMOCLES DOOR. Suba as escadas e entre na ATLAS DOOR.

Mate o gorila, depois corra e atravesse o portão. No poço à esquerda está um medkit. Suba a colina a correr até um rochedo enorme rebolar na sua direcção. Faça um REVERSE e fuja. Quando se aproximar do poço faça outro REVERSE, caia para trás e agarre-se à beira do poço. O rochedo passa por cima. Volte a subir a colina e a meio caminho salte para a saliência do lado esquerdo. Salte novamente e obtenha a ATLAS KEY do outro lado da saliência. Volte e saia da ATLAS DOOR.

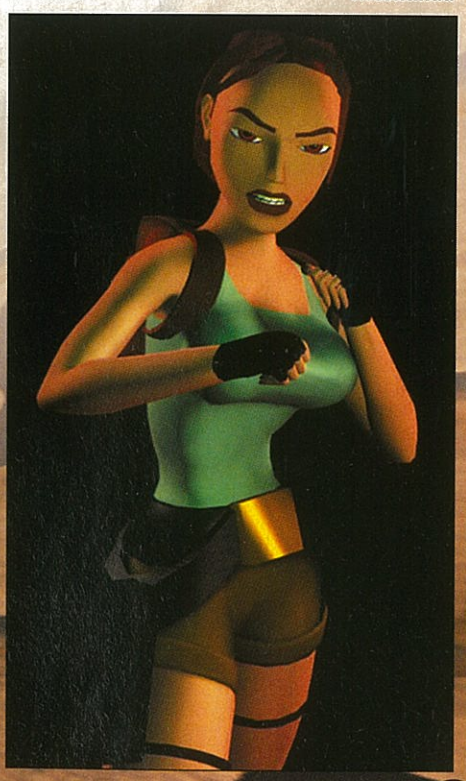
Vá até ao degrau mais alto, salte e suba para o nível seguinte. Salte para as escadas do lado esquerdo. Mate os morcegos e siga para o degrau mais alto. Salte para a saliência do meio e siga para o outro lado e entre na NEPTUNE DOOR. Mergulhe. Tem de nadar para cima e para a esquerda para entrar num pequeno túnel. Puxe a alavanca no fim do túnel e volte ao túnel principal. Nade para a frente e obtenha a NEPTUNE KEY. Vá para o outro lado da passagem.

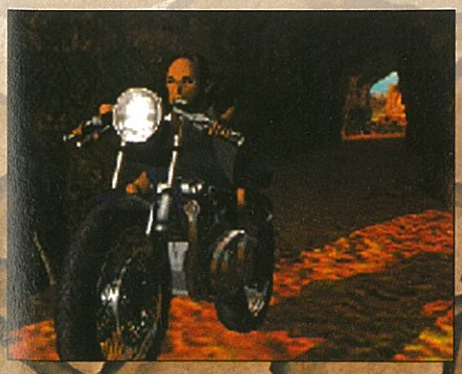
Saia da água e saia pela NEPTUNE DOOR. Salte para a saliência do meio e desça para a saliência do outro lado das escadas de areia. Salte para as escadas e desça para a DAMOCLES DOOR. Apanhe o medkit em cima da porta antes de entrar.

Vá para a sala seguinte e apanhe a DAMOCLES KEY, depois ice-se e apanhe os shells e medkit na saliência acima. Saia desta sala devagar. As espadas começam a cair – observe as sombras e ouça-as. Se andar consegue parar mesmo antes da espada. Saia da DAMOCLES DOOR, caia para a pequena saliência e para o chão onde tem de disparar contra os 2 pumas e o explorador.

Os pumas morrem e o explorador volta a fugir. Siga para a porta e use as 4 chaves em cada uma das fechaduras. As barras deslocam-se e pode Sair do nível.

...continua







TBWA



RIDGE RACER TYPE 4.

Pura velocidade.

"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.

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

Secção Consolas

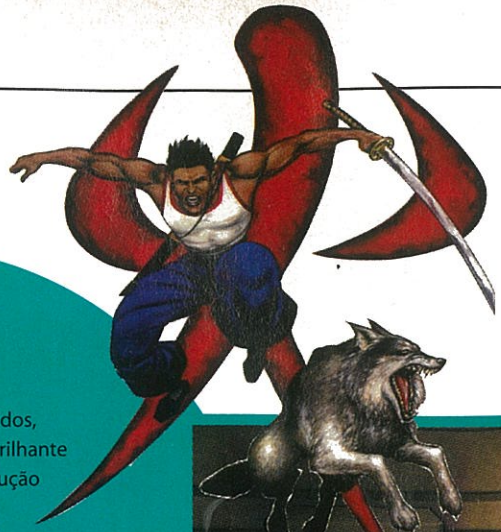


Notícias
V-Rally 2
Final Fantasy VIII
Kensei: Sacred Fist
Need for Speed 4
KKND
Dreams
Viva Football
R-Type
Sports Car GT
Beetle Racing
Puma Street Soccer
Outros Títulos
Gameboy
Truques e Dicas
Solução: Crash Bandicoot 3

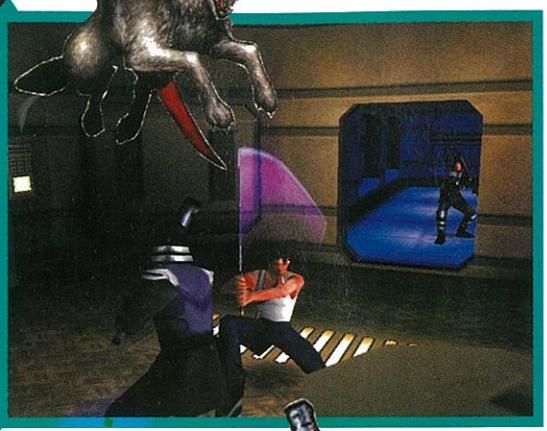




Notícias

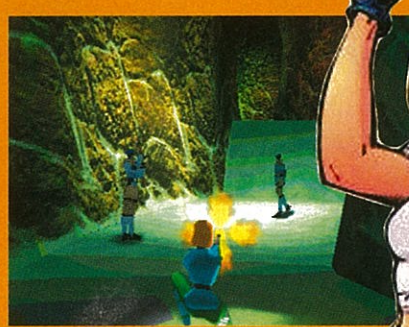


Saboteur



Desenvolvido pela Tigon Software para a Eidos, *Saboteur* é um jogo que combina de forma brilhante vários géneros de jogos (aventura, acção, resolução de puzzles, exploração e combate), confirmado pela BGamer na beta jogável disponível no stand da Eidos na E3. No papel de Shin lenaga, um jovem ninja, tentamos vingar a morte do nosso avô assim como resgatar a nossa irmã das garras da maquiavélica G.E.N.E. Corporation. Assumindo uma perspectiva na terceira pessoa, *Saboteur* apresenta-nos um grafismo 3D em alta resolução aliado a uma jogabilidade rápida e intuitiva. Uma das inovações em *Saboteur* prende-se com a introdução de uma segunda personagem que nos acompanha ao longo do jogo. Trata-se de Shiro, um pastor alemão, controlado pelo computador, que nos ajudará a ultrapassar os vários obstáculos que encontraremos ao longo do jogo. Pena é que o seu lançamento só esteja previsto lá para o final do ano.

Danger Girl

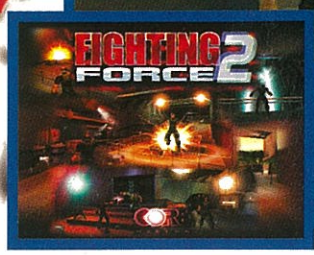




Dos livros de banda desenhada da DC Comics directamente para a PlayStation, *Danger Girl* é a nova proposta da THQ para os amantes de jogos de acção e aventura. Junte-se a Abbey Chase e ao resto da sua equipa na luta contra a terrível Hammer Organization. *Danger Girl* é um jogo recheado de acção e espionagem, ao longo de 16 níveis que contemplam cenários desde os Alpes Suíços a ilhas selvagens. Qualquer uma das nossas personagens vem equipada com um vasto leque de armas e "gadgets", onde podemos encontrar desde óculos de visão nocturna a gazuas electrónicas. A sair lá para o final de Setembro.

Fighting Force 2





A Core Design, responsáveis pela criação do mito *Tomb Raider*, encontra-se a trabalhar na sequela de *Fighting Force*, com lançamento agendado para o final do ano. Afastando-se do conceito do tradicional beat'em up, *Fighting Force 2* oferece-nos uma combinação de vários géneros misturando elementos de aventura, estratégia, espionagem e, claro, o inevitável soco neles. Com um novo motor 3D permitindo uma animação mais rápida e fluida e um novo sistema de combate, *Fighting Force 2* tem tudo para se tornar um vencedor. Vamos esperar ansiosamente pelo seu lançamento.

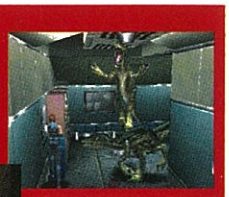


Point Blank 2



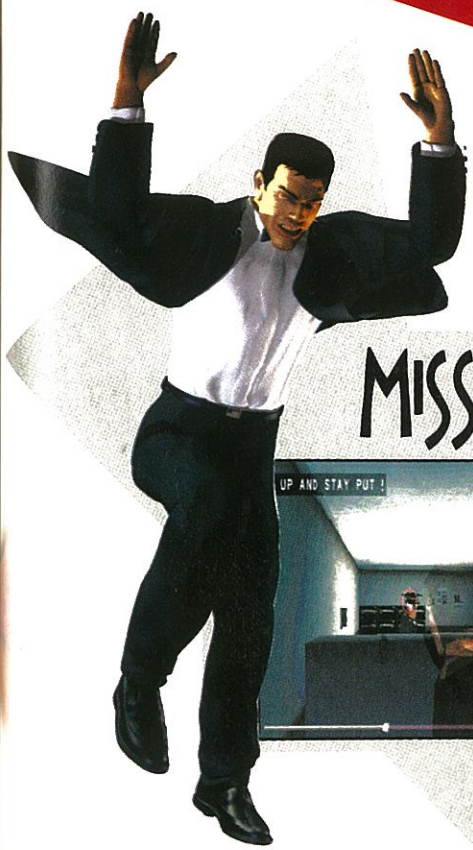
O shoot'em up mais divertido alguma vez lançado para a PlayStation está de volta. Desenvolvido pela Namco, *Point Blank 2* traz-nos de volta os carismáticos Dr. Don e Dr. Dan num novo RPG, além das mais de 70 galerias de tiro, que vão desde o velho Oeste ao tiro desenfreado aos cordeiros que povoam os nossos sonhos. Conta ainda com o modo Party, desenhado para multi-jogador. *Point Blank 2* está previsto para o final do Verão. Comecem a olear as G-Con45.

Dino Crisis





Dentro da linha de *Resident Evil* ou *Silent Hill*, a Capcom anunciou o lançamento de *Dino Crisis*, um jogo que promete elevar ao máximo os nossos níveis de adrenalina. Criado por Shinji Mikami, criador da série *Resident Evil*, *Dino Crisis* leva-nos numa viagem recheada de suspense e puro terror, onde assumimos o papel de Regina, um elemento das Forças Especiais. Com uma animação extremamente detalhada e rigorosa aliada a um argumento digno do mais aterrador filme de horror, *Dino Crisis* perfila-se como um dos candidatos a jog do ano bem como um dos mais assustadores. A acompanhar com atenção.



Curtas

Ehrgeiz é o novo jogo de luta da Squaresoft, onde poderemos defrontar várias personagens da saga *Final Fantasy 7*, incluindo o próprio Cloud. A saída na Europa está prevista já para o próximo mês.

Depois do sucesso alcançado no PC, a EA prepara o lançamento de *Castrol Superbike Racing* para a PlayStation.

A Z-Axis encontra-se a trabalhar num jogo de skate, contando com o apoio da mítica revista Thrasher. A distribuição de *Thrasher: Skate & Destroy* estará a cargo da Take 2.

Mission: Impossible na PlayStation

Depois do sucesso alcançado na Nintendo 64, a Infogrames prepara-se para editar *Mission: Impossible* para a PlayStation. Esta nova versão introduzirá alguns melhoramentos em relação à anterior versão na N64. Assim teremos um novo sistema de controlo bem como um novo interface para o inventário, menu de jogo redesenhado, suporte para o PockectStation, banda sonora do filme e níveis de jogo melhorados de modo a simplificar a jogabilidade. *Mission: Impossible* tem lançamento previsto para Setembro.

Top de venda- Consolas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	=	Metal Gear Solid (PSX)	Konami
2º	novo	Ridge Racer Type 4 (PSX)	Namco
3º	novo	Crash Bandicoot 2 Plat. (PSX)	Sony
4º	2º	Collin McRae Rally (PSX)	Codemas...
5º	novo	Need For Speed Road C. (PSX)	EA
6º	5º	Hugo (PSX)	ITE
7º	=	Toca 2 (PSX)	Codemas...
8º	novo	Kensei (PSX)	Konami
9º	10º	Gran Turismo (PSX)	Sony
10º	9º	Premier Manager 99 (PSX)	Gremlin

Recolha de informação a 13, 14 e 17 de Abril nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)

Próximos lançamentos

PlayStation	Nintendo 64
•Blaze and Blade	•Mario Party
•Quake II	•Star Wars: Episode 1: Racer
•X-Files	•F1 World Grand Prix 2
•Tail Concerto	•Donkey Kong 64
•Legacy of Kain: Soul Reaver	•StarCraft
•Legend of Legaia	•Command & Conquer
•Bugs Bunny: Lost in Time	•A Bug's Life
•Carmageddon	•Jet Force Gemini
•Croc 2	•Perfect Dark
•Rally Masters	•Lego Racers
•Syphon Filter	•Mini Racers

VRally 2

Saiam da estrada e atirem-se para os arbustos... vem aí VRally 2





Enquanto as grandes estrelas do volante corriam no Rally da Córsega, a Infogrames aproveitou o evento para mostrar à imprensa especializada a nova versão de *VRally*. Será este "O JOGO" de rally? Até quando?





A avaliar pelo aparato da apresentação, pela confiança dos executivos da Infogrames e por aquilo que já vimos do jogo, todos os "Playstation Gamers" podem ter a certeza que irão ter um forte rival de *Colin McRae*. *VRally2* é o sucessor natural do título da Codemasters que entra no mercado para o superar, como se passássemos das duas rodas motrizes, para a tracção às quatro rodas (neste caso a diferença não é assim tão gritante, mas adiante...). A aposta é de tal ordem que *VRally* serviu mesmo de mote para a última prova do mundial de rallys que ocorreu na ilha francesa do Mediterrâneo, a Córsega. Se no nosso país a prova chegou a chamar-se TAP - Rally de Portugal, esta volta de 99 teve a designação de *VRALLY - Tour de Corse*. Estes são custos elevados de promoção que, aliados à presença de um batalhão de jornalistas vindos de toda a Europa, tornaram este evento numa das maiores manobras de charme à volta de um jogo. Para Antoine Amolant, Product Manager da Infogrames, «A ideia de patrocinarmos o evento prende-se com o facto de este ser uma prova transmitida para todo o mundo. Nada melhor do que este palco para darmos a conhecer o jogo não só aos 'gamers' como a todos os amantes do desporto automóvel».









Curiosamente, se com *Colin McRae* «estamos perante um jogo em que um piloto de rallys dá o nome, aqui é um jogo de rallys a dar um título a uma das provas do mundial». Algo que não é novidade para a Nacional que reúne também partidos de esquerda. Talvez por isso Vatanen se mostre um autêntico Relações Públicas. Além da sua extrema simpatia em falar com toda a gente. Desde pilotos a assistência, não conseguia estar dez minutos sem pegar no telemóvel e ligar para amigos e colegas do seu país, dando o ponto da situação daquilo que se estava a passar na Córsega.



O finlandês voador

Enquanto Sainz, Bugalski, Delecour e outras estrelas da condução esgrimiam entre si o primeiro lugar da prova corsa, outro Ás do volante brilhava nos bastidores. Ari Vatanen carrega consigo o epíteto de um dos mais rápidos pilotos de sempre, facto que lhe chegou a causar dissabores quase fatais, como por exemplo na prova argentina de 85 em que o seu antigo mecânico português, Carlos Barros, lhe salvou a vida.

Vatanen, dedicado agora à política, está a concorrer como deputado ao parlamento através do Partido Conservador Finlandês que está no governo através da Coligação

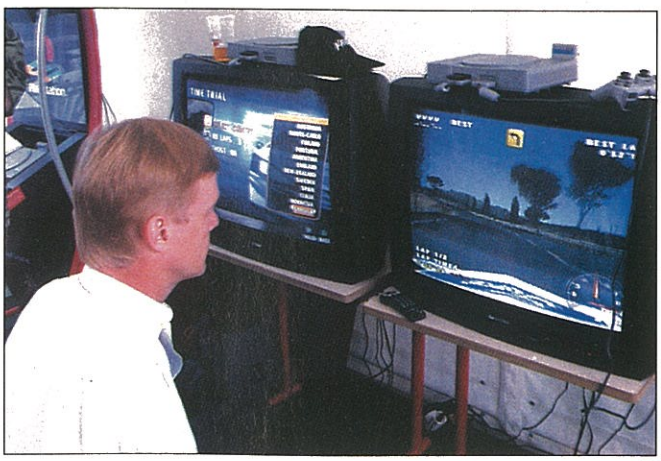
- Sei que foi consultor técnico na realização de *V Rally2*. Foi um papel importante?

Não diria um papel importante. Foi o meu papel. Como condutor de rallys fui dizendo como estava a sentir o carro, qual era a sua estabilidade, que ambientes havia à volta de cada prova, muitas coisas. Mas o mais importante foi mesmo o de comentar o comportamento do carro. Se estava a andar muito depressa ou devagar, se o seu equilíbrio era estável. Por exemplo, um carro que tenha um peso médio de mil quilos não pode virar-se repentinamente. O meu papel foi o de trazer o conhecimento de um piloto de rallys ao jogo.

- Que comparação faz entre as duas versões de *V Rally*?

Penso que o carro na primeira versão estava ainda muito nervoso. Agora está bem mais estável.

- Acha que esta nova versão consegue superar *Colin McRae*?





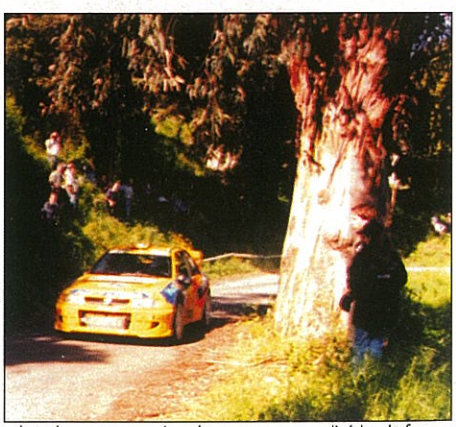




Não sou um "gamer" experiente, só agora comecei a jogar. Mas sei muito bem como o carro se pode comportar, como a estrada e restante ambiente devem ser na Córsega, na Finlândia ou em Portugal. O primeiro jogo era muito nervoso. Aí o *Colin McRae* já apresentava mais estabilidade. Só que é tão estável que deixa de ser suficientemente competitivo.
O *V Rally 2* é uma boa combinação dos dois. Está muito mais estável, mas não em demasia. E continua a ser um desafio porque podemos encontrar sempre algo de novo. É um jogo muito completo.

- Que memórias tem do Rally de Portugal?
Do rally não tenho muito boas memórias porque a única vez que acabei foi no ano passado, participando nele deste 77. Muitas vezes desisti por erros de condução, outras porque o carro falhou. Quanto a Portugal é um país onde tenho muitos amigos. Os portugueses são um povo que possui uma história muito rica e não são arrogantes.

- Contrariamente a muitas vedetas vejo que não se importa nada de contactar com o público, dar autógrafos.
Isso dá-nos um bom "feeling". Gosto de ter este contacto com o público que sente que eu não sou nenhum Deus. Prezo muito os valores humanos e por isso devemos sempre aplicá-los de forma respeitosa.



- Mas não é muito comum para um nórdico ter a sua abertura para com desconhecidos.
Não é muito comum. Os finlandeses são reservados e tímidos, mas são sinceros. A vida tornou-me um pouco mais aberto que a maioria dos finlandeses. Gosto do contacto humano em Portugal, na Finlândia ou na Córsega.

Infogrames, pois o ensaio do patrocínio de provas desportivas ou de pilotos já tinha ocorrido o ano passado, quando esta casa inscreveu o seu nome no carro do finlandês voador, Ari Vatanen, no Rally dos 1000 Lagos. Mítico condutor que esteve por detrás das duas versões de *VRally*, como consultor técnico (ver caixa), concedendo muito maior realismo na condução de um Mitsubishi, Subaru, Ford, Peugeot ou Seat. Segundo Antoine Amolant, «o Ari já tinha participado na versão anterior, mas nesta teve um papel mais preponderante, especialmente na forma de condução do carro. Ele gastou horas e horas com os programadores dando opiniões sobre o comportamento do automóvel. Tanto assim é que podes agora sentir as diferenças entre os dois jogos, quando conduzes um carro. Tudo isto está muito mais preciso».

Além da maior precisão na condução, de realçar outros melhoramentos como a posição da câmara que acompanha sempre o nosso bólide, quer saia da estrada, ou se vire. Não havendo a mínima hipótese de vermos o carro de lado, ou de frente, como é comum em muitos jogos 3D.

Outro pormenor que não foi deixado ao acaso foi o dos cenários. Todos os ambientes próprios de provas singulares como a Finlândia, Catalunha, Austrália ou Córsega foram resgatados para serem incluídos no jogo. Não falta uma árvore ou arbusto, uma casa, um poste de iluminação ou um mural característico daquela prova. Quando corremos na Córsega conseguimos sentir toda a velocidade galopante que consome o asfalto, ao longo de escarpados impróprios para vertiginosos, em que se observa dentro do nosso bólide as baías que caracterizam a paisagem desta ilha, que se assemelha (em termos de assimetria montanha / mar) à nossa Madeira. Antoine diz-nos que toda essa realidade é possível porque «os programadores estiveram em todos os traçados e foram tirando fotos para pôr no jogo».

Além da simulação que se quer o mais próximo da realidade, *VRally 2* combina ainda o formato arcade, no qual o iniciado tenta progredir do fácil para o mais difícil através de grupos de traçados que vão sendo sucessivamente superados, por forma a se aceder ao próximo. E aqui a condução da nossa "bomba" não é muito disparatada, como acontece em outros títulos do género, conseguindo produzir um grau de realismo algo próximo do da simulação.

Para o floreado final, os programadores da Infogrames não quiseram deixar de colocar a dispensável escola para pilotos que também podemos observar em *Colin McRae*.

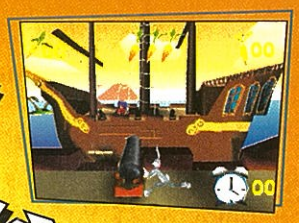
Em suma, *VRally2* para as gentes da Infogrames é "O JOGO" de rally que puxa pelos limites da Playstation. Dificilmente se conseguirá fazer algo superior neste modelo.

Por isso, antes de um novo episódio desta sequela em nova plataforma, *VRally2* terá, segundo Antoine, «uma versão PC lá para o ano 2000, adaptada aos requisitos do momento».

Luis Rei

Data prevista de saída :
Junho de 99
Editora :
Infogrames
Desenvolvido por :
Infogrames

BUGS BUNNY™ FINALMENTE NA PLAYSTATION!











BUGS BUNNY™ Lost in Time

UMA NOVA DIMENSÃO NO UNIVERSO DIVERTIDO DOS LOONEY TUNES™!

INTERACTIVE ENTERTAINMENT™

PlayStation

INFOGRAMES

As personagens, nomes e menções aos LOONEY TUNES são marcas registadas da Warner Bros. ©1999. " " e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 INFOGRAMES. Todos os direitos reservados.

Final Fantasy VIII

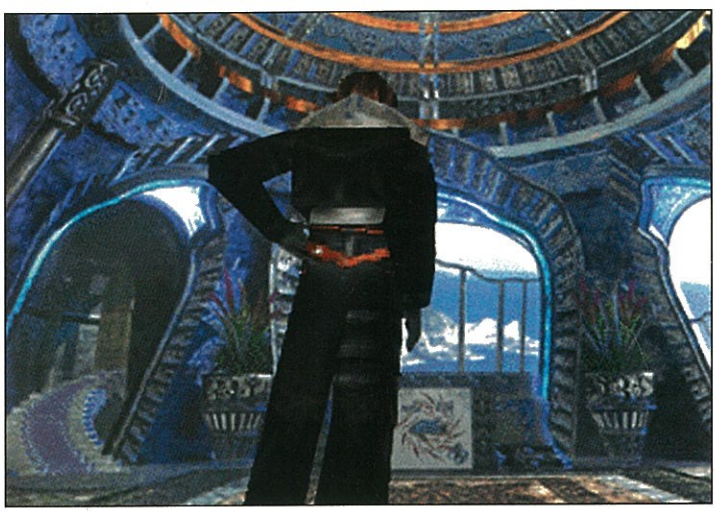
O sonho está prestes a tornar-se realidade

Depois do lançamento no Japão do último episódio da saga da Squaresoft, inicia-se agora a contagem decrescente para o seu lançamento no resto do mundo, razão pela qual decidimos fazer um balanço do que se sabe do jogo.

Para começar, o enredo deste *Final Fantasy 8* passa-se num universo futurista, algo semelhante ao anterior mas um pouco mais avançado tecnologicamente. A personagem principal chama-se Squall Leonhart, e é um aluno de uma escola de ensino militar dedicada a resolver problemas em várias partes do mundo a troco de dinheiro. É nesta escola de mercenários que Squall irá conhecer Rinoa Heartilly, a heroína do jogo e que se irá tornar na sua grande paixão. E mais não revelo já que o melhor do jogo é o desenrolar surpreendente da sua história.

A sequela de Final Fantasy 7 promete revolucionar outra vez o universo dos RPGs

Claro que existem ainda outras características brilhantes. Uma delas é o melhoramento gráfico que as personagens levaram desde *FF7*, parecendo agora muito mais humanas e reais. As animações são igualmente fabulosas e, pelo que podemos apreciar, bastante variadas.

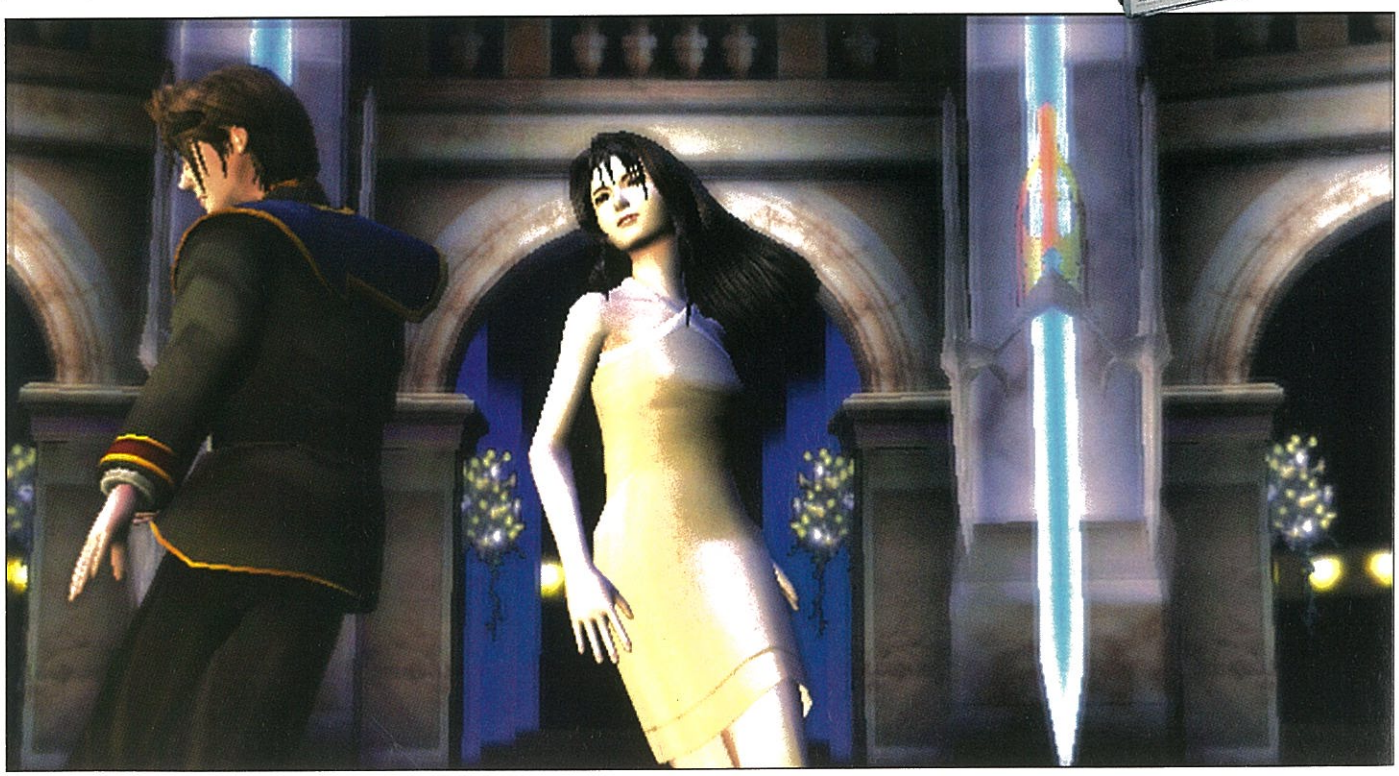


Os cenários continuam lindíssimos e com detalhes espantosos. Por exemplo, ao movimentarmo-nos numa rua comprida, a parte distante apresenta-se desfocada ou focada dependendo da nossa posição em relação a ela. Existem também cenários com vários layers, o que fornece alguma sensação 3D aos cenários desenhados.



O universo deste último *Final Fantasy* encontra-se bastante melhor concebido, formando um todo credível e agradável de ver. Existe agora uma maior diversidade de veículos que podemos alugar ou obter. Existem muito mais personagens nas cidades, que possuem um realismo bastante superior à antiga versão. Outro pormenor interessante é o facto de não ganharmos dinheiro a combater inimigos, mas sim recebendo um salário constante que nos é



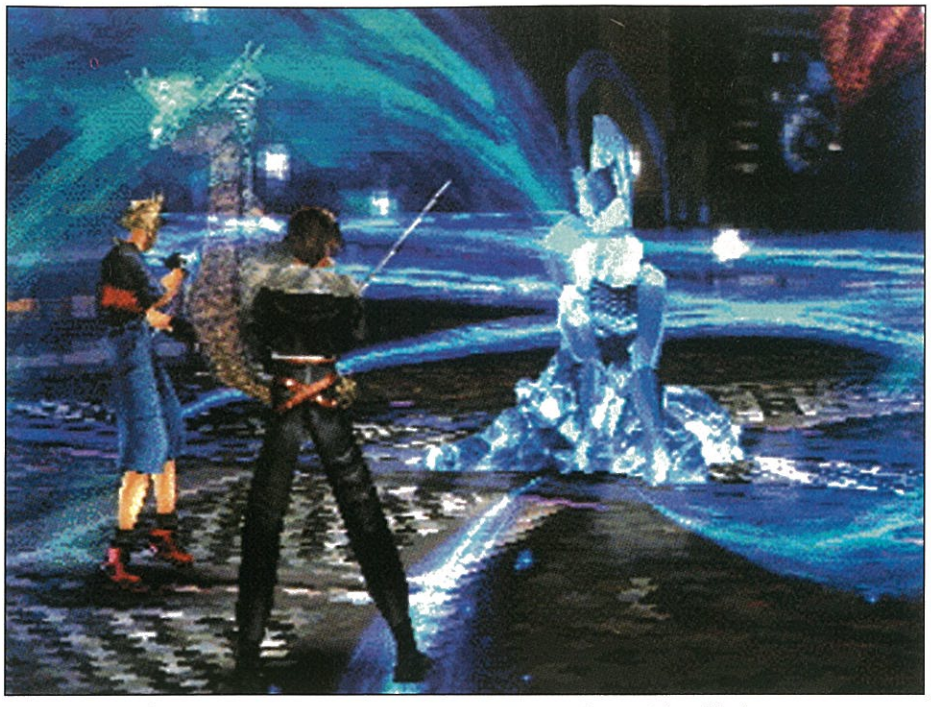


entregue à medida que o tempo vai passando. Podemos igualmente ser promovidos, o que aumenta o dinheiro ganho.

Os gráficos, a jogabilidade, os FMV, tudo se encontra belo e aliciante

As cenas de combate foram igualmente bastante melhoradas, apresentando um sistema de batalha completamente novo. Foram abolidos os pontos de MP, e agora a nossa personagem tem de retirar a energia dos inimigos para efectuar as suas poderosas magias. O papel dos antigos Summons foi renovado e evidenciado. Estes chamam-se agora Guardian Forces e vieram substituir o antigo sistema de Matérias. É com eles que podemos despejar para cima dos adversários os nossos poderosos feitiços e protegermo-nos dos seus golpes, pelo que fazem uma parte fundamental da estratégia.

Outro pormenor interessante é a variedade de Limits disponíveis. Tal como na versão 7, os Limits





são ataques poderosíssimos que permitem aumentar o dano causado pela nossa personagem. Porém, ao contrário do anterior, não existe nenhuma barra de Limit, já que estes podem ser executados apenas quando estivermos bem próximos da morte. Outra diferença importante é que estes Limits não causam um dano contínuo sem carregarmos em nada, obrigando-nos a executar combinações variáveis para tirarmos o maior proveito do ataque. Estas combinações são diferentes para cada Limit, o que nos obriga a aprender a utilizá-lo correctamente com cada personagem.

As FMV de *FF8* são absolutamente alucinantes e fazem-nos perder a fala ao observá-las pela primeira vez. O pormenor do rosto das personagens está magnífico, e com uma perfeição nunca antes vista na PlayStation. Os artistas da Square devem realmente ter-se esmerado na concepção destes vídeos fabulosos.

A banda sonora promete ser mais uma vez um dos grandes trunfos do jogo, construída pelo mestre da saga Nobuo Uematsu, que já tinha feito maravilhas com *Final Fantasy 7*.

É aterrador o facto de ainda faltarem alguns meses para o lançamento na Europa

O que não podemos ainda esquecer é a duração que o jogo deve apresentar, já que se estende ao longo de 4 CDs, o que promete dar muitas horas de jogo aos FFanáticos famintos desde a última versão.

A única desvantagem disto tudo é o facto de faltarem ainda aproximadamente seis meses para o lançamento mundial, que se podem vir a tornar insuportáveis para os RPG viciados como eu.

Gonçalo Lopes





Data prevista de saída :
3° Trimestre de 99
Editora :
Squaresoft
Desenvolvido por :
Squaresoft

Kensei: Sacred Fist

Mais uma vez, uma grande evolução gráfica...

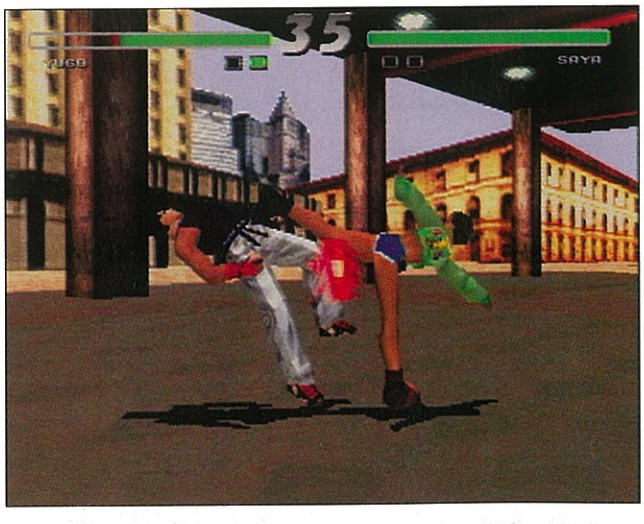
A equipa da Konami conseguiu mais uma vez quebrar as barreiras, em termos gráficos, da sempre surpreendente consola da Sony, atingindo com este *Kensei* um novo nível de perfeição gráfica, sem polígonos.

Apesar de não ser uma das maiores especialistas neste campo, a Konami sempre foi bastante boa em jogos de acção, pelo que não deve ter sido muito difícil adaptar os excelentes motores gráficos da equipa a um jogo clássico de "soco-neles".

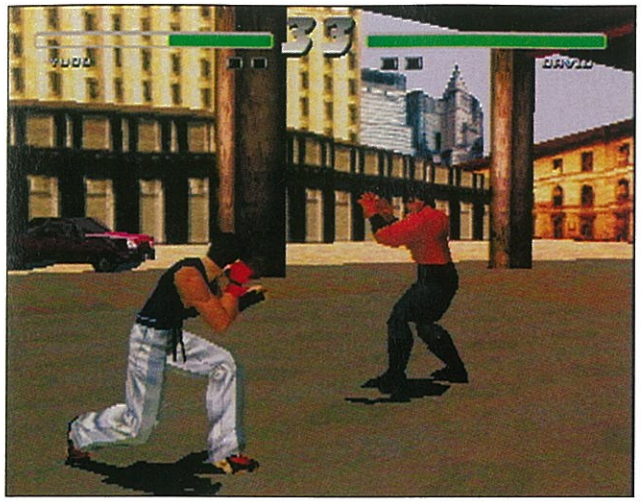
O único problema grave de Kensei parece ser realmente a falta de um guião organizado

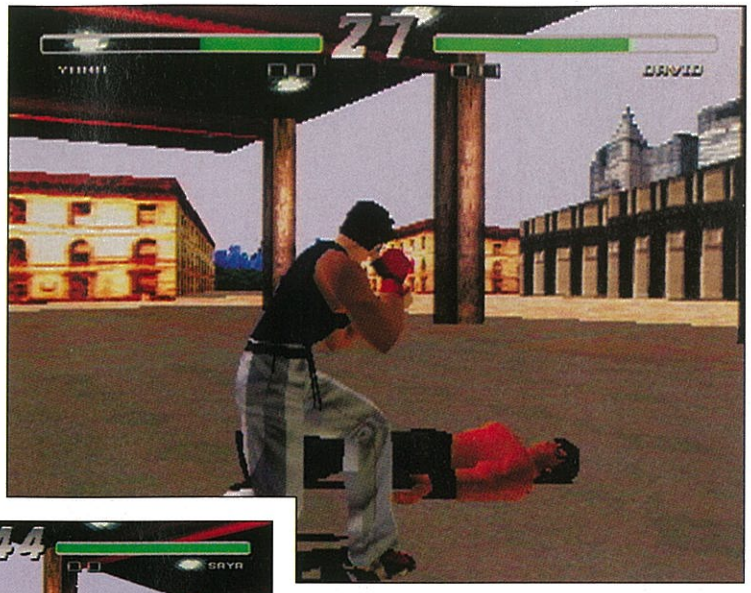
Os gráficos são realmente o melhor de *Kensei*. Quase completamente sem polígonos, o design das personagens encontra-se, ouso dizer, relativamente além de *Tekken 3*, que surpreendeu bastante após a sua saída. A animação dos lutadores é também outro aspecto fascinante de *Kensei*. Todos os golpes efectuados apresentam uma graciosidade e uma naturalidade impressionantes, que nos obriga a ficar de queixo caído ante tamanho espectáculo. A Konami conseguiu, sem dúvida, uma vez mais bater os limites da PlayStation, que se julgavam já há muito explorados, tal como fez com *Metal Gear Solid*.

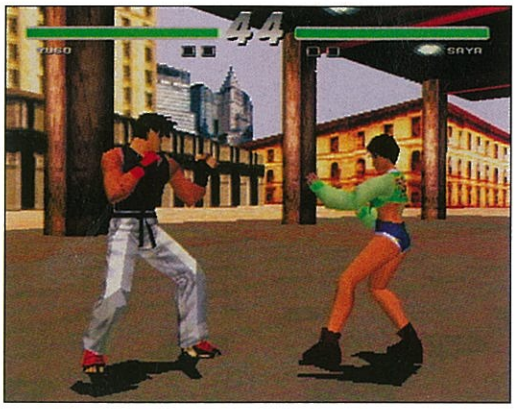
Esta naturalidade e fluidez no aspecto gráfico contém também bastantes pormenores que ajudam igualmente bastante à jogabilidade,











sendo um dos mais importantes o elaborado sistema de defesa incorporado no jogo. Quando nos colocamos em posição de defesa, em vez de defendermos os golpes com um simples bloco, como em *Tekken*, desviamo-los um a um, com cada desvio dependendo do golpe aplicado. Temos então esquivas de cabeça, counters, saltos e pequenos pormenores excelentes que mantêm aceso o calor da luta, mantendo sempre em movimento mesmo o mais cauteloso dos lutadores.

Mas não é só este pormenor que é diferente de *Tekken*. Existem bastantes mais diferenças dignas de destaque. Por exemplo, o salto, tão comum em *Tekken 3*, é em *Kensei* um movimento muito mais complexo, podendo apenas ser efectuado como parte de um combo ou movimento especial, o que impede os mais veteranos de o usarem para se esquivarem aos golpes do adversário. Mas apesar de muitos considerarem este pormenor uma desvantagem, permite ainda uma jogabilidade inovadora, que os jogadores mais noviços podem aprender, e que obriga também a um pouco de aprendizagem por parte dos veteranos, além de oferecer horas de jogo a ambas as partes.

O aspecto gráfico deste Sacred Fist é realmente digno da Konami e surpreende pela positiva

As personagens desempenham em *Kensei* um papel importante, e são bastantes, num total de 24 lutadores diferentes, prontos a usarem de várias técnicas para acabar com o adversário. Com apenas dez disponíveis de início, a busca pelas personagens secretas vai sem dúvida ocupar bastante tempo entre os jogos em multiplayer, de modo a podermos utilizar o leque completo.

A jogabilidade apresenta também algumas diferenças agradáveis dentro do género

Isto leva porém a uma desvantagem que eu considero relativamente importante. O problema é que *Kensei* não tem história. A FMV do início é boa mas demasiadamente curta, e as personagens não possuem nenhuma razão aparente para lutar. Ao concluir o Normal Mode (Arcade), não nos é apresentado nenhum enredo que sirva como explicação, nem mesmo um pequeno vídeo. Limitam-se a passar os créditos com imagens de luta como fundo. É realmente pena que não se tenham dedicado a esta parte também bastante importante de um jogo.

A banda sonora também se encontra à altura deste grande produto, apesar de não merecer grande destaque, apresentando-se mais como um complemento à luta, passando sempre despercebida aos mais batidos neste tipo de jogos.

Kensei forma então na sua globalidade um produto sólido e convincente que, com algumas limadelas em pormenores importantes, pode realmente atingir o seu auge, talvez até inaugurando outra série de sucesso como aconteceu com *Tekken* ou *Street Fighter*. É esperar para ver o que a Konami tem para nos oferecer.

Gonçalo Lopes



Editora: Konami
Consola: PlayStation

97%

+ Excelentes gráficos e animações, jogabilidade fluida

− Falta de história

Need for Speed Road Challenge

O regresso dos fanáticos

Realmente, a equipa da Electronic Arts não quer deixar morrer esta série que já vendeu milhões, e apresenta agora uma nova sequela que introduz novos condimentos a esta lenda da velocidade.

Need for Speed: Road Challenge (*NFS 4*), apresenta uma série de melhorias em relação às edições anteriores, e promete mais uma vez criar o vício entre os numerosos apreciadores desta "saga".

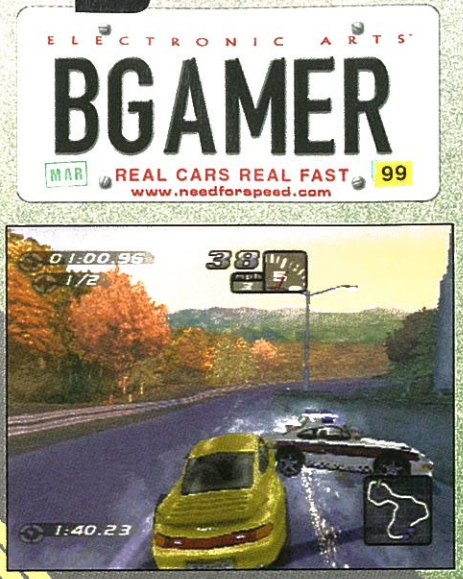
Os gráficos apresentam-se agora bastante mais polidos e bem definidos

A primeira evolução a destacar é em relação ao aspecto gráfico do jogo, que evoluiu grandemente em matéria de pormenores e definição dos veículos e cenários. Para começar, existe logo à partida um pormenor que certamente impressionará muitos amantes da PSX. Os gráficos dos veículos encontram-se bastante mais definidos, e podemos agora visualizar a nossa personagem dentro do veículo, com um detalhe impressionante e uma animação realista. Para além disso, *NFS 4* introduziu um novo motor gráfico para os acidentes, denominado Tru-Hazard, que fornece uma deformação real do automóvel, criando amolgadelas, vidros partidos, peças soltas e muitos outros danos que aumentam toda a realidade do jogo.

Os cenários foram igualmente um pouco mais trabalhados, apresentando-se agora bem mais definidos e com alguns laivos de interactividade que impressionam. Por exemplo, existe uma pista onde, se assim decidirmos, podemos enveredar por uma linha de comboio à laia de atalho, arriscando-nos porém, a levar com um comboio em movimento, o que não será muito bom para o nosso querido BMW.

Em matéria de jogabilidade, o controlo do carro mantém-se ao mesmo nível que nas versões anteriores, ou seja, quase excelente. Existem porém algumas novidades nos modos de jogo disponíveis. Além dos clássicos Campeonato, Head-to-Head e do recém lançado Hot Pursuit, *NFS 4* apresenta nesta edição um novo modo chamado High Stakes. Nesta nova opção podemos entrar numa corrida de apostas com um amigo, onde o prémio será o carro do perdedor.

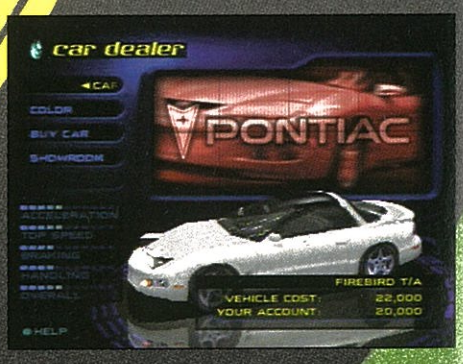
Passando a explicar, serão necessários dois cartões de memória para esta corrida, cada um deles com um bem equipado carrinho de cada um dos competidores. Esta corrida de apostas permite-nos realmente pôr à prova aquela bomba que tanto tempo demorámos a construir, e ainda abarcar aquele excelente carro do vizinho que sempre desejámos. Depois de cada corrida, o vencedor receberá no seu cartão de memória uma cópia exacta do automóvel do vencido, enquanto este verá irremediavelmente apagado do respectivo cartão o seu precioso veículo. Este



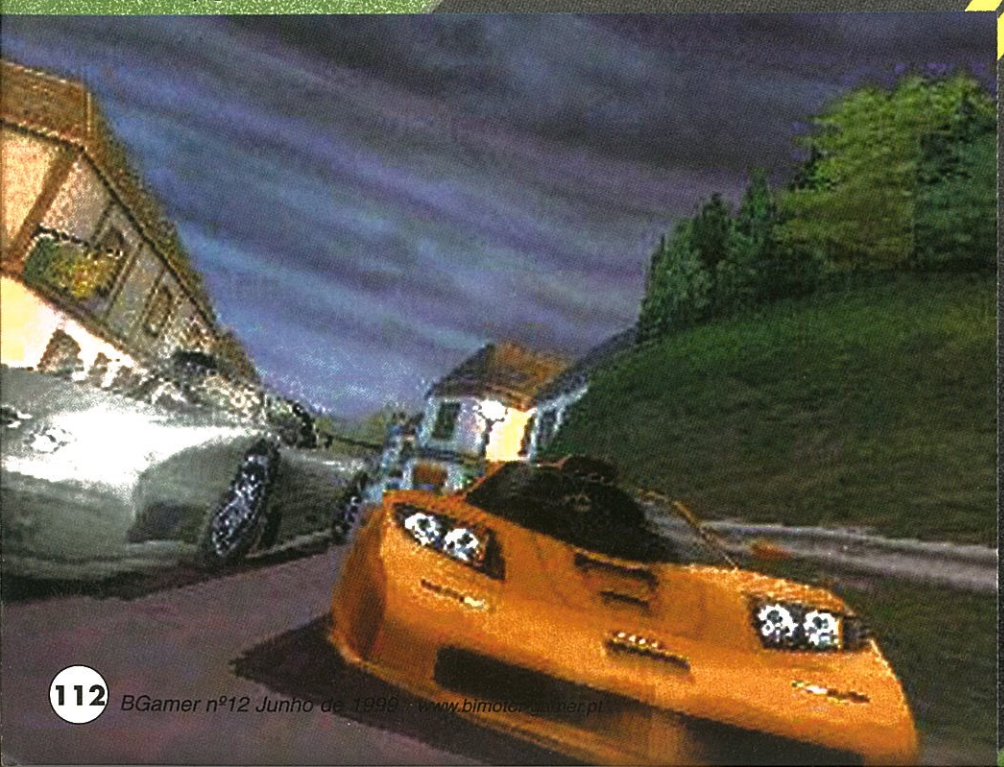
modo adiciona assim um novo sabor às corridas multi-player de *NFS*, introduzindo assim um novo motivo para um vício irresistível.

A sonoplastia encontra-se agora bastante mais real e pormenorizada

O modo Hot Pursuit também sofreu algumas melhorias, tornando-se agora mais real e mais viciante. Além da possibilidade de jogar a dois, um contra o outro, ou em modo de cooperação, Hot Pursuit conta ainda com uma espécie de













campeonato Single Player, onde podemos adquirir novos veículos policiais e também algumas surpresas que não vou revelar. O próprio jogo em si foi alterado, pois agora não estamos sozinhos na perseguição dos criminosos, e podemos pedir reforços, bloqueios de estrada, tapetes de pregos e outras regalias que irão certamente representar mais um trunfo para este produto de luxo.

A Electronic Arts esmerou-se na criação e evolução dos modos de jogo em NFS 4

Em termos de som, *NFS* sofreu igualmente uns quantos melhoramentos, principalmente no som dos motores, agora mais nítido e real e variando com cada automóvel. Outra surpresa encontrada foi no pormenor dedicado às comunicações da polícia. Além de variarem a língua dependendo do país onde estiverem, estas comunicações apresentam agora um ar muito mais real, como por exemplo, a indicação da velocidade exacta do fugitivo ou a indicação do local da perseguição ou mesmo a cor, marca e modo de conduzir do mesmo. É fascinante.



Need for Speed: Road Challenge apresenta assim um número bastante razoável de melhorias, que, apesar de não serem totalmente perfeitas, construíram pelo seu número uma evolução bastante boa de uma série que já se tornou clássica.

Pode então concluir-se que esta nova sequela conseguirá ainda atrair mais uns quantos fanáticos para a saga, além de manter fiéis todos os demais apreciadores de títulos de velocidade. Mais uma vez, a Electronic Arts atingiu os seus objectivos.

Gonçalo Lopes

Editora: Electronic Arts
Consola: PlayStation

95%

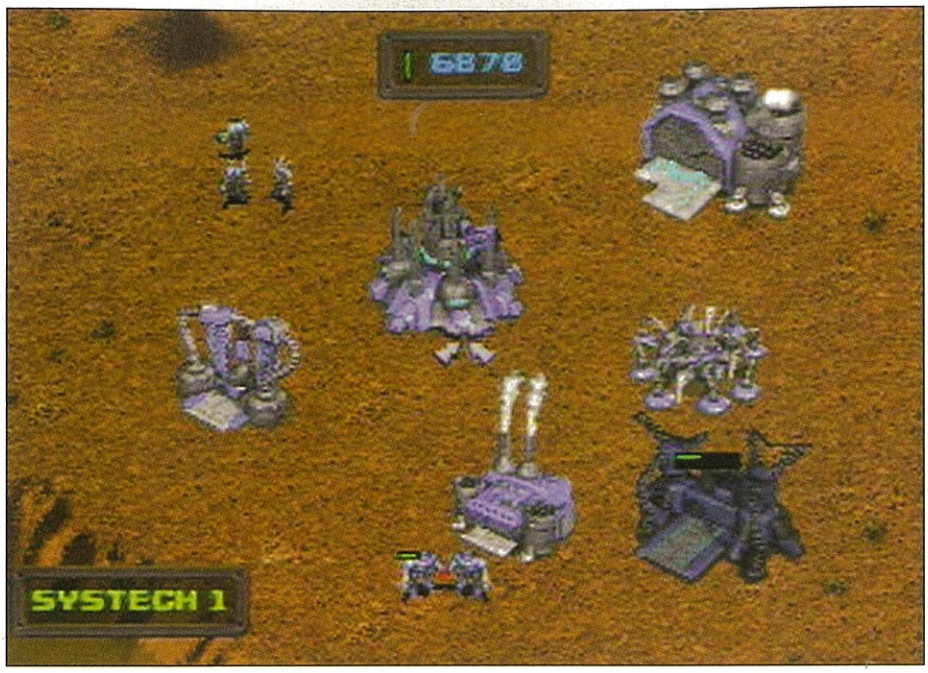
+ Grande número de inovações, Mais e melhores opções de jogo, Boa melhoria gráfica

− Alguma (muito pouca) sensação de déja-vu para os mais veteranos

KKND Krossfire

Directamente do PC para a PlayStation





Para quem apreciou *Krush, Kill n' Destroy* no PC ou para quem nunca teve oportunidade de o fazer porque só tinha PlayStation, aqui está *KKND Krossfire*, importado directamente para a consola da Sony pela nossa querida Infogrames.

É quase imperdoável não ter ouvido falar ainda do tão famoso *KKND*, mas se esteve ausente da nossa galáxia durante muito tempo, aqui vai uma muito breve síntese da história desta batalha épica.

Uma grande conversão do PC, que se joga bem sem precisar do rato

Depois da primeira grande guerra nuclear que praticamente destruiu o nosso planeta, os sobreviventes de ambos os lados cessaram hostilidades de modo a poderem sobreviver. Escondidos em covis subterrâneos, lutando diariamente pela vida, as duas facções, os deformados mutantes e os humanos, mantiveram uma "paz" relativa durante quase cem anos. Porém, em 2179, a segunda guerra nuclear eclodiu, e as facções adormecidas trouxeram para a superfície o fruto de muitos anos de sobrevivência subterrânea. Armas mortíferas comandadas por soldados ainda mais mortíferos lançaram de novo a guerra no mundo. Mas desta vez não se trata apenas de humanos e mutantes, já que no meio desta nova guerra uma nova facção guerreira surgiu.



Os robots da série 9, antigos trabalhadores mortos pela radioactividade, também procuram vingança.

É no meio desta atribulada história que o jogador é lançado, como comandante de uma das três facções guerreiras para fazer valer os objectivos da sua raça, sejam eles quais forem.

A conversão PSX encontra-se razoavelmente bem conseguida. O cursor utilizado para seleccionar os comandos mexe-se rapidamente e com precisão, e os menus para comandar as tropas são simples e fáceis de aceder. Na verdade, é um dos primeiros jogos de estratégia na PSX que se consegue jogar razoavelmente sem a presença do rato, indispensável para jogos deste tipo.



Os gráficos de jogo são ligeiramente inferiores à versão PC, apesar de se encontrarem até bem definidos, apenas com algumas imperfeições no desenho das tropas. O jogo corre de forma bastante fluida, mantendo uma acção rápida e constante durante todo o jogo.

KKND Krossfire mantém ainda todas as unidades e edifícios do primo PC, com características específicas para cada facção, desde abelhas bombardeiras até rápidas motas de ataque.

A única desvantagem deste novo KKND vem herdada do PC: a falta de inovação dos jogos em tempo real

A banda sonora é rápida, tem uma boa batida e é bastante adequada ao ambiente do jogo, apesar de passar despercebida na maior parte do tempo, especialmente durante os encontros mais calorosos.

No global, *Krossfire* apresenta-se como uma boa conversão do PC, com a desvantagem de não trazer nada de novo a um estilo que já se encontra talvez demasiado batido.

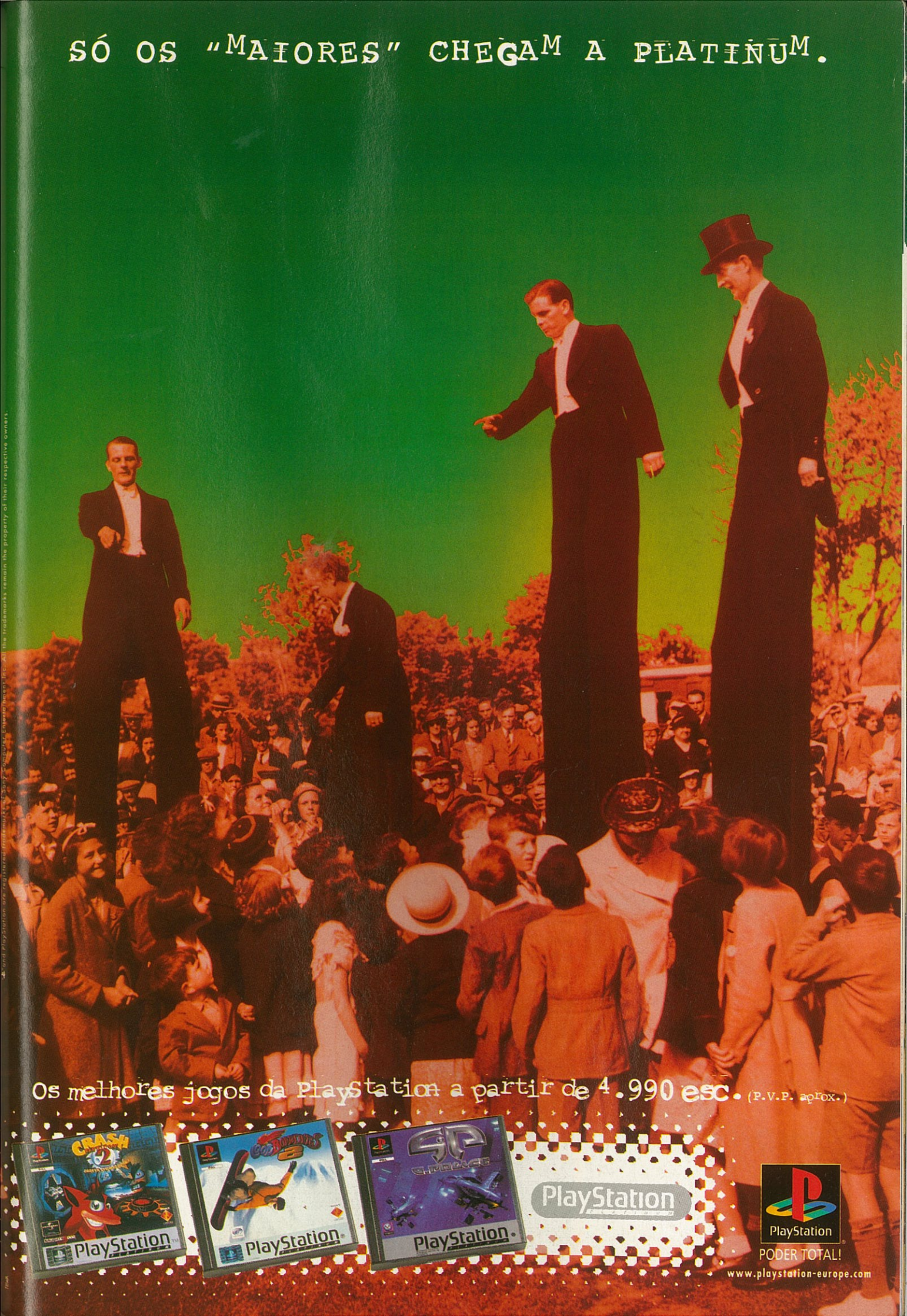
Gonçalo Lopes

Editora: Infogrames
Consola: PlayStation

78%

+ Boa conversão do PC, Bom movimento do cursor, Banda sonora adequada

− Muito poucas inovações e uma grande sensação de déjá-vu, mesmo para os novatos do género


SÓ OS "MAIORES" CHEGAM A PLATINUM.
Os melhores jogos da PlayStation a partir de 4.990 esc. (P.V.P. aprox.)
CRASH BANDICOOT 2
CRASH BANDICOOT
PlayStation
PlayStation
PlayStation
PlayStation
PlayStation
PODER TOTAL!
www.playstation-europe.com

Dreams



Os sonhos na PSX

Depois de uma espera prolongada, anuncia-se agora o lançamento de *Dreams* para a PlayStation. A CRYO Interactive apresenta assim novamente este estranhíssimo jogo, agora num formato para consolas.

Realmente estranho é a palavra adequada, o que não surpreende vindo da CRYO, uma das mais místicas software-houses do mercado, conhecida pela produção dos jogos mais estranhos.

A ideia de *Dreams* está bem imaginada, atirando-nos para um cenário de sonho, onde a nossa liberdade depende da nossa imaginação, e onde os pensamentos dos outros nos podem afectar de uma forma inesperada e incrível.

A história, como muitos certamente sabem, diz-nos que no antigo Egipto foi descoberta uma forma de aceder ao reino dos sonhos por meio de um poço chamado Blue Water, que constituía um portal entre a terra e este misterioso mundo, por onde todos os sonhos da humanidade têm de passar. É neste portal que a nossa personagem é projectada, e é neste mundo que tem de conseguir informação de modo a poder regressar sã e salva ao plano térreo.

Uma jogabilidade com bastante mobilidade, especialmente durante o voo com total liberdade de movimentos

A conversão para PSX do original foi, em termos gráficos, bastante mal conseguida. Enquanto que no PC nos deslumbrávamos com os belíssimos cenários e com um grande detalhe nas personagens, na PlayStation apenas nos podemos perguntar o porquê desta conversão tão fraca. Mesmo com as mais baixas potencialidades da consola da Sony, não se justificava este decréscimo em termos gráficos.



A jogabilidade manteve-se obrigatoriamente a mesma, com a nossa personagem a saltar, voar e a usar de poderes mágicos à medida que questiona os nativos para adquirir informações preciosas para a sua busca. No caminho é interpelado por criaturas negras, originárias dos pesadelos da humanidade, que lhe vão dificultar o caminho onde quer que este se encontre.

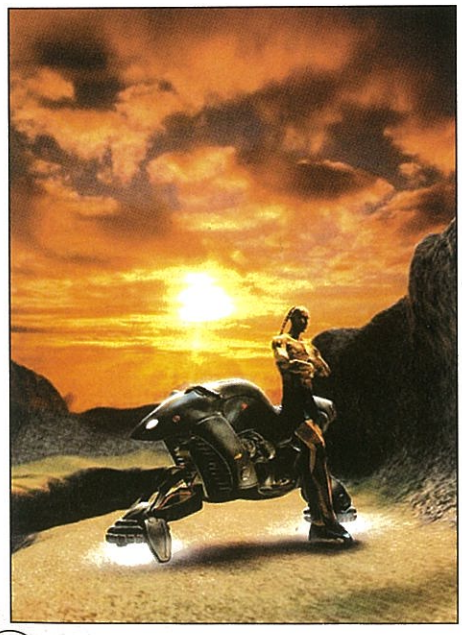
A simulação de um sonho é ainda muito limitada para ser bem conseguida

Como o objectivo do jogo é simular o melhor possível um sonho, temos também a opção de alterar mesmo a forma da nossa personagem, de forma a torná-la mais forte ou mais ágil, num leque de três transformações diferentes. Podemos ainda voar livremente, ou simplesmente pairar, desde que tenhamos ainda mana suficiente para gastar. Esta mana é importante, pois é ela que nos permite transformar as nossas ideias em algo de sólido, neste caso, em ataques poderosos que facilmente repelem os inimigos. Claro que se tudo o resto falhar temos ainda o fiel murro e pontapé, com os quais podemos dispersar as mais comuns das criaturas.

Dreams é, na minha opinião, uma ideia que precisava de muito mais trabalho de modo a atingir todos os seus objectivos, já que apesar de toda a sua estranheza enquanto jogo de plataformas, não deixa de ser bastante normal, quando comparado com os sonhos esquisitíssimos que certamente todos nós temos. Talvez com uma tecnologia mais avançada consigamos simular melhor o que é entrar num mundo destes. Até lá, resta-nos sonhar.

Gonçalo Lopes







Editora: CRYO Interactive
Consola: PlayStation

78%

+ Bastante originalidade, Boa liberdade de movimentos no voo

− Má conversão gráfica, Sonhos muito limitados

Viva Football



O jogo da selecção "nacional"

Para quem é um patriota de raiz e adora a nossa maravilhosa selecção, este jogo deveria ter sido um produto de referência na colecção. Desenganem-se, pois a Virgin Interactive cometeu erros imperdoáveis que rapidamente afastam do pódio este *Viva Football*.



Viva Football, apesar dos seus defeitos, parte sem dúvida nenhuma de uma boa ideia original. As suas mais de 1000 equipas retiradas de antigos campeonatos do mundo asseguram uma boa construção do jogo, permitindo aos mais nostálgicos reviver momentos históricos com as equipas de ouro que marcaram o mundo do futebol. Mas não são só as ideias que fazem um jogo, e a equipa de desenvolvimento (Crimson) não soube adaptar essa boa ideia às tecnologias hoje existentes para o desenvolvimento de jogos.

O grande trunfo de Viva é o facto de podermos rescrever os livros de história, levando Portugal à vitória no Mundial de Eusébio

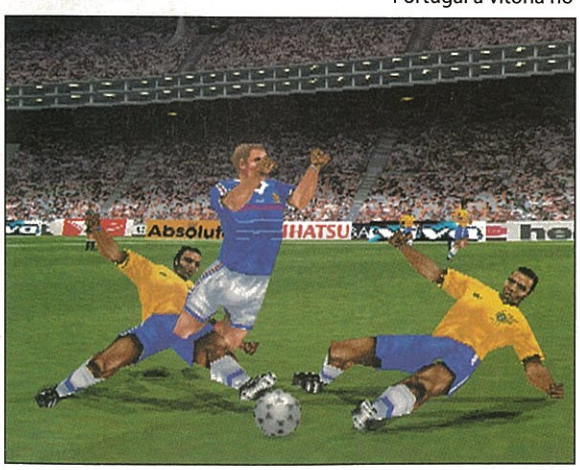
Para começar, cometeram a asneira de utilizar um motor gráfico semelhante ao de *Actua Soccer*, o que, apesar de não ser dos piores, não se adapta bem à PlayStation, além de não se encontrar à altura dos motores desenvolvidos para os grandes produtos desportivos do momento. Os jogadores encontram-se um tanto ou quanto mal definidos, quando comparados com a qualidade de *FIFA*, apesar de apresentarem alguns pormenores interessantes na definição do estádio.

A velocidade de jogo é também outro problema, e encontra-se demasiado lenta para um jogo de futebol, com os jogadores quase a andar, o que pode facilmente quebrar o ritmo a quem está já mais habituado a simulações de outra envergadura.









O controlo do jogo é simples e permite variadas acções, sendo um dos poucos motivos de orgulho que *Viva Football* possui. Para além dos movimentos, fintas e passes habituais, temos ainda uma série de movimentos faltosos para os mais violentos, como murros, entradas perigosas e outros que certamente provocarão a expulsão imediata do jogador, mas sem dúvida bastante divertidos.

Sem dúvida nenhuma, o grande trunfo de *Viva* é o facto de podermos rescrever os livros de história, levando Portugal à vitória no Mundial de Eusébio ou fazendo o Brasil ganhar à França em 98. Podemos ainda participar nas etapas qualificativas, podendo então alterar completamente o mundial em questão, o que pode manter interessados os mais veteranos no mundo da bola.

O controlo do jogo é simples e permite variadas acções, sendo um dos poucos motivos de orgulho que Viva Football possui

Mas logo de seguida surge um tremendo erro que irá com certeza pôr os patriotas furiosos com a editora inglesa. Ao contrário do que afirma a capa do jogo, *Viva Football* não se apresenta totalmente em Português, mas sim mal traduzido do Espanhol. Para provar isto basta apenas consultar a Errata construída na contracapa do jogo, na qual podemos testemunhar todos os erros brutais na tradução de jogo. E pensar que este é o jogo oficial da selecção nacional...

Gonçalo Lopes

Editora: Virgin Interactive
Consola: PlayStation

79%

+ Ideia interessante para os nostálgicos, bons movimentos

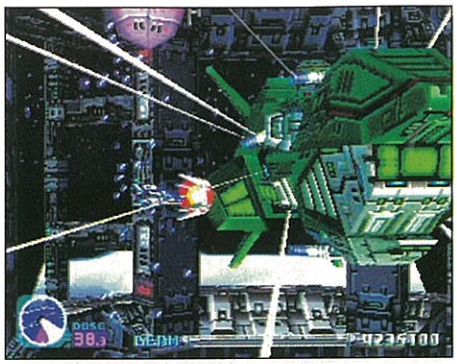
− Motor gráfico pouco potente, pouca velocidade

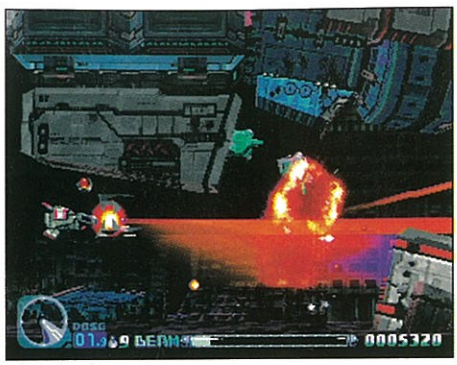
R-Type Delta

Um clássico de regresso à PlayStation

Desde tempos imemoráveis que esta saga tem acompanhado o universo dos videojogos nas consolas, evoluindo de acordo com as tecnologias mas sem nunca alterar a sua estrutura base. Chega agora mais uma versão para a PSX.

Mais uma vez enfrentamos uma ameaça alienígena a bordo da nossa fiel nave mas, desta feita, em vez de navegarmos no habitual plano bidimensional somos transportados para as três dimensões onde esta saga adquire um valor maior.





Para quem sente saudades dos velhinhos jogos 2D de tiro-neles, pode agora animar-se com a saída de R-Type Delta

Claro que não se trata de um perfeito 3D, com toda a liberdade de movimentos, já que isso iria estragar o ambiente de acção frenética e contínua imposto pelo jogo. Trata-se apenas de um 3D em termos de cenários, através dos quais a nossa nave avança, movimentando-se ainda através de um ecrã em 2D.

Apesar de desagradar um pouco aos apreciadores dos verdadeiros 3D, os aficcionados da série irão adorar os novos efeitos que esta plataforma introduz na série, que certamente os irá levar a recordar com gosto os tempos do velhinho *R-Type* para NES.

Tal como já referi, a jogabilidade mantém-se essencialmente a mesma, com toda a acção, as explosões e o tiroteio a acontecer no pequeno ecrã de televisão, onde a gestão do espaço disponível se torna por vezes fundamental para sobreviver ao autêntico caos de *R-Type Delta*. Tal como nas versões anteriores podemos ir melhorando a nossa nave com variadíssimos power-ups espalhados ao longo de todo o jogo, desde armas poderosíssimas até sistemas de protecção mais eficientes. Temos também agora à nossa disposição três variantes de naves, cada uma com as suas vantagens e desvantagens, classificadas em maneabilidade e poder de ataque.

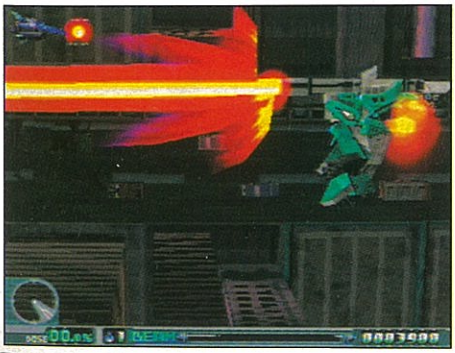




O som também evoluiu grandemente, o que é óbvio encarando as potencialidades da consola da Sony, apesar de não ser o melhor já encontrado no género. Digamos apenas que dá para entreter enquanto estoiramos caminho através de centenas de inimigos.









A simplicidade ao mais alto nível, carregada de efeitos de luz impressionantes

Podemos assim afirmar que, apesar de todas as melhorias evidentes, o melhor trunfo de *R-Type Delta* continua a ser o que sempre foi: o gozo que dá rebentar com milhares de naves utilizando armas devastadoras numa miríade de luzes e cores e também os combates contra os gigantescos bosses finais, que impressionam logo pelo seu tamanho. É então caso para afirmar que sequelas destas valem a pena, pois a sua simplicidade é o suficiente para nos cativar, mesmo sem uma parte técnica demasiadamente elaborada.

Gonçalo Lopes

Editora: IREM Software
Consola: PlayStation

84%

+ Simplicidade, excelentes efeitos, super viciante

− Não aproveita grandemente a tecnologia da PSX

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

17 automóveis oficiais do Campeonato do Mundo de Rally 1999.

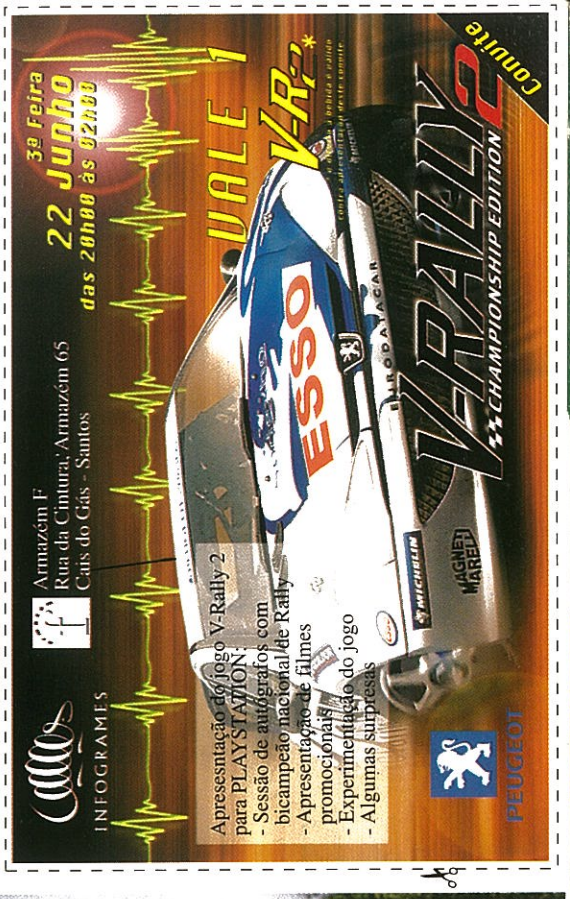
Editor/gerador exclusivo de circuitos.

Jogável a 4 sobre o mesmo ecrã e com apenas uma PlayStation.

4 modos de jogo disponíveis.

92 especiais distribuídas por 12 países diferentes.





"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 INFOGRAMES. Todos os direitos reservados.

PlayStation
PAL

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

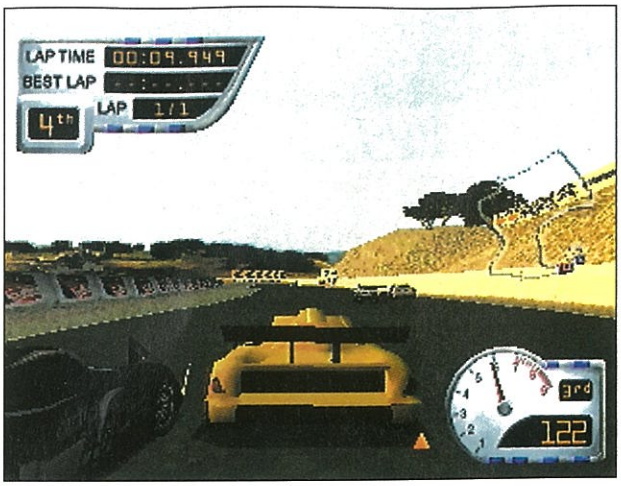
INFOGRAMES

Prémio **Infogrames** Portugal
O concurso para Criadores de **Jogos Interactivos**

www.infogrames.com/portugal/competition

Sports Car GT

O amor da velocidade



Enquanto tira os seus enormes lucros de FIFA 99 e se tenta impor grandemente como mestra do desporto virtual nos outros desportos, a Electronic Arts é igualmente obrigada a pensar nos jogos de velocidade, e é assim que surge Sports Car GT.

Apesar de as suas anteriores incursões no mundo das corridas de automóvel não terem sido muito bem sucedidas, a EA não desistiu e trabalhou laboriosamente para nos apresentar este novo jogo de corridas GT para competir com os melhores da actualidade.

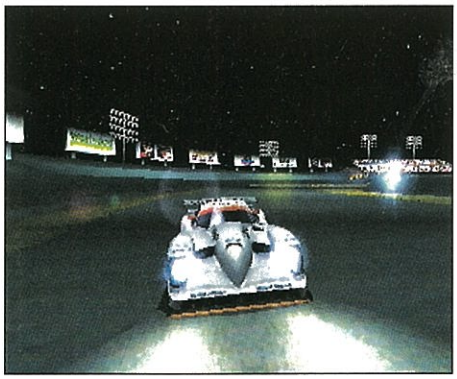
Com a presença das marcas BMW, Porsche, Saleen e outras, esta nova aposta da EA parece ser realmente uma nova imposição da empresa neste universo de velocidade. Os mais de 40 carros disponíveis prometem agradar aos mais fanáticos de Grand Turismo, e ao apreciador de automóveis em geral.

Bons gráficos, boa jogabilidade e suficiente emoção para garantir a diversão

Apesar de não ser o melhor simulador do mercado em termos gráficos, *Sports Car GT* consegue ainda assim revelar-se razoável, com alguma dose de pormenor e detalhe, com várias condições atmosféricas de corrida, de dia e de noite, que realmente afectam a nossa condução.

A Electronic Arts entra agora de vez no mundo automóvel com este Sports Car GT

Como aspectos importantes do jogo surgem-nos as possibilidades de fazermos upgrades ao nosso veículo, de modo a torná-lo mais apto para as altas velocidades necessárias a um bom posicionamento na grelha final. Com quatro séries de competição GT e adversários com uma I.A. bastante razoável, *Sports Car GT* apresenta-se como um grande desafio mesmo para profissionais do automobilismo virtual.

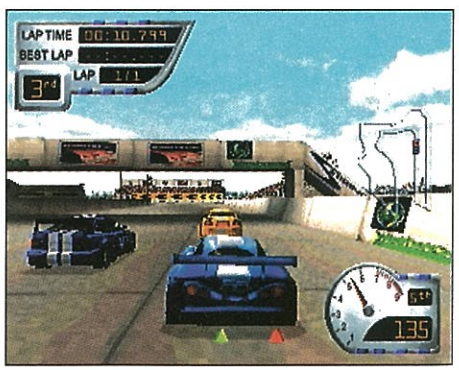


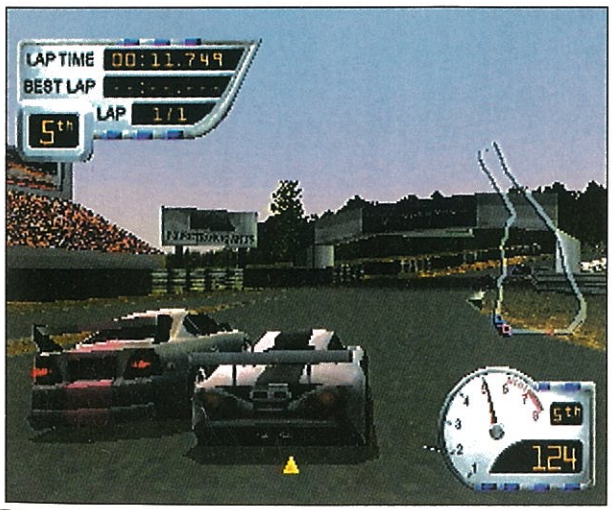
O controlo do bólide está bem conseguido, dentro do normal requerido para este tipo de jogo, e consegue impor a velocidade necessária à corrida, com uma excelente fluidez e garantindo suficientes emoções fortes para permitir corridas com a verdadeira emoção da série GT. O modo head-to-head contribui também para uma maior diversão quando jogado com um amigo, tornando o jogo muito mais imprevisível e com uma maior duração.

Em single player temos, claro está, um bem realizado campeonato, como é hábito da EA, que certamente irá absorver todos os que resolverem adquirir este jogo, mantendo-os agarrados à consola o máximo de tempo possível.

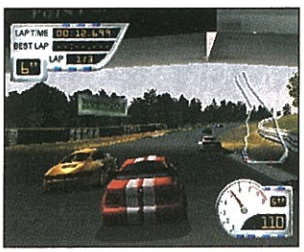
No global, este *Sports Car GT* foi uma boa produção da Electronic Arts que, apesar de talvez não ter chegado ainda à posição de topo tão esperada pela editora, consegue ainda uma boa avaliação em quase todos os aspectos, o que torna este jogo num passo importante para uma imposição maior da EA nos jogos de desporto automóvel.

Gonçalo Lopes









Editora: Electronic Arts
Consola: Playstation

88%

+ Gráficos razoáveis, boa jogabilidade, organização dos modos de jogo

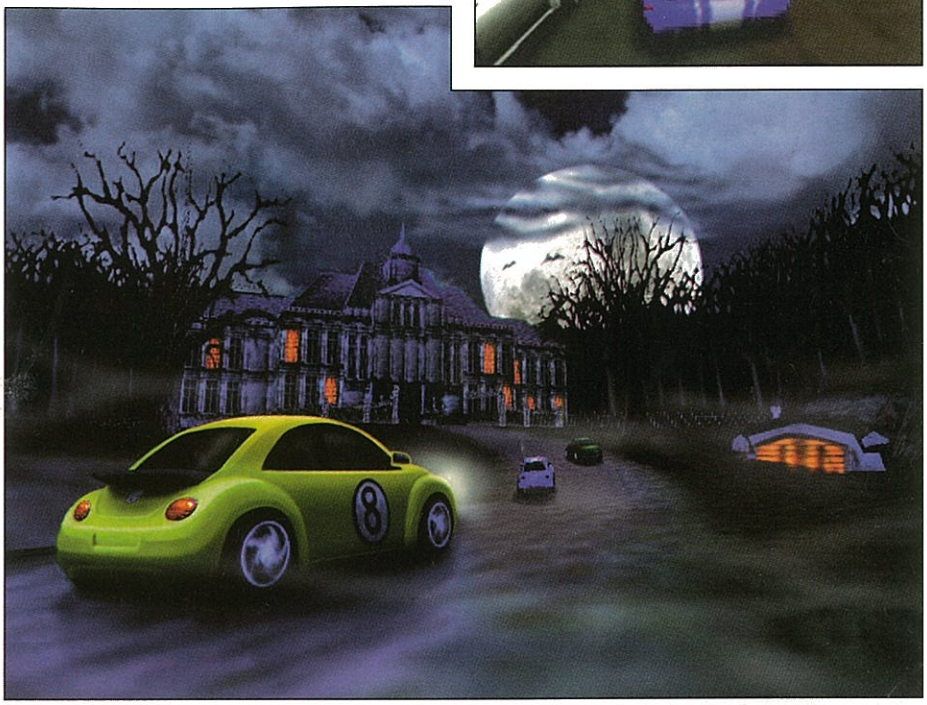
− Nada de verdadeiramente inovador neste tipo de jogos

Beetle Adventure Racing!



Carochas a toda a velocidade

Quem pensou que os famosos Carochas já tinham passado à história enganou-se redondamente. Agora, mais modernos e divertidos do que nunca, aqui estão eles de volta para umas corridinhas na N64.



Quando falamos sobre máquinas do passado, sem dúvida que o VW Carocha é uma daquelas que dispensa apresentação. Agora com um modelo mais adequado ao próximo milénio e com este jogo podemos dizer que a era do Carocha está prestes a regressar.

À primeira vista, *Beetle Adventure Racing* não passa de um mero jogo de corridas apenas com a particularidade de todos os carros serem VW Beetle. Mas não é isto que acontece. Isto é apenas a primeira impressão. *Beetle*, no fundo, assume-se como um título super divertido, cheio de acção e que nos prende ao televisor por largas horas seguidas.

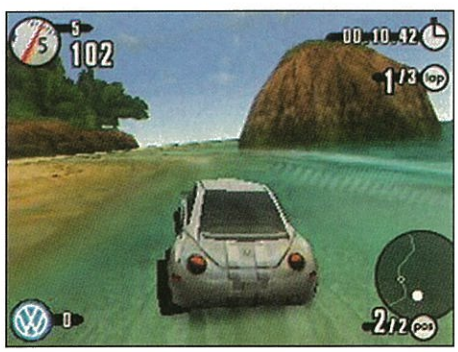
Beetle assume-se como um título super divertido, cheio de acção e que nos prende ao televisor por largas horas seguidas

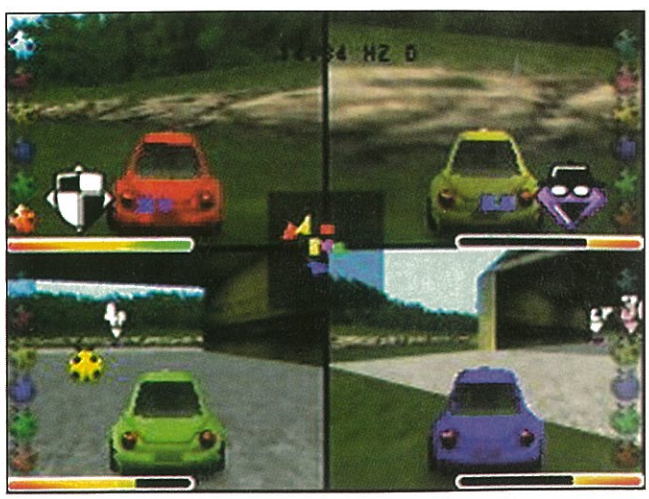
Mas qual é então o segredo de *Beetle Adventure Racing*? Muito simples: a jogabilidade. Sem dúvida que o aspecto que mais demarca este jogo dos vários outros do género que circulam por aí é a jogabilidade. Resumindo isto tudo uma frase: *Beetle* é um verdadeiro arcade caseiro. Já quanto à parte gráfica não se pode dizer que esteja deslumbrante. Com isto também não quero dizer que este ponto esteja muito fraco, pelo contrário, tanto os vários Carochas como principalmente os vários circuitos estão bastante detalhados e atractivos.

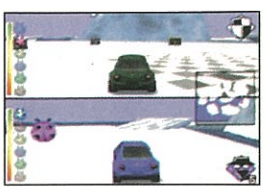
Já que referenciei os circuitos há que realçar a acção que compõe cada um deles. Múltiplos atalhos, saltos gigantescos, ambientes terríficos, curvas de arrepiar e bónus de vários tipos são apenas pequenos apontamentos daquilo que irá encontrar nas várias pistas existentes.

Passando agora para os modos de jogo eles são os seguintes: um jogador, dois jogadores, Beetle Battle e Campeonato. Aqui é inevitável realçar o modo Beetle Battle onde o jogador poderá convidar até três amigos para um frente-a-frente onde o principal objectivo é a sobrevivência. Como é da praxe nestas situações, as bombas, os turbos, e os vários mísseis estão naturalmente ao seu dispor. Acelere, dispare e seja o rei da arena.

Em suma, *Beetle Adventure Racing* é um jogo muito acima da média e que prima principalmente por uma jogabilidade super arcade e viciante. Assim, se possui uma N64 e é fã deste género de jogos, este é um título indispensável. Um grande jogo.







Bruno Mendonça

Editora: Electronic Arts
Consola: Nintendo 64

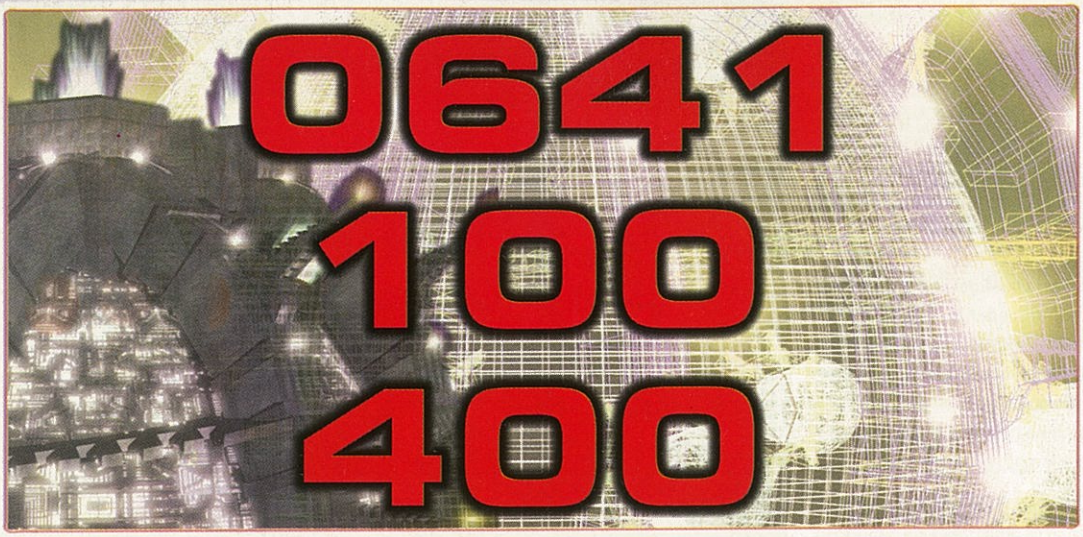
89%

+ a jogabilidade viciante, a acção dos vários circuitos

− nada de significativo

LINHA

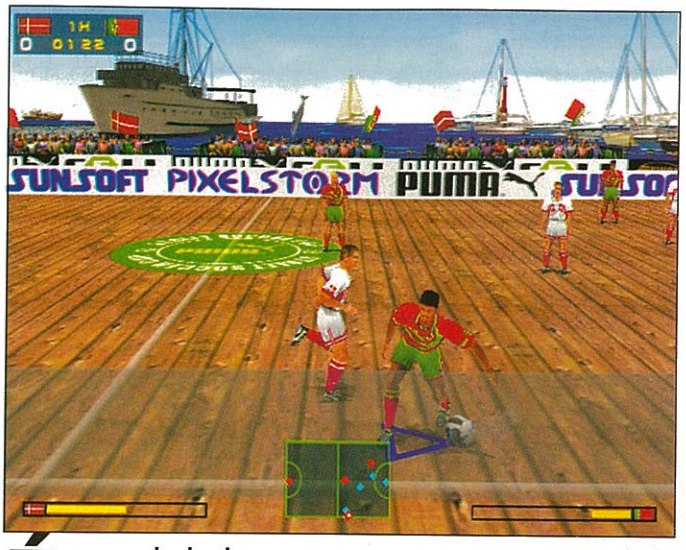
TEMPLO DOS JOGOS



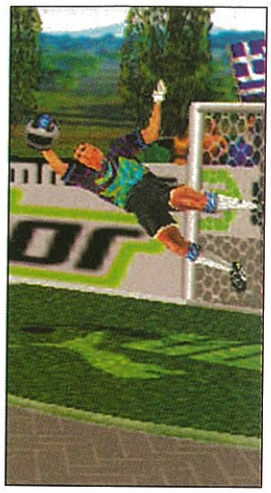
- CRÍTICAS
- DICAS
- NOTÍCIAS

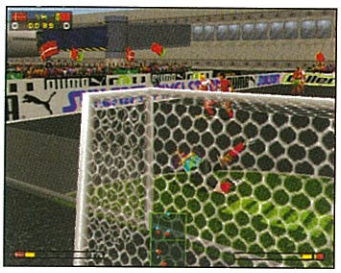
Puma Street Soccer

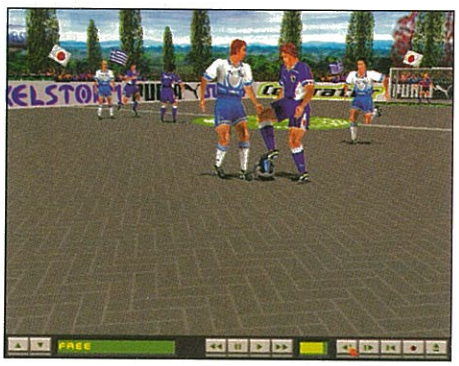
Viva o futebol de rua











É com grande alegria que anuncio finalmente um dos jogos mais originais de sempre em termos de simulação de futebol, onde temos o futebol de rua, com destaque para o campeonato da Puma.



E ainda por cima é apoiado pelas Pringles. Saboroso, não? É o que parece este último título da Sunsoft, que vem trazer algumas novidades a um tópico já tão explorado por todos e onde já se começa a perder o gosto entre tanta quantidade.

Claro que digo isto no sentido figurativo, já que o futebol tem muito para oferecer, mas o problema é que as editoras não sabem extrair o que é bom deste desporto maravilhoso, razão pela qual muitos produtos são realmente bons neste mercado saturado.

Para quem gosta de futebol no seu estado mais puro, esta edição da Puma é um sonho

Puma Street Soccer vem realmente dar um novo ar a tudo isto, começando pelo facto de ser um estilo de futebol completamente diferente, e que só por isso permite uma série de inovações que irão agradar a muitos. Para começar, este futebol é jogado a três, num campo muito mais diminuto, o que aumenta significativamente a rapidez e a quantidade de golos e que atribui características muito diferentes às fintas e aos passes utilizados.

Mas comecemos pela parte gráfica. Apesar de *Puma Street Soccer* não possuir um grafismo excelente e de não estarem aproveitadas as verdadeiras potencialidades gráficas desta consola, este encontra-se razoável para a PSX, com uns cenários bem definidos, e os jogadores bem desenhadinhos. Em suma, trata-se talvez do standard em termos gráficos na PSX.

O que realmente interessa falar é da jogabilidade, o sumo que nos permite ficar agarrados a um jogo durante longos períodos de tempo. Em *Puma Street Soccer* podemos dizer que o sumo se encontra bem espremido. Os diferentes passes, de calcanhar, de tabelinha, os cabritinhos, estão lá para desequilibrar os mais habituados a futebol profissional, bem como diferentes fintas, roubos de bola, e também remates acrobáticos, de meia-volta ou bicicleta. Pode então dizer-se que *Puma Street Soccer* é um jogo bom de jogar, divertido sozinho e que duplica a acção a dois. Claro que se puder dispor de um multitap a coisa muda de figura, e temos então um super-jogão, onde todos os jogadores são humanos, e onde se podem construir equipas realmente eficazes entre os jogadores de sofá.

Os variadíssimos cenários e músicas de jogo estão também muito bem integrados no ambiente de *Puma Street Soccer*, com um FMV dedicado a cada área, e com o Campeonato Puma, que irá ainda destrancar outras áreas e opções escondidas.



A rapidez do jogo leva por vezes a autênticas "cabazadas" nos resultados

Apesar de não ser um jogo de muito fervor a princípio, depois de algum tempo de habituação torna-se um vício irresistível que tem de ser satisfeito sempre que um amigo vai lá a casa. Está realmente bem conseguido este *Puma Street Soccer*, com a única desvantagem no ambiente gráfico, mas que rapidamente se esquece no meio dos jogos mais renhidos.

Gonçalo Lopes

Editora: Sunsoft
Consola: PlayStation

90%

+ Número de fintas, modo Multiplayer, é futebol de rua

− Pouca evolução a nivel gráfico



Big Air

Mais um lançamento que aposta no snowboarding como desporto que cativa multidões, *Big Air* perde-se um pouco na multidão, mas não deixa de ser um título digno de uma vista de olhos pelos amantes da modalidade. Com uns gráficos agradáveis, variadas opções de jogo, uma jogabilidade rápida e fluida, e uma banda sonora absolutamente excelente, este novo jogo da Accolade pode fazer furor entre os aficionados do Inverno.

Hugo Cardoso

70%

Editora: Accolade
Consola: PlayStation



Auto Destruct

Para os nostálgicos de *Carmageddon*, aqui está uma prenda especial. *Auto Destruct* combina a jogabilidade de *Carmageddon* com uma acção frenética, carregada de armas e efeitos especiais, que decerto irá agradar aos amantes da acção. Com variadíssimas missões tendo como objectivo a erradicação de um culto perigoso, *Auto Destruct* tem suficiente variedade para durar bastante mesmo nas mãos dos mais experientes.

Hugo Cardoso

83%

Editora: EA
Consola: PlayStation



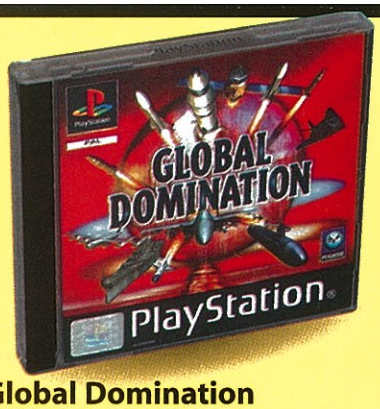
Heart of Darkness

A Infogrames produziu este fantástico jogo, e cabe agora ao jogador experiente levar a cabo uma aventura épica que decerto irá deixar recordações mesmo aos mais veteranos em jogos de plataformas. Com uma mistura excelente entre a FMV e a jogabilidade em si, *Heart of Darkness* cria várias situações inesperadas, apresentando-nos um universo mágico, onde, mais que tudo, teremos de utilizar a nossa imaginação para prosseguir nas mais variadas situações.

Gonçalo Lopes

80%

Editora: Infogrames
Consola: PlayStation



Global Domination

Para quem sempre desejou dominar o mundo através do terminal de um computador, pode agora fazê-lo em *Global Domination*. Ataques com mísseis, satélites e mesmo novas armas futuristas são controlados pela nossa personagem, comandante de uma organização militar para impor a ordem no mundo conturbado do futuro. Com gráficos um pouco limitados mas com uma jogabilidade divertida, tudo o que *Global Domination* apresenta é uma imagem do nosso pacífico planeta, através da qual podemos executar todos os nossos comandos.

Gonçalo Lopes

73%

Editora: Psygnosis
Consola: PlayStation



Penny Racers

Para qualquer amante de *Micromachines*, este *Penny Racers* é indispensável. Com uma variedade de cenários impressionantes e diversos "carochas" à nossa disposição, este jogo provocará certamente um vício irresistível aos que resolverem adquirir este produto. No meio da mais renhida competição, com um controlo do carro sempre difícil enquanto somos repetidamente alvejados, *Penny Racers* promete ter bastante dificuldade para durar mesmo sem o modo multiplayer.

Hugo Cardoso

85%

Editora: THQ
Consola: Nintendo 64



No one can stop Mr. Domino

Aqui está mais um título dedicado ao vício, puro e simples, como todos nós gostamos. Na pele de uma amorosa peça de dominó, entramos numa espécie de circuito de corrida, onde vamos activando diversos switches de modo a avançar de nível em nível. Apesar de parecer muito fácil a principio, *Mr. Domino* rapidamente se torna num vício irresistível, capaz de nos consumir uma grande parte do nosso precioso tempo livre. Uma produção interessante da ArtDink.

Gonçalo Lopes

72%

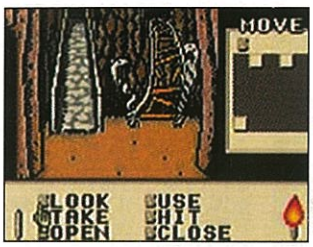
Editora: JVC
Consola: PlayStation

Game Boy Report

Shadowgate



Esta aventura/RPG foi um dos clássicos do tempo do Amiga, que os "veteranos" dos vídeo jogos de certeza se lembram. Foi, portanto, com alguma curiosidade e expectativa que abordei esta adaptação para GameBoy Color.



Atendendo às limitações desta consola pode afirmar-se que a versão de Shadowgate para GameBoy Color está perfeitamente conseguida.

Nesta aventura controlamos uma personagem na perspectiva da 1ª pessoa. Não se trata, no entanto, de nenhum *Doom*, já que o movimento é passo a passo com comandos verbais, que se reduzem a dez: Look, Take, Open, Use, Hit, Close, Self, Leave, Speak e Save. Portanto, quem quiser um jogo de acção é melhor seleccionar outro título.

O jogo em si consegue transmitir a atmosfera tensa e envolve-nos perfeitamente nas galerias assombradas de um castelo onde numerosas armadilhas, fantasmas e outros monstros esperam por si.

Em cerca de quarenta salas diferentes há numerosos segredos para desvendar, utilizando as armas, artefactos e magias que vamos recolhendo ao longo da nossa aventura.

É claro que muitas das nossas acções são fatais, pelo que convém gravar o jogo com bastante frequência. Neste aspecto, um palavra de louvor para o facto de *Shadowgate* permitir o save sempre que acharmos conveniente, o que infelizmente não se verifica na maioria dos títulos para esta consola.

Uma nota para lembrar a necessidade de manter sempre uma tocha acesa (se ficarmos às escuras é Game Over), se bem que a alteração da música sempre que a tocha tende a apagar-se seja uma ajuda extremamente útil. Portanto não se esqueça de ir recolhendo as tochas que se encontram espalhadas no castelo.

O interface do jogo está bem conseguido, pois é preciso ter em mente o número limitado de botões do GameBoy Color. Existem inclusive certos comandos como o Look, Open e Move que podem ser dados directamente no ecrã principal, sem haver necessidade de ir chamá-los ao menu.

O grafismo do jogo é agradável e apropriado, sendo perfeitamente legível mesmo em condições de luz pouco favoráveis.

Concluindo, *Shadowgate* é uma excelente adaptação de um clássico e quem procura uma aventura em que seja necessário utilizar as celulazinhas cinzentas não deve perder.

83%
Editora: Kemco/Nint.
Consola: Game Boy Game Colour

Fernando Rosado

V-Rally





Esta nova versão do *V-Rally* para o GameBoy Color é um verdadeiro êxito. Tanto a nível gráfico como de jogabilidade, *V-Rally* está perfeitamente conseguido, sendo um dos melhores títulos de corridas de automóveis existentes para esta plataforma.

Os veículos são em número de quatro: Peugeot 306 Maxi, Mitsubishi Lancer WRC, V-Rally Ford Escort WRC e Subaru Impreza WCR, cada qual com características diferentes de aceleração, velocidade máxima, caixa e travões.

Existem dois modos disponíveis: arcada e campeonato, qualquer das versões bastante empolgantes. Há, no entanto, que fazer uma pequena ressalva em relação ao campeonato que reside no facto de não se poder gravar o jogo quando se deseja. É utilizado, mais uma vez, o sistema de passwords que nos obriga a voltar ao início de uma das três etapas possíveis.

Os circuitos, num total de vinte, são variados, com paisagens agradáveis e obstáculos no meio das estradas que nos obrigam a prestar atenção e ter reflexos rápidos.

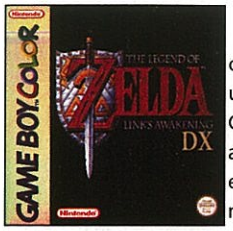
Também as condições atmosféricas não foram esquecidas e é possível observar a neve ou a chuva a caírem, sendo a condução dos veículos afectadas pelo estado do piso.

Enfim um verdadeiro "must" para os aceleras ou para quem de algum modo aprecie uma condução desportiva. Dedo a fundo e atenção às curvas e obstáculos.

92%
Editora: Inforgrames
Consola: Game Colour

Fernando Rosado

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX





Este RPG já existia para o GameBoy. Trata-se de uma conversão para o GameBoy Color, onde apenas foi especialmente criado um novo labirinto e, claro está, introduzida a cor, relativamente explorada, isto porque as capacidades do colorido do GameBoy Color não foram devidamente aproveitadas.

De qualquer forma *Zelda* é *Zelda* e está quase tudo dito. A aventura desenrola-se de maneira idêntica à do GameBoy.

O nosso herói Link, depois de um naufrágio, encontra-se numa ilha misteriosa, Kohoint de seu nome, e de onde tem de escapar, sendo necessário encontrar os oitos instrumentos musicais das Sereias e acordar o todo omnipotente Wind Fish.

Com todos os condimentos necessários a um bom RPG, exploração, resolução de puzzles e combates, *Zelda* tem o dom de nos enfeitiçar e prende-nos horas a fio ao GameBoy. Talvez o segredo esteja precisamente num doseamento correcto das fases atrás referidas.

Como inovação refira-se que esta versão permite a criação de um pequeno álbum de fotografias que pode ser impresso através da impressora do GameBoy.

Concluindo, *The Legend of Zelda DX*, é um excelente RPG imprescindível para quem não possui a versão do GameBoy. Se já tem este RPG, então estou em crer que as inovações desta adaptação não são em número suficiente que justifiquem a sua aquisição.

87%
Editora: Nintendo
Consola: Game Boy Game Colour

Fernando Rosado



Para os menos persistentes

PlayStation

Bust-A-Move 4

Outro Mundo:
Para ser levado para outro mundo prima Triângulo, Esquerda, Direita, Esquerda, Triângulo no ecrã de título.



Kensei: Sacred Fist

Ecrã de pausa:
Faça uma pausa no jogo e prima R2.

Lutar como Akira:
Termine o jogo no modo normal como Yugo.

Lutar como Quigtao:
Termine o jogo no modo normal como Yuli.

Lutar como Cindy:
Termine o jogo no modo normal como Douglas.

Lutar como Steve:
Termine o jogo no modo normal como Allen.

Lutar como Arthur:
Termine o jogo no modo normal como Ann.

Lutar como Kornelia:
Termine o jogo no modo normal como Heniz.

Lutar como Sessue:
Termine o jogo no modo normal como Hyoma.

Lutar como Mark:
Termine o jogo no modo normal como David.

Lutar como Genya:
Termine o jogo no modo normal como Saya.

Lutar como Zhou:
Termine o jogo no modo normal com as nove personagens iniciais. Depois termine o jogo novamente no modo normal usando qualquer uma das personagens iniciais.

Lutar como Kaiya:
Termine o jogo no modo normal com as nove personagens iniciais. Depois termine o jogo novamente no modo normal usando qualquer uma das personagens de bónus.

Lutar como Jelly/Billy:
Termine o jogo no modo normal como Kaiya.

Lutar como Kazane:
Termine o jogo no modo normal como Zhou.



Modo Extra:
Para aceder a um modo extra liberte as 22 personagens.

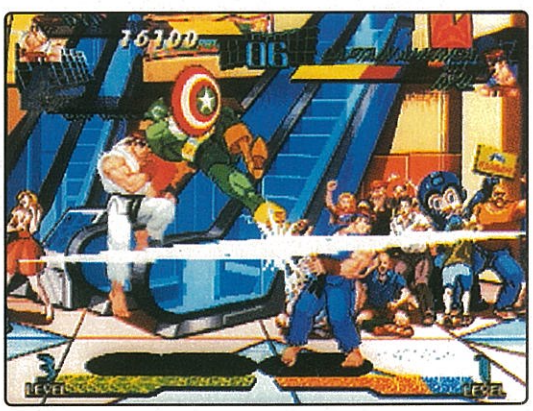
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

Lutar como a mesma personagem:
Termine o jogo uma vez. A mesma personagem pode agora ser escolhida pelos dois jogadores no ecrã de selecção de personagem.

Dan Explosivo:
Para fazer explodir Dan mantenha pressionado WP depois de seleccionar Dan como primeira personagem. Liberte o botão depois de desaparecer a palavra "Fight".

Saltos extra para Norimaro:
Seleccione Norimaro, depois prima WK + MP + HK no ecrã versus até começar a luta. Norimaro consegue agora saltar quatro vezes no ar.

Jogo mais rápido:

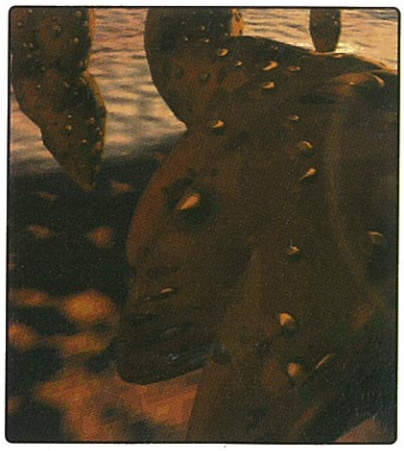


Seleccione qualquer personagem, depois mantenha pressionado WK + MK + HK até desaparecer a palavra "Fight".

Alterar a ordem das personagens no ecrã de modo versus:
Pressione WP + MP + HP.

Opções de Bónus:
Termine o jogo sem perder nenhuma luta. Aparecem mais selecções no menu de opções, incluindo aumentar a velocidade para oito estrelas e ter sempre combo meters totais.

KKND: Crossfire



Passwords:
KQULLZ – Começa a última missão com The Evolved
GTH6JZ – Começa a última missão com The Surivors
MHICYZ – Começa a missão7 com Series 9

Pool Shark



Todas as mesas:
Introduza CW12_4AP como nome.

Big Air



Todos os níveis e jogadores:
Primeiro seleccione a música blink 182, e toque-a. Depois coloque em blink 182, e saia. No ecrã de selecção de personagem, mantenha pressionado Quadrado + Triângulo + Círculo + X.

R-Type Delta

Repor poder Force:
Faça uma pausa no jogo, mantenha pressionado L2 e prima Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Cima, Baixo + Triângulo.

Seleccionar nível:
Use as bombas mais de 10,000 vezes.

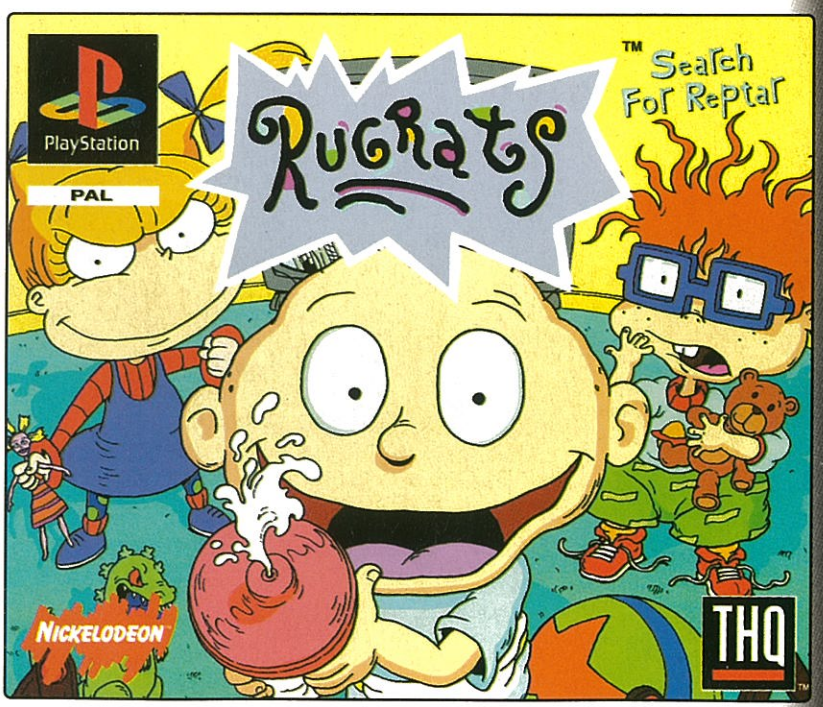
Power-up vermelho:
Apanhe um Force Pod e faça uma pausa no jogo. Mantenha pressionado L2 e prima Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Cima, Baixo + Quadrado.

Power-up amarelo:
Apanhe um Force Pod e faça uma pausa no jogo. Mantenha pressionado L2 e prima Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Cima, Baixo + Círculo.

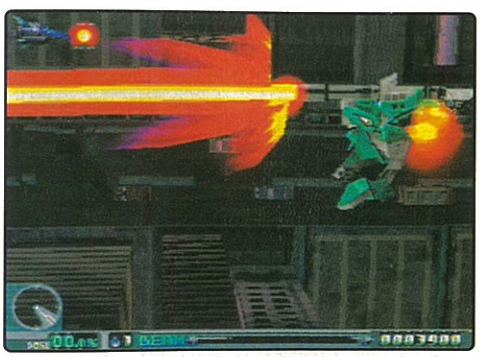
Power-up azul:
Apanhe um Force Pod e faça uma pausa no jogo. Mantenha pressionado L2 e prima Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Cima, Baixo + X.

Armadura de Poder:
Ganhe o jogo na dificuldade "Human" ou superior.

Rugrats



Tacada mais fácil no Minigolf:
Quando estiver a dar tacadas no minigolf, mantenha pressionado o botão de andar e a linha de pontaria desloca-se muito mais devagar.



Nintendo 64

Beetle Adventure Racing



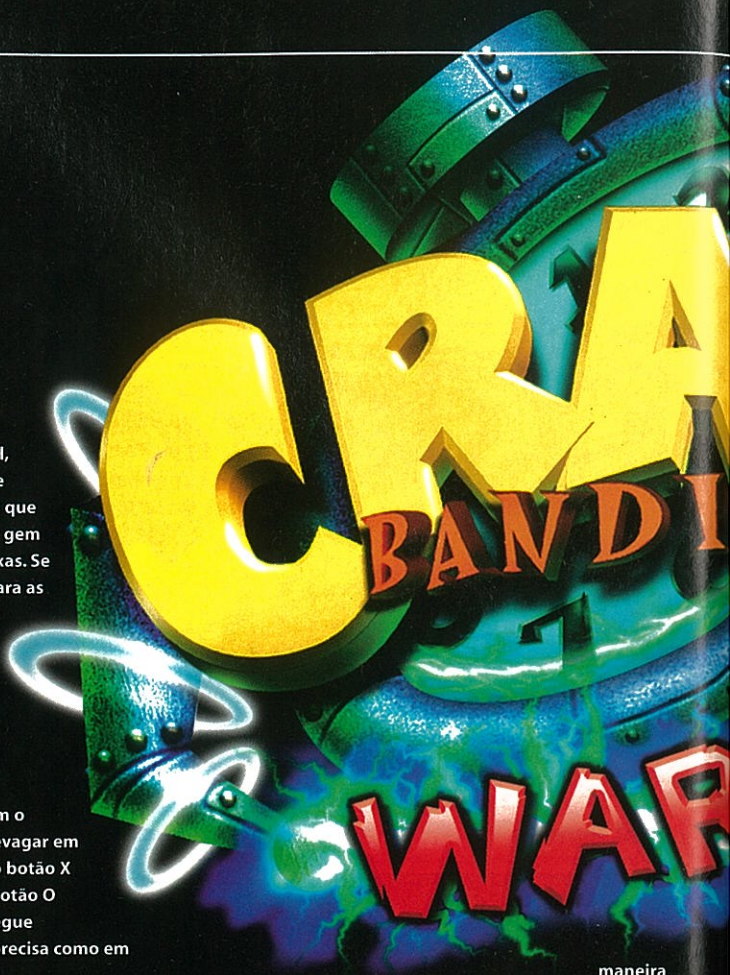
Menu de Cheat:
Seleccione Championship no modo de 1 jogador. Seleccione Coventry Cove e encontre o atalho com o celeiro e as 2 pilhas de feno. Dirija-se para a pilha de feno mais próxima da estrada. Termine a corrida e deve encontrar uma opção Cheats no menu de Options.

Beetle Alien:
Vença o Campeonato em Expert.

Beetle da Polícia:
Vença o Campeonato standard. Seleccione o novo modo Bónus e vença-o. Com este carro pode mandar parar os outros quando se aproximar, premindo o botão C Esquerda.

Abrir Battle Stages:
Entre no modo Championship e tente apanhar os 100 pontos para abrir um novo battle stage.

Solução 1ª parte



Nível 1: Toad Village

1 cristal
1 clear gem
42 caixas

Avance lentamente pelo nível, destruindo todas as caixas. Não tenha medo das poças de água, pois Crash flutua muito bem.

Vão aparecer duas caixas bounce, uma no chão e outra suspensa por cima dela. Não as destrua com o spin attack, pois assim não recebe fruta. Salte para a caixa de baixo e salte entre as duas cinco vezes até as destruir.

Quando chegar à primeira cabra, pratique o spin attack. É mais fácil realizá-lo se correr para o inimigo enquanto rodopia.

Mesmo antes do primeiro checkpoint, vai ver uma caixa com uma máscara. Esta caixa aku aku tem uma máscara protectora que Crash pode usar. Uma máscara vale um hit point, duas valem dois hit points, e três dão-lhe invencibilidade temporária.

Quando chegar ao cristal apanhe-o. Este é o principal objectivo do jogo.

A caixa ? tem uma surpresa.

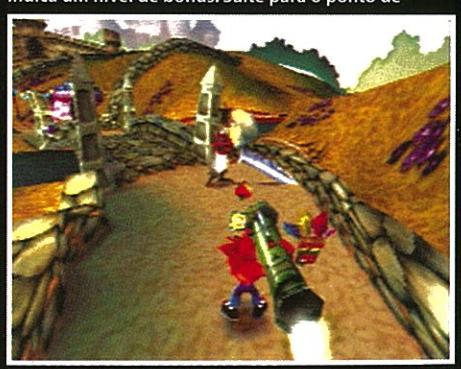
Quando chegar a uma caixa com um C, está num checkpoint. Se destruir uma caixa destas, pode recomeçar nesse ponto da próxima vez que perder uma vida.

Quando vir a primeira caixa slot, parecida com uma slot machine, não demore muito tempo. A caixa fica selada e depois não pode destrui-la.

Para matar o swordsman, espere que ele prenda as espadas no chão. Depois corra e derrote-o com o spin attack.

O grande pedestal com um ponto de interrogação indica um nível de bónus. Salte para o ponto de interrogação e vai ser levado para uma área de bónus.

Quando chegar ao fim do nível, vai ver uma caixa transparente que indica o número de caixas que perdeu, ou então vê uma clear gem se tiver destruído todas as caixas. Se tiver falhado algumas, volte para as destruir.





Nível 2: Under Pressure

1 cristal
1 clear gem
92 caixas

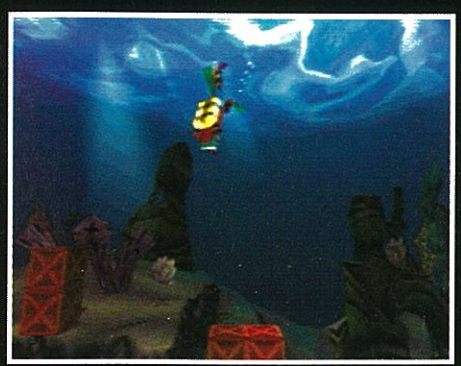
Crash mergulha no nível 2. Com o control pad faz Crash nadar devagar em qualquer direcção. Premindo o botão X faz Crash nadar depressa e o botão O activa o spin attack. Não consegue controlar Crash de forma tão precisa como em terra, por isso cuidado.

Os peixes pequenos não são problema, mas cuidado com os tubarões grandes e os blowfish. Tem de usar o spin attack para os derrotar. Não se aproxime de um blowfish com os espinhos à mostra.

Não pode usar o spin attack contra as minas. Tem de as evitar por agora. Tenha ainda mais cuidado, pois elas detectam os seus movimentos.

Depois do primeiro checkpoint, chega a um tubo fechado. O primeiro obstáculo é um disco rotativo gigante electrificado. Nade com cuidado em volta dele para evitar tocar-lhe. Quando sair do tubo, tenha cuidado com as enguias gigantes que saem das paredes. Coordene os movimentos para as evitar. No chão directamente por baixo das enguias está uma caixa slot que fica activada antes de a ver. Apresse-se para o fundo para destruir a caixa antes que ela se feche.

Em breve vai encontrar um submarino. Suba e ande com ele. Controlá-lo é semelhante a nadar. O botão O dá-lhe velocidade. O submarino tem um lança-torpedos que pode disparar com o botão Quadrado. Assim pode livrar-se de tubarões e outros inimigos sem se aproximar muito. Até pode rebentar as minas. Os torpedos também são úteis para destruir caixas. O submarino funciona também como um escudo e com ele pode ser atingido sem perder uma vida. Infelizmente, assim perde o submarino. Não há maneira de obter outro submarino sem sacrificar uma vida e voltar ao último checkpoint.



Quando vir algas vermelhas no chão rebente-as com um torpedo. Existem caixas escondidas por trás das algas. Se quiser destruir todas as caixas, tem de colocar o submarino por trás destas algas.

Quando chegar ao próximo tubo perde o submarino. Mas vai aparecer outro para o ajudar a terminar o nível, que continua da mesma forma.

Nível 3: Orient Express

1 cristal
1 clear gem
51 caixas

Vai jogar como Coco. Logo de início vai saltar para Pura, o tigre. Depois de estar às costas dele, não tem maneira de sair.

Pura corre por todo o nível. A sua função é controlar os movimentos dele para destruir caixas, evitar inimigos e saltar por cima de desfiladeiros. Este nível é difícil, e a única forma de o fazer é insistir, tentando fixar o máximo dos obstáculos. Se não o conseguir, siga os rastos de fruta que normalmente indicam o caminho mais seguro.

Se estiver a tentar apanhar todas as caixas, tenha atenção às caixas checkpoint, pois quando destrói uma, todas as que destruiu antes permanecem destruídas, mesmo que perca uma vida.

Em três locais vai encontrar homenzinhos a saltar do chão através de alçapões. Se saltar num destes alçapões, pode ser lançado para o telhado lá por cima. Tem de dominar este movimento se quiser apanhar todas as caixas, pois existem três num dos telhados. Para isso, esqueça o primeiro alçapão, salte para o segundo e não ligue ao terceiro.

Quando voltar a este nível em contra-relógio, use a corrida rápida de Pura mantendo pressionado o botão R1 durante todo o tempo. Tem de manter este ritmo para ter hipótese de ganhar o trofeu de safira ou ouro.



Um último aviso: tenha cuidado com os dragões de papel que atravessam o caminho. Por vezes tem de saltar por cima deles, mas outras vezes tem de correr por baixo deles.

Nível 4: Bone Yard

1 cristal
2 clear gems (para a segunda clear gem necessita da red gem encontrada no nível 12)
66 caixas

Assim que saltar da primeira plataforma vai ser perseguido por um triceraptor enorme e muito mau. Para piorar as coisas, Crash corre na direcção do ecrã, por isso use reflexos rápidos para reagir aos obstáculos que aparecem pelo caminho. As coisas a que deve dar atenção neste nível são poços de lava (salte por cima deles), pterodáctilos gigantes (corra à volta deles), saliências (salte por cima delas), e ervas (salte pelo meio delas ou use o spin attack para as cortar).

Quando estiver a ser perseguido, não se preocupe com as caixas pois os dinossauros rebentam com elas. Depois do segundo checkpoint, o nível fica muito mais calmo. Aproveite para destruir caixas, mas em breve vai encontrar dois novos tipos de caixas explosivas. As primeiras são as caixas vermelhas TNT. Para a destruir, salte para cima dela e de imediato salte para fora. Tem apenas três segundos antes de a caixa explodir, por isso certifique-se de que não está em cima dela nem perto. Quando estão várias juntas ou em cima umas das outras, apenas necessita de destruir uma para acabar com todas as outras.



Muito mais perigosas são as caixas verdes de nitro. Estas explodem ao mínimo toque, por isso afaste-se delas! Sempre que apareçam caixas nitro, existe uma caixa verde ! algures no nível, e basta acertar nesta para destruir todas as caixas nitro existentes no nível de uma só vez.

À medida que avança pelos poços de alcatrão, tenha cuidado com os inimigos que o seguem escondidos no alcatrão, prontos para o atacar. A melhor estratégia é usar o spin attack contra eles antes que eles o ataquem.

Vai chegar a uma plataforma de arame vermelho, mas só pode usá-la depois de encontrar a red gem escondida no nível 12.

Depois da plataforma vermelha, vai entrar num nível de bónus onde pode aprender um novo movimento. Para rastejar por baixo das caixas de aço que não pode destruir, faça-o usando o botão O.

Quando chegar à caixa de aço !, acerte-lhe para fazer aparecer as caixas invisíveis. Para destruir esta série de caixas só é preciso saltar com precisão. O dinossauro vai voltar para o perseguir.

Na Plataforma da Red Gem

Se já apanhou a red gem, salte para a plataforma vermelha e prepare-se para uma das secções mais difíceis do jogo. Quando tiver completado esta secção, terá obtido a segunda clear gem neste nível. Depois de passar a plataforma, acerte na caixa checkpoint para marcar o lugar. Depois prepare-se para ser perseguido pelo triceraptor novamente. Esta perseguição tem alguns obstáculos novos, nomeadamente grandes poços de lava (dê dois saltos por cima deles) e ventoinhas de ar quente (corra à volta delas quando estão activas, pois não serve de nada saltar por cima). Existem muito mais ervas nesta secção, por isso salte através delas para se manter à frente do dinossauro. É preciso muito trabalho para sobreviver a esta perseguição, por isso tenha no mínimo 10 vidas a mais antes de tentar.

Nível 5: Makin' Waves

1 cristal
1 clear gem
37 caixas

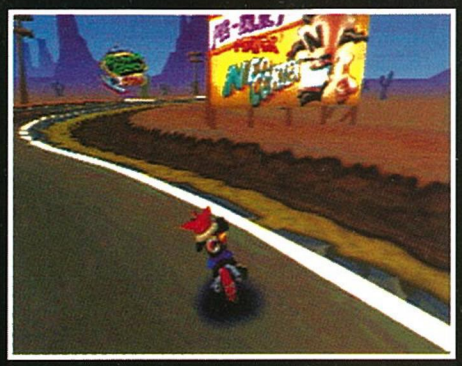
Neste nível vai usar a Coco com um jet ski.

Uma seta no cimo do ecrã indica-lhe a direcção correcta, por isso não se preocupe pois não se perde. Fique entre as bóias e evite os obstáculos enquanto se concentra em destruir as caixas. Tem de dar vários saltos de ski para apanhar as caixas que estão penduradas no ar. Se não lhe acertar à primeira, volte para trás e salte de novo.

Cuidado com: minas flutuantes, balas de canhão que vêm de navios piratas, piratas em barcos a remos, e gaivotas.

O Primeiro Boss: Tiny Tiger

O primeiro boss é Tiny Tiger. Para o derrotar tem de ser rápido de pés. Primeiro ele salta da plataforma e tenta esmagá-lo cinco vezes antes de prender a forquilha no chão. Aproveite para usar o spin attack contra ele. Em seguida ele liberta os leões mais pequenos contra si e estes atacam-no saindo de baixo da plataforma. O spin attack funciona contra eles, mas é melhor ficar no fundo do ecrã e concentrar-se em simplesmente evitá-los desviando-se para trás e para a frente. Depois da primeira onda de leões, Tiny Tiger volta para o derrotar. Desta vez, ele salta seis vezes





antes de ficar preso. Volte a acertar-lhe e volte a tratar dos leões. Finalmente, Tiny tenta derrotá-lo mais uma vez, agora saltando sete vezes antes de ficar preso. Volte a atacá-lo e assim vence-o.

Depois de derrotar Tiny Tiger, adquire o seu primeiro poder novo: o super body slam. Simplesmente salte e prima o botão O enquanto está no ar.

Nível 6: Gee Wiz

1 cristal
1 clear gem
100 caixas

Este nível é relativamente parecido com o nível 1, mas tem de usar logo no início o super body slam para destruir as caixas reforçadas a aço.

Para passar o feiticeiro que está a disparar bolas de fogo contra si, corra para ele e coordene os saltos para evitar o ataque dele. Depois use o spin. Se quiser, pode usar o spin attack para desviar as bolas de fogo, mas tenha atenção à coordenação.

O nível de bónus

Quando chegar à caixa switch de aço, não lhe toque. Salte da saliência e atravesse o desfiladeiro usando a caixa suspensa. Depois volte e salte para activar o switch. O salto de volta é muito longo e pode necessitar de tentar várias vezes antes de o conseguir.

Nível 7: Hang 'em High

1 cristal
1 clear gem
1 yellow gem (acede-lhe pelo nível 27)
96 caixas

Se procura apanhar a yellow gem neste nível, vai ter de esperar. Vai ter de apanhar dez artefactos, entrar no nível 27, e apanhar aí a yellow gem.

Logo de início vai encontrar três toldos onde Crash pode saltar.

O primeiro inimigo novo que encontra é um espada-chim. Espere que ele se afaste e ataque-o com o spin attack. Em seguida aparece o mágico malvado no seu tapete mágico. Um spin attack também dá conta dele. Em breve vai encontrar o que parece ser um beco sem saída. É altura de se pendurar na saliência acima de si e baloiçar para a próxima plataforma. Salte para cima

Crash Bandicoot 3 Warped

e agarre-se. Tenha cuidado com o escorpião pendurado por ali: evite-o ou ataque-o com o spin.
Quando chegar ao macaco com barris, pode usar o slide attack ou o spin duas vezes para o destruir.
Quando saltar nos toldos, tenha atenção aos caminhos de frutas que lhe indicam o caminho para as caixas à frente. Essas caixas são difíceis de destruir, e facilmente cai do toldo e morre, por isso tenha cuidado.
Faça um desvio para a zona de bónus. Para as caixas colocadas muito alto no ar pode usar uma combinação de saltos duplos (adquire este poder depois de derrotar Dingodile) e super body slams no ar para as destruir a todas. Quando chegar à caixa slot que está acima da fila de caixas de aço, espere que se transforme numa caixa TNT. Essa é a única forma de activar a caixa ! em baixo. Lembre-se de saltar na caixa TNT.
Em breve vai encontrar uma caixa nitro em cima de duas outras caixas. É importante destruir rapidamente a caixa de baixo, pois é uma caixa slot – basta usar o spin. Pode ainda deslizar com cuidado para a próxima caixa para evitar detonar a caixa nitro em cima. Ou pode ignorar a segunda caixa e fazer explodir quando acertar na caixa nitro switch perto do fim do nível.

Nível 8: Hog Ride

1 cristal
1 clear gem
13 caixas

Crash vai dar uma volta na mota, mas está em desvantagem pois os outros concorrentes têm carros que o podem empurrar para fora da estrada. Mas a sua mota é mais rápida.
A melhor estratégia é fazer este nível duas vezes. Da primeira vez, deve ter por objectivo terminar a corrida em primeiro lugar, pois é a única forma de obter o cristal neste nível. Concentre-se na velocidade e não se preocupe em apanhar caixas. Nas curvas, liberte um pouco a aceleração. Ao longo do percurso, encontra marcas na estrada que lhe dão mais velocidade: tente usá-las para ultrapassar os seus adversários. Cuidado com os carros da polícia a bloquear o caminho.
Da segunda vez que fizer o nível, concentre-se em esmagar todas as caixas. Tem de saltar para as rampas para destruir todas as caixas. Não se preocupe com o tempo que demora pois a posição no final da corrida não faz diferença.

Nível 9: Tomb Time

1 cristal
2 clear gems (Para as duas clear gems necessita da purple gem que encontra no nível 13)
95 caixas

Prepare-se para andar por um cemitério antigo. Logo de início, uma serpente gigante bloqueia-lhe o caminho. Dê-lhe com o spin. Tem de ter cuidado com os poços abertos que estão pelo chão. Alguns estão protegidos por crocodilos, por isso coordene os saltos. (Pode mesmo usar o spin attack para se livrar dos crocodilos, mas é mais seguro coordenar os saltos.) Cuidado ainda com as poças de óleo neste nível que fazem Crash escorregar.
Sempre que aparecer um polígono levantado no chão, deve pisá-lo para activar um interruptor. O primeiro abre um conjunto de portas que lhe bloqueiam o caminho.
Depois do primeiro checkpoint, aparece uma ponte feita de azulejo. Os azulejos que soletram "Neo" são seguros, os que têm um escaravelho vermelho destroem-se assim que lhes toca, por isso tenha cuidado.
Vai depois encontrar quatro barris com macacos que lhe atiram pedras. Corra para os barris e use o spin attack.
O próximo desafio é um Egípcio que envia rochedos enormes para o esmagar. Tem de saltar com cuidado através do poço para poder chegar ao chão antes de o rochedo o esmagar. Não tem de se preocupar com ser esmagado pelas pedras, mas não fique debaixo do sítio por onde saem do tecto, ou será esmagado.
Depois de passar pelo rochedo, use o spin attack para derrotar o Egípcio que está a puxar a alavanca.
Antes de avançar, preste atenção a três locais misteriosos iluminados. Se entrar nestas zonas, desencadeia setas que são lançadas das paredes. Existe um outro conjunto destas luzes no nível, por isso tenha atenção.
O caminho vai dividir-se em duas direcções. À sua direita é o caminho para o cristal e a saída do nível. À sua esquerda, do outro lado de um poço muito grande, existe uma parede com um desenho de uma purple gem. Se ainda não a apanhou no nível 13, não pode passar para trás da parede. Se já a tem, a parede abre-se quando se aproxima.
Passar o poço em frente à parede é outro desafio. Embora seja possível saltar com o salto duplo, é muito mais fácil se tiver adquirido o death tornado spin derrotando N. Trophy depois do nível 15. Aliás, precisa do tornado spin para passar a área por trás da parede.
Quando voltar a encontrar um Egípcio a enviar rochedos, use a mesma estratégia de antes. Desta vez repare nas duas caixas por cima dos rochedos. Para destruir todas as caixas, tem de saltar para os rochedos em movimento e usar o spin attack para esmagar as caixas. (Ou então pode derrotar o Egípcio e depois voltar e destruir as caixas com o salto duplo.)
Depois de derrotar o Egípcio, tenha cuidado com o



homem no lança-chamas. Espere que ele não esteja a apontar para si e derrote-o com o spin.
Mais umas plataformas e chegou ao fim do nível. A não ser que tenha completado a área escondida atrás da parede, não apanhou todas as caixas.

Por trás da parede de Purple Gem

Para passar pelo primeiro poço sem ficar cheio de setas, use o super tornado spin para dar o salto longo perto da parede da esquerda. Lembre-se que as setas só disparam se lançar uma sombra nas luzes no chão. Tenha ainda mais cuidado através das poças de óleo mesmo do outro lado do poço. Um conjunto de lanças afiadas disparam do chão e voltam a recolher ao fim de alguns segundos. De facto, existem quatro conjuntos de lanças, por isso tenha cuidado ao saltar por cima dos poços. Os últimos dois conjuntos de lanças exigem mais cuidado para os passar, pois tem de activar um interruptor para abrir uma porta e saltar para lá das lanças antes que a porta feche novamente. Pare e observe a sequência de lanças com cuidado antes de avançar. Do outro lado da porta está a primeira clear gem. Apanhe-a e siga.
Vai saltar por alguns conjuntos de plataformas, para a direita do ecrã até não poder avançar mais. À sua frente vai ver o fim do nível. Se quiser obter o cristal e a segunda clear gem por destruir as caixas, tem de retroceder pelo caminho mais fácil até chegar ao sítio onde os caminhos se cruzam.
Quando chegar ao Egípcio a enviar rochedos, derrote-o para não ter de enfrentar este perigo. Pode destruir as duas caixas por cima da poça de óleo com o salto duplo.
Tenha cuidado com as setas que são disparadas das paredes. Evite os círculos de luz no chão com o salto duplo ou com o tornado spin.
Quando chegar ao poço grande depois das setas, espere que a plataforma chegue antes de saltar. Quando a plataforma tiver andado o máximo possível, use o salto duplo e o tornado spin para o resto do caminho.
Quando chegar ao local onde começou, é altura de seguir em frente novamente, apanhando todas as caixas pelo caminho. Se conseguir, sai do nível com duas clear gems e o cristal.

...continua







VOICE - A NOVA REVISTA DE MÚSICA E CINEMA

TODOS OS FILMES DA QUINZENA

OS CONCERTOS EM PORTUGAL E NO ESTRANGEIRO

ROTEIRO DE NORTE A SUL

MAIS DE 50 DISCOS EM ANÁLISE

VOICE

MÚSICA • CINEMA • ESPECTÁCULOS

DE 29 DE MAIO A 2 DE JUNHO/99

NÚMERO 4 • QUINZENAL

1,94 €

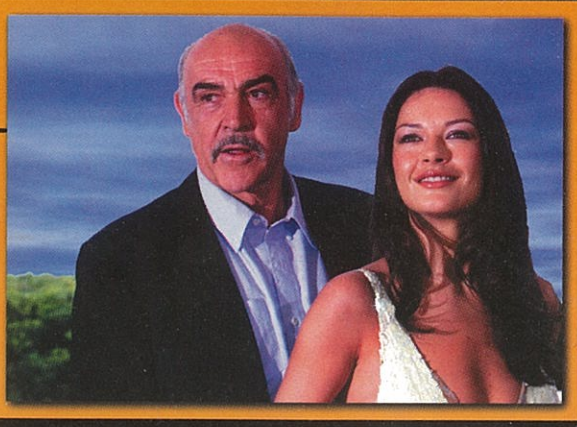
TROVANTE

Oito anos depois, o reencontro

Festival de Cinema de Cannes

Começou o Grande Espectáculo

Reportagem e Entrevista com Catherine Zeta-Jones



A PAIXÃO. A GLÓRIA. O FUTEBOL.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

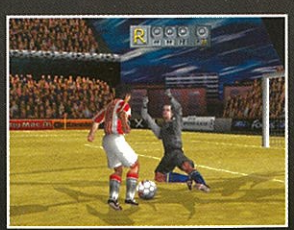
ÉPOCA 1998/99

JOGO OFICIAL DA LIGA DOS CAMPEÕES DA UEFA

A LIGA DOS CAMPEÕES DA UEFA. O próprio nome evoca a paixão, o sentimento e o fervor do futebol Europeu no que ele tem de mais cintilante. E agora, A LIGA DOS CAMPEÕES DA UEFA Época 1998/99 para a PlayStation e o PC dá-lhe a oportunidade de viver e respirar cada segundo desta competição arrebatadora.

- O jogo de vídeo oficial da LIGA DOS CAMPEÕES DA UEFA, época 1998/99. Inclui as equipas reais, os nomes dos jogadores, equipamentos, logotipos e patrocinadores para a temporada.
- Inclui todos os vencedores passados da competição, desde as raízes da Taça Europeia até aos Campeonatos dos nossos dias.
- Múltiplos Modos de Jogo, incluindo A LIGA DOS CAMPEÕES DA UEFA, Jogos de Exibição, Campeonatos Personalizados, Gestão Arcade e um Modo de Desafio de Cenário único.
- Apresenta modelos precisos dos estádios Europeus mais famosos.
- Comentários em tempo real dos comentadores televisivos mais reconhecidos na Europa.
- Modelos concebidos pela captura de movimento e com Inteligência Artificial.
- Uma abundância de estatísticas actualizadas para a época de 1998/99, exibidas através de espectaculares gráficos estilo LIGA DOS CAMPEÕES DA UEFA em alta resolução.

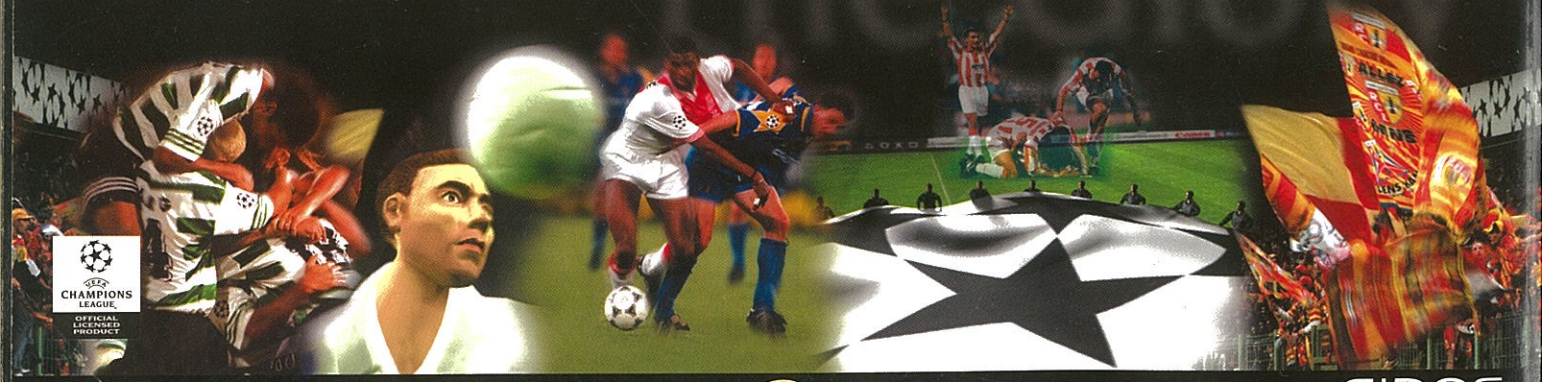
O JOGO.






PC CD

PlayStation



Silicon Dreams

ECOGAMES

EIDOS INTERACTIVE

Todos os nomes e logotipos dos clubes são propriedade dos respectivos donos. A UEFA não assume qualquer responsabilidade pela cópia não autorizada de tais nomes e logotipos por parte de terceiros. Todos os logotipos da UEFA e "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" são marcas comerciais registadas. Não está autorizada a reprodução destas marcas comerciais sem um prévio consentimento por escrito da UEFA. A UEFA reserva-se todos os direitos. Editado pela Eidos Interactive Ltd. © e Desenvolvido pela Silicon Dreams Studio Ltd 1999. "PlayStation" e "PlayStation" são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc.