www.bimotor-gamer.pt

Bimotor BGAMER

OFERTA DE 2 CD´S COM 30 DEMOS

Nº14-AGOSTO 99-950$00-4,74 EUROS

DRIVER

UM JOGO DE ELEIÇÃO





9 607853 013307 00014
PUBLICAÇÃO MENSAL

RALLY CHAMPIONSHIP 99•DUNGEON KEEPER 2•KINGPIN
BRAVEHEART•PLAYER MANAGER 99•SILENT HILL
TOTAL ANIHILATION: KINGDOMS•STREET WARS

TODOS OS MESES NA BGAMER A OPINIÃO DE JORGE GABRIEL

ANTÓNIO FEIO O BGAMER DO MÊS



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

the heat is on



OFFICIAL FORMULA 1 RACING

- Inclui os 22 carros, 16 circuitos e dados oficiais do Campeonato Mundial de Formula 1 da Temporada de 1998.
- Gráficos e velocidade fantásticos. E ainda, suporte para placas 3D e Force Feedback.
- Simulação exacta e modos de arcada divertidos.
- 20+ ângulos e a possibilidade de criar as suas próprias posições da camara.
- Apoio multijogador até 12 jogadores.

Sobrevive o mais rápido. Já à venda.







PC CD

Publicado por VIDEO SYSTEM

Distribuido por EIDOS INTERACTIVE

Desenvolvido por Gankhor

www.eidos.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

©1998, 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. Todas as marcas são propriedade dos respectivos proprietários. Um produto oficial do Campeonato mundial de Formula Um da FIA. Licenciado pela Formula One Administration Limited.

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 3
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
MICROSOFT SIDEWINDER
STB VELOCITY 128
MATROX G200
RIVA TNT (WIN95/98 PCI)
RIVA TNT (WIN95/98 AGP)
ATI RAGE PRO 128 (WIN95/98)

UTILITÁRIOS
GAMESPY
MCAFEE ANTI VIRUS
WINZIP 7.0
MEDIA PLAYER 6.1
DIRECTX 6.1 WIN95/98
NORTON ANTI VIRUS
AVP ANTI VIRUS
ACDC3223
SCITECH DISPLAY DOCTOR 6.53
NETSCAPE NAVIGATOR 4.51
INTERNET EXPLORER 5
AUDIO CATALYST 2.0 TRIAL
WINTUNE 98
FILEFERRET
EMAILFERRET
INDEFENCE

DESKTOP THEMES
FULL THROTTLE
STREET FIGHTER 2
QUAKE 2
DEXTER'S LABORATORY

CD 2

PATCHES
CIVILIZATION CALL TO POWER
CLOSE COMBAT III
FALCON 4
GANGSTERS
LANDS OF LORE III
COMMANDOS BEYOND THE
CALL OF DUTY
SIM CITY 3000
RESIDENT EVIL 2
WARZONE 2100
ALIENS VS PREDATOR
DELTA FORCE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
ROLLERCOASTER TYCOON
ALPHA CENTAURI
TOCA 2

SHAREWARE
AUDIO CATALIST
WATERFALL PRO
MP3 WOLF
FTP WOLF
WINAMP 2.2.2
WINRAR
XINGMP3
OPENGL 1.47
KJOFOL 0.51
ICQ 99
GETRIGHT 3.3.4
CUTE FTP 3032
3D SPACE FIGHTER
BILLIONNAIRE
MEGATRON
MONSTER MAYHEM
SPACE DUEL

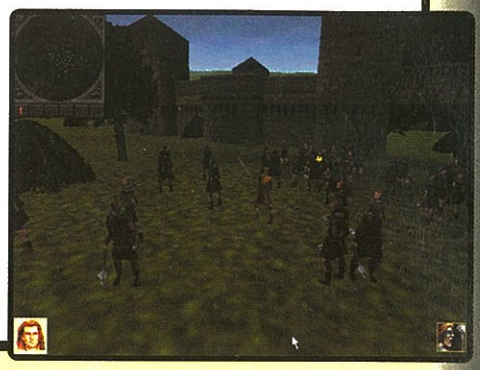
BRAVEHEART



EDITORA: Eidos
Path:\bimotor\demos\Braveheart\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, rato

REQUISITOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6



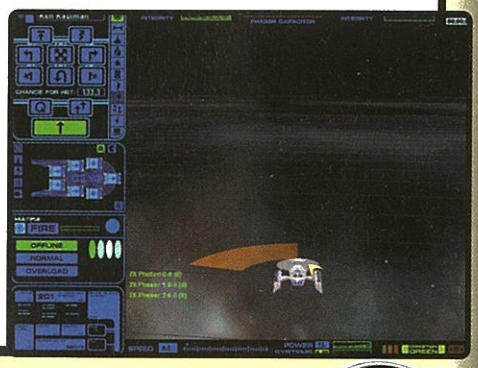
STAR TREK STARFLEET COMMAND



EDITORA: INTERPLAY
Path:\bimotor\demos\SFCDemo-Large.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, rato

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



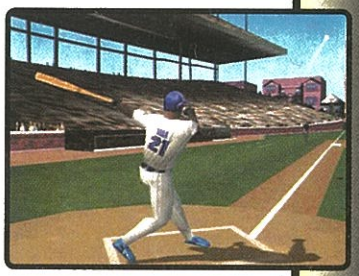
TRIPLE PLAY 2000



EDITORA: EA SPORTS
Path:\bimotor\demos\tp2000.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, rato, joystick

REQUISITOS:
PENTIUM 166MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6



F-22 LIGHTNING 3



EDITORA: Novalogic
Path:\bimotor\demos\L3dsetup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, rato, joystick

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



WARHAMMER CHAOS GATE

EDITORA: SSI
Path:\bimotor\demos\ChaosGate\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, teclado

REQUISITOS:
PENTIUM 166MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6



DESCENT III

EDITORA: INTERPLAY
Path:\Cd2\bimotor\demos\
descent3demo2beta.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, joystick

REQUISITOS:
PENTIUM 233 MHZ
64 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6
PLACA ACELERADORA 3D



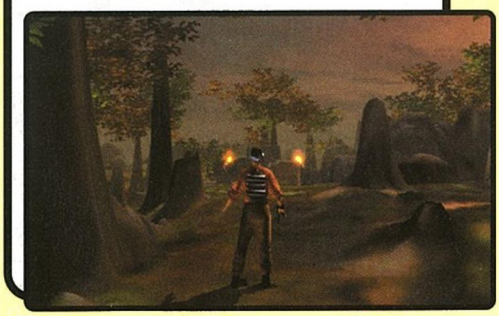
OUTCAST

EDITORA: INFOGRAMES
Path:\Cd2\bimotor\demos\Outcast\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, teclado, joystick

REQUISITOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6

NOTA: Por motivos de espaço, esta Demo não inclui som.

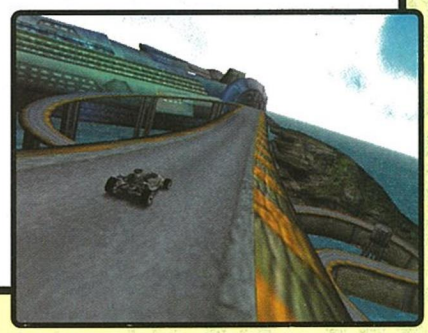


THRUST TWIST and TURN

EDITORA: TAKE 2
Path:\bimotor\demos\ThrustTT.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, joystick

REQUISITOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECTX 6.1
PLACA ACELERADORA 3D



STAR WARS EPISODE I: RACER

EDITORA: LUCAS ARTS
Path: CD2\Bimotor\Demos\Racerdemo
NOTA: Executar a demo a partir desta directoria

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Joystick, teclado

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



SHADDOW COMPANY

EDITORA: UBI-SOFT
Path:\Cd2\bimotor\demos\sc_demo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, rato, joystick

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



STORM

EDITORA: BUKA
Path:\Cd2\bimotor\demos\storm.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, joystick

REQUISITOS:
PENTIUM 166 MHZ
16 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6



PANZER GENERAL 3D ASSAULT

EDITORA: SSI
Path:\Cd2\bimotor\demos\pg3ddemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato

REQUISITOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6



OFFICIAL FORMULA 1 RACING

EDITORA: EIDOS
Path:\Cd2\bimotor\demos\of1rdemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
teclado, joystick, volante

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



TOMB RAIDER II GOLDEN MASK

EDITORA: EIDOS
Path:\Cd2\bimotor\demos\Tr2\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, joystick

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

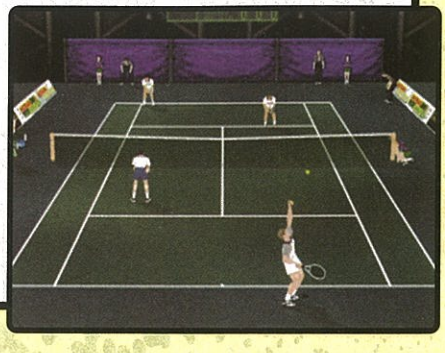


VIRTUAL TENNIS

EDITORA: INTERPLAY
Path:\Cd2\bimotor\demos\vrtennis\setup.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado

REQUISITOS:
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6



WARHAMMER 40000: RITES OF WAR

EDITORA: SSI
Path:\Cd2\bimotor\demos\rowdemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, rato

REQUISITOS:
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
WINDOWS 95/98
DIRECT X 6



e ainda nos CD's...

- PANDORA'S BOX
- SLAVE ZERO
- BEAVIS AND BUTTHEAD BUNGHOLE IN ONE
- HIDDEN & DANGEROUS
- CORSAIRS
- RUSSIAN ROULETTE 2
- JACK NICKLAUS 6: GOLDEN BEAR CHALLENGE
- INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 2
- STAR TREK NEW WORLDS (VÍDEO)
- ARMY MEN 2 (VÍDEO)
- TRIBES 2 (VÍDEO)
- PROFESSIONAL BULL RIDER (VÍDEO)





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, Ana Santos, Bruno Mendonça, Fernando Rosado, Gonçalo Lopes, Hugo Cardoso, Ilídio Alves, Manuel Viana, Paulo Portugal
Grafismo e Paginação:
Sérgio Caeiro
Carlos Gonçalves
Paulo Figueiredo
Paulo Silva
Produção:
Sandra Brito
BD:
João Campos
Fotografia:
Nuno Laranjeira
Secretária de Redacção:
Marta Pinho
CD
Editor:
Rui Rodrigues, Miguel Carapinha
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

Driver
Melhor que Steve McQueen

Jorge Gabriel

3 Nos cds
6 Sumário
9 Sorteio
10 Notícias PC
14 Player Manager 99
16 Rally 99
18 Heavy Metal
20 Quake III
22 Revenant
24 Abomination
26 Castrol
28 Civilization - Test of Time
30 Multimédia
32 BGamer
34 Tema de Fundo - Sequelas
38 T. A. Kingdoms
42 Dungeon Keeper 2
46 Brave Heart
50 Street Wars
52 Kingpin
54 Blackmoon
58 Breakneck
60 Triple Play Baseball 2000
61 Railroad Tycoon - Second Century
62 Tomb Raider II - Golden Mask
63 Rent a Hero
64 E Ainda...
66 Online - Anti-Virus
70 Cartas dos Leitores
74 Hardware
76 Truques PC
78 Solução PC - The Phantom Menace ™
83 Secção Consolas
84 Notícias Consolas
86 Silent Hill
88 Speed Freaks
90 Ace Combat
91 Tony Hawk
92 Super Man
94 Tema de Capa - Driver
98 Legend of Kartia
100 Evil Zone
102 Castlevania
103 Bugs Bunny
104 Chocobo
106 E Ainda...
107 Game Boy Report
108 Truques Consola
110 Solução Consolas - Syphon Filter
114 Jorge Gabriel



Braveheart
Guerreiros de saias



T. A. Kindoms
O novo rei

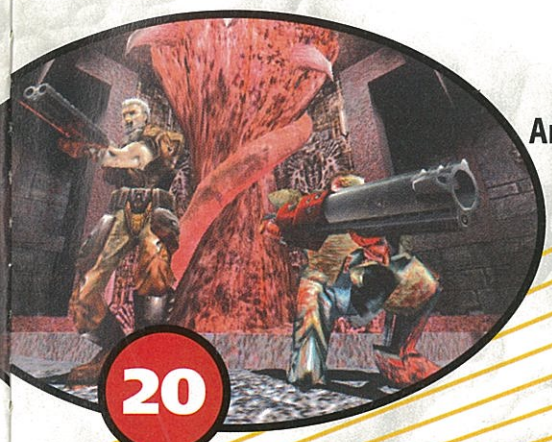


BGamer

António Feio: BGamer por excelência



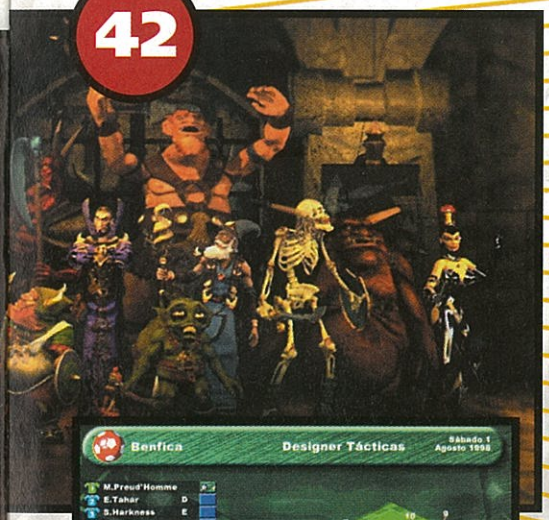
32



20

Quake III
Visto pela Redacção

Dungeon Keeper 2
Quanto mais velho melhor



42

Legend of Kartia
O melhor de dois mundos



98



14

Player Manager 99
O Sucessor de CM3?

Silent Hill
Uma nova forma de terror



86

Editorial

Antes de mais, um pedido de desculpas pela situação que ocorreu com os CDs do último número da BGamer. E um agradecimento pela compreensão dos nossos estimados leitores. Mas não se preocupem, a maioria das demos que não sairam no último número da BGamer estão incluídas nos CDs desta edição, para além de muitas outras.

Em segundo lugar, um Muito Obrigado a todos os leitores que nos enviaram os desejos de feliz aniversário.

Também vocês estão de Parabéns, pois esta revista é tanto nossa como vossa...

Mas vamos às novidades desta edição. Começamos com a análise a Driver, o novo conceito de corridas de automóveis, já disponível para PlayStation e em breve também nos PCs.

Seguimos com Dungeon Keeper 2, a sequela mais aguardada de sempre. O nosso diabo preferido está de volta, e desta vez mais divertido do que nunca.

Passamos ainda pelo novo Castrol Honda 2000, a toda a velocidade em duas rodas. Afinal, a mota é mesmo o melhor transporte para o Verão.

Na secção de Hardware testámos as mais recentes placas gráficas e mostramos as diferenças. Cabe-vos decidir qual a melhor.

E não se esqueçam que o grande Sorteio é já no dia 15. Na próxima edição apresentamos os números sorteados.

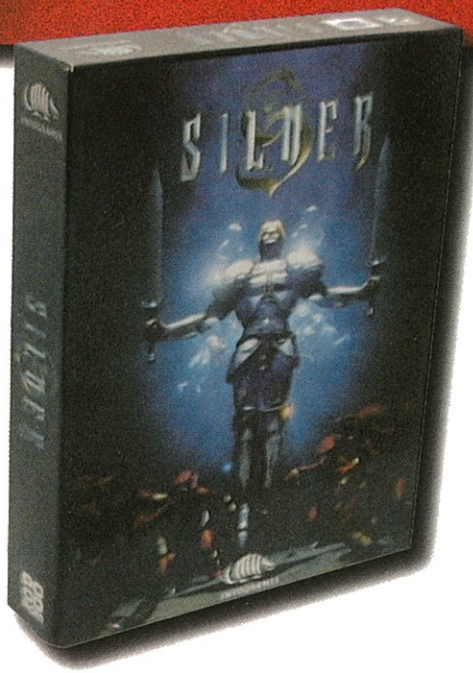
Aqui têm vários motivos óptimos para passarem um Verão em cheio! Boas Férias.

Sandra Brito



POUPE ATÉ 8000$00
COM OS
PACKS
ASSINATURAS
BIMOTOR BGAMER

PACK 1



ASSINATURA 12 MESES + JOGO SILVER (PC)

12.990$00

PACK 2



ASSINATURA 12 MESES + JOGO V-RALLY 2 (PSX)

13.990$00

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

- ☐ PACK 1 - (12 REVISTAS + JOGO SILVER PARA PC) PELO VALOR DE 12.990$00
- ☐ PACK 2 - (12 REVISTAS + JOGO V-RALLY 2 PARA PSX) PELO VALOR DE 13.990$00
- ☐ ASSINATURA NORMAL (12 REVISTAS) PELO VALOR DE 11.400$00

NOME: _____ MORADA: _____

_____ CÓDIGO POSTAL: _____ TEL: _____

- ☐ AUTORIZO O DÉBITO DE: _____$00 NO MEU CARTÃO VISA/MASTERCARD Nº _____
- ☐ ENVIO CHEQUE À ORDEM DE BGAMER NO VALOR DE: _____ CHEQUE Nº _____
- ☐ ENVIO VALE DE CORREIO NO VALOR DE: _____$00

Sorteio de Aniversário

Não adquiriu a última edição da BGamer? Então não se habilitou a ganhar 200 prémios fabulosos. Temos um Computador, Consolas, placas gráficas, acessórios, jogos e muito, muito mais para vos oferecer. O sorteio será realizado no dia 15 de Agosto, e para ganhar basta guardar a revista numerada da edição de Julho. Na edição de Setembro (nº 15) serão indicados os números sorteados e os respectivos prémios. Depois, se for um dos felizes contemplados, é só ligar-nos entre o dia 13 e o dia 17 de Setembro, das 15 às 18 horas, indicando-nos o nome, morada, e número da revista que possui. Os prémios poderão ser levantados até ao dia 15 de Novembro, na sede da BGamer, contra a apresentação da revista numerada. Como vê, é muito fácil. E é mesmo muito azar não ganhar!!!

Sorteio autorizado pelo Governo Civil de Lisboa, com o número 236/99.

Regulamento

1. O sorteio destina-se a todos os leitores que adquiram a edição nº 13 da revista BGamer, correspondente ao mês de Julho de 1999. Não serão admitidos ao concurso os sócios, administradores ou empregados da promotora do concurso.

2. A edição nº 13 da revista BGamer será previamente numerada, com a numeração seguida a partir da unidade. Essa numeração será assistida por um representante do Governo Civil de Lisboa.

3. O sorteio realizar-se-á através de esferas numeradas de zero a nove, extraindo-se tantas esferas quantas as necessárias para a formação dos números que indicarão as revistas premiadas. Assim, em cada extracção, a primeira esfera a sair representará o algarismo das unidades, a segunda o das dezenas, a terceira o das centenas, e assim sucessivamente. No caso de ao mesmo número ser atribuído mais do que um prémio, só será mantida a extracção correspondente ao prémio de maior valor, sendo as restantes extracções anuladas e repetidas tantas vezes quantas as necessárias até recaírem em números não premiados.

4. As operações de sorteio far-se-ão na Praça Professor Santos Andrea, nº 17 A/B desta cidade, pelas dezoito horas e trinta minutos (18,30h) do dia 15 de Agosto de 1999. Os concorrentes deverão reclamar o prémio através de telefonema para o número 01-7122076, entre o dia 13 e 17 de Setembro de 1999, entre as 15 e as 18 horas, indicando o nome, morada e número da revista que possuem.



5. Os prémios a atribuir são os seguintes:
1º Um computador multimédia
2º Um computador de bolso "Psion Series 5", oferta da Datacomp
3º e 4º Consola PlayStation + Jogo + Porta CDs, oferta da Lusomundo
5º ao 14º Módulos de cursos FutureKids
15º Placa de som Soundblaster Live, oferta da Creative Labs
16º ao 20º Consolas GameBoy Colour + jogo, oferta da Concentra
21º ao 23º Volantes para PC, oferta da Cigest
24º ao 26º Volantes para Consola, oferta da Cigest
27º ao 36º Gamepads para Computador Creative, oferta da Creative Labs
37º ao 42º Joysticks para Computador, oferta da Cigest
43º ao 48º Gamepads para Consola PlayStation, oferta da Cigest
49º ao 54º Arcadia para PlayStation, oferta da Cigest
55º Enciclopédia Universal Texto Editora em DVD, oferta da Texto Editora
56º Enciclopédia Universal Texto Editora – Luxo, oferta da Texto Editora
57º Enciclopédia Universal Texto Editora – Standard, oferta da Texto Editora
58º Enciclopédia Universal Texto Editora – Jovem, oferta da Texto Editora
59º Dicionário Universal Língua Portuguesa – Jovem, oferta da Texto Editora
60º História Universal da Literatura Portuguesa, oferta da Texto Editora
61º História Universal de Portugal – Jovem, oferta da Texto Editora
62º Atlas Universal Texto Editora, oferta da Texto Editora
63º Enciclopédia de Mineralogia, oferta da Texto Editora
64º Fernando Pessoa Multimédia, oferta da Texto Editora
65º ao 69º Diciopédia da Porto Editora, oferta da Porto Editora
70º ao 74º Triplex, oferta da Porto Editora
75º ao 79º Jogo "Rage of Mages 2" para Computador, oferta da Porto Editora
80º ao 84º Jogo "Clash" para Computador, oferta da Porto Editora
85º ao 104º Jogo "Championship Manager 3", oferta da Ecofilmes
105º ao 114º Jogo "Need for Speed: Road Challenge" para Computador, oferta da Electronic Arts Portugal
115º ao 124º Jogo "Heart of Darkness" para Computador, oferta da Infogrames Portugal
125º ao 134º Jogo "Heart of Darkness" para PlayStation, oferta da Infogrames Portugal
135º ao 144º Jogo "VRally" para Nintendo, oferta da Infogrames Portugal
145º ao 154º Jogo "VRally" para PlayStation, oferta da Infogrames Portugal
155º ao 164º Jogos variados para Computador, oferta da Jardine Computers
165º ao 200º Jogo "Golo 98" ou "Championship Manager 2" à escolha, oferta da Bimotor

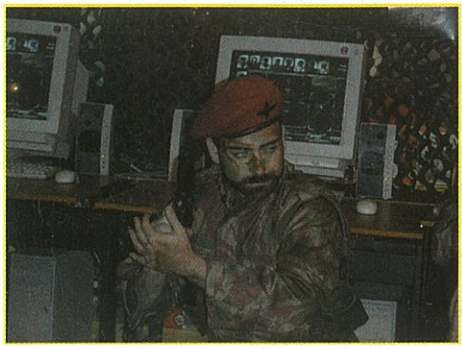
6. Os premiados terão 60 dias a contar da data do sorteio para apresentar a revista premiada, acompanhada de Bilhete de Identidade, na sede da revista BGamer, das 10 às 18 horas, diariamente com excepção de sábados, domingos e feriados. Os prémios serão entregues nessa altura.

7. O nome e morada dos premiados, assim como o último dia de prazo em que os prémios podem ser levantados, serão divulgados na revista BGamer de Setembro.

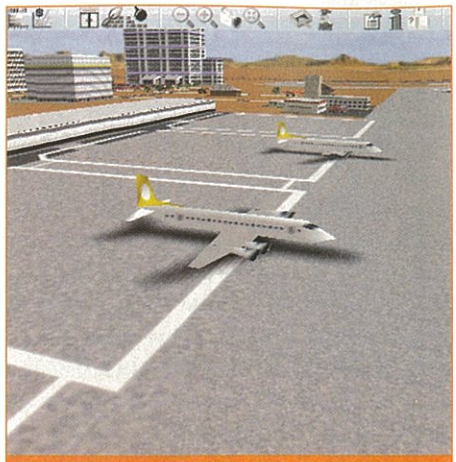
8. No caso de os prémios não serem reclamados no prazo devido reverterão para um estabelecimento de assistência a designar pelo Exmo. Governador Civil, no prazo de 30 dias a contar da respectiva notificação.

Notícias

Hidden & Dangerous na V bis



Decorreu no passado dia 9 de Julho na loja Vóbis do Centro Comercial Colombo a apresentação do novo título de acção/estratégia da Take 2, Hidden & Dangerous (analisado na anterior edição da BGamer). Evento esse que contou com a presença de dois elementos da Take 2: Serhad Koro, International Sales Manager, e Ronnie Jackson, lead tester. A grande surpresa da apresentação de Hidden & Dangerous residiu na entrada de rompante de uma equipa das Forças Especiais, os Red Devils, que brilhantemente simularam um ataque de surpresa.

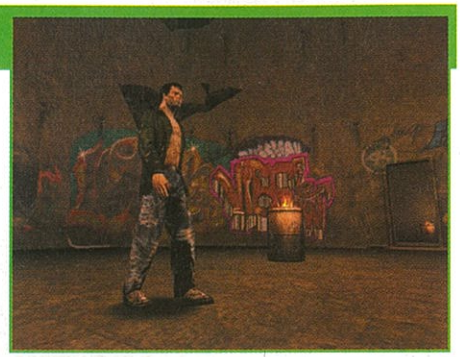


Airport Inc.

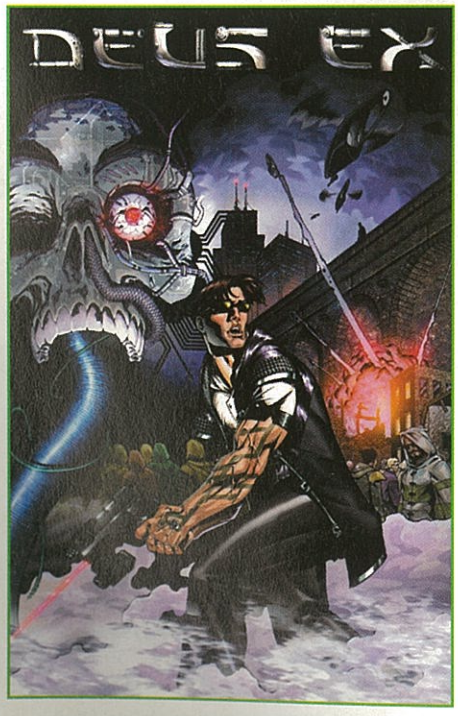
O primeiro simulador dedicado inteiramente à gestão de um aeroporto está em fase de desenvolvimento pela Take2, com saída prevista para o final do ano. Os gráficos são de alta resolução, com todos os objectos apresentados em 3D e havendo um modo com visão na primeira pessoa para quando o jogador passeia pelo aeroporto. Contando com cerca de 70 localizações à escolha, mais de 1200 destinos e 200 linhas aéreas para se interagir promete ser um título com uma longa longevidade.

Deus Ex

A Ion Strom anunciou uma nova aventura/RPG baseada no famoso motor de Unreal, agora substancialmente melhorado.
O cenário é um local caótico e perigoso no ano 2052. Os terroristas matam milhares e as drogas, doenças e poluição ainda mais. A economia mundial entrou em colapso e uma conspiração de vários malfeitores saídos da sombra tenciona dominar o mundo. O pior é que ninguém acredita nestes factos… apenas você.



É neste contexto, que se torna necessário explorar o Mundo, adquirindo conhecimentos e evoluindo os atributos da nossa personagem. A aventura não vai ser fácil e cada vez que pensamos que o mistério está resolvido, outro surgirá mais obscuro garantindo uma longa longevidade a Deux Ex. Uma aventura com características de RPG com muita acção, a aguardar com expectativa.

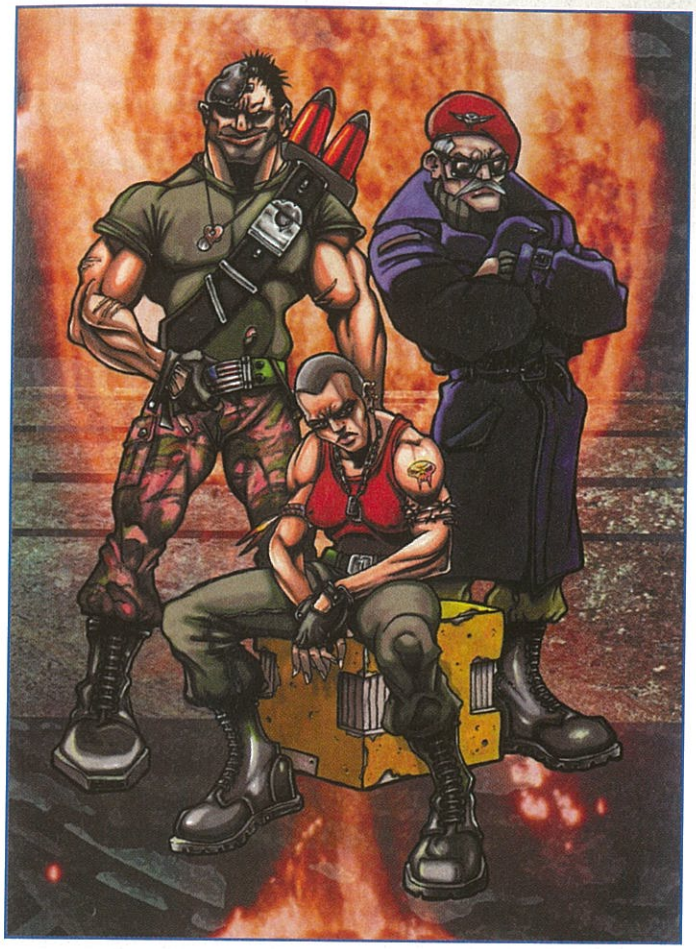




Edgar Torrenteras Extreme Biker

Desenvolvido pela Deibus Studios para a Havas, Extreme Biker, que conta com a chancela de Edgar Torrenteras, um dos mais famosos duplos em duas rodas, oferece-nos três distintos modos de jogo (Supercross, Motocross e Freestyle), suporte para force-feedback, 8 jogadores em rede ou Internet, mais de 25 cenários ultra-detalhados (estádios, arenas, ar livre, etc.), dezenas de saltos e acrobacias além de um revolucionário motor de jogo. Um jogo a aguardar com muita atenção.

Grudge Warrior



A Take2 Interactive Software está a desenvolver Grudge Warrior, um título onde o jogador, membro de um dos 12 gangs disponíveis e cada um com os seus pontos fortes e fracos, controla 20 tipos de tanques, coleccionando as mais diversas armas e power-ups de modo a conquistar as 10 ilhas-arenas. Os cenários, onde tudo pode ser destruído, serão totalmente em 3D e as condições climatéricas serão variadas, desde neve a chuva de meteoros. O lançamento está previsto para o final deste ano.



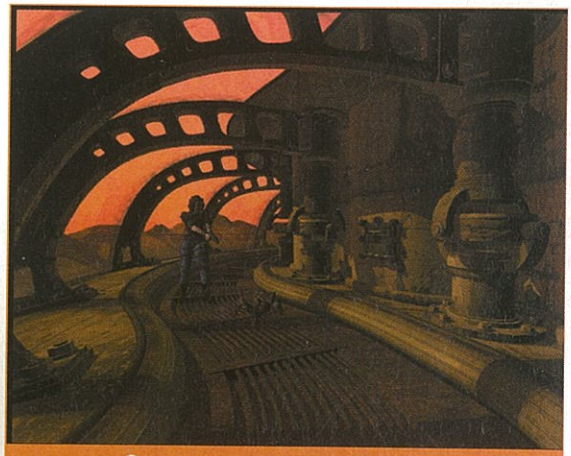
Nova Lara Croft, novo jogo

O reinado de Nell McAndrew acabou. Lara Croft tem uma nova cara. A nova Lara Croft é uma modelo de 24 anos, de seu nome Lara Weller, natural da Holanda e promete continuar a arrebatar o coração dos fãs. Atributos não lhe faltam.
Entretanto a Eidos anunciou que se encontra em desenvolvimento um novo jogo da famosa saga Tomb Raider. Tomb Raider: The Last Revelation tem lançamento agendado para o Natal de 99.

Pro Pilot 2000

Auguram-se bons voos para os entusiastas dos simuladores de aviação civil. Depois do anúncio do lançamento de Flight Simulator 2000 da Microsoft e do promissor Fly da Take 2, junta-se a este lote de luxo o novo simulador de voo da Dynamix, Pro Pilot 2000. Com edição prevista para Setembro, Pro Pilot 2000 promete não ficar atrás da concorrência oferecendo-nos terreno real onde se incluem os Estados Unidos, Europa Ocidental, Sudoeste do Canadá e o paradisíaco Havai, novo sistema GPS, novo áudio no sistema ATC além de um enhanced beginer assistance.
Para mais informações dê um salto a www.propilot2000.com.





Unification

Este título está a ser desenvolvido em simultâneo para PC e PSX.
Será uma aventura absorvente e excitante para adultos, com muitos puzzles, baseada em três personagens em que o jogador tomará o controlo de cada um a seu tempo. Com um enredo prometedor, cada personagem terá que resolver puzzles individualmente ou em conjunto.
Câmaras múltiplas, controladas pelo jogador, darão uma perspectiva correcta de cada local.
Objectivos bem definidos e recompensas atribuídas serão características que a resolução dos puzzles oferecerão.
Uma aventura que a Take 2 promete estar ao nível dos futuros Resident Evil ou Tomb Raiders.

Star Trek em for a

A Activision continua a apostar em força na licença Star Trek. Ao abrigo do acordo firmado com a Viacom, a Activision tem em carteira o lançamento de sete títulos. Os três primeiros a verem a luz do dia (antes do final do ano) são: Star Trek: Voyager-Hazard Team, um jogo de acção na primeira pessoa baseado no universo Voyager desenvolvido pela Raven Software; Star Trek Armada, o primeiro jogo de estratégia em tempo real da série; e Star Trek Insurrection, um jogo de aventura que começa onde o filme termina. Um ano em cheio para os fãs de Star Trek.



Fighting Steel

Fleet Command deu-nos a possibilidade de comandar uma frota naval onde a tecnologia ao mais alto nível impera, Fighting Steel leva-nos onde a coragem e os nervos de aço eram o dia-a-dia daqueles homens. Desenvolvido pela Divide by Zero para a SSI, Fighting Steel é um simulador naval da 2ª Grande Guerra, em tempo real e completamente em 3D. Fighting Steel oferece-nos quatro campanhas e dez cenários históricos, desde as batalhas no Pacífico ao Guadacanal, nas quais se degladiam mais de 90 navios, meticulosamente recriados, das quatro grandes potências: Estados Unidos, Inglaterra, Alemanha e Japão. Análise no próximo número da BGamer.



Animorphs



A GT Interactive associou-se à Scholastic Entertainment para trazer para o mundo dos jogos (PC e consolas) uma série bastante famosa nos EUA: Animorphs. As aventuras baseiam-se em cinco jovens com o poder de se metamorfosear em animais que tentam salvar o mundo dos alienígenas. Encarnando uma das personagens-chave o jogador poderá explorar os cinco ambientes, bastante detalhados e em 3D. A sua saída está agendada para Março de 2000 estando já previsto um add-on e packs de novos níveis.

Heist

Heist, desenvolvido pela Crimson para a Virgin Interactive, é um jogo em tempo real onde se encarna o papel de ladrão de bancos e estará disponível a partir deste Outono. Ao longo de 20 missões o jogador vai angariando o dinheiro e a experiência que lhe permitirão cumprir o objectivo de chegar à lista dos mais procurados do FBI. Promete ser um título em que a estratégia é mais importante do que a violência gratuita e onde os habitantes e agentes da cidade simulada reagem ao jogador conforme as suas acções. Estão também previstas, a nível das vozes, as participações de estrelas como Al Pacino e Robert de Niro.



tops

top da redacção

Depois da festa, as coisas acalmaram um bocadinho por estes lados. Ou pelo menos era o que se pensava. Estavam os big bosses convencidos que depois de apagar as velas, fazer o desejo e comer o bolo estava o caso arrumado. O suplício estaria acabado. Queriam! Então e a festança até de madrugada? Então e as cantigas, e os torneios de Quake 3 em rede? Então e as férias tão merecidas? (Oops, assunto tabu!)
Enfim, o que é certo é que pouco mudou. Os jogos não param de chegar e todo o tempo é pouco para os experimentar. Vai daí, ninguém quer ficar de fora e correm todos para as caixas para ver quem é o primeiro a agarrar as novidades. No outro dia até havia CDs a voar...
E então com os *Star Wars* é que foi o bom e o bonito! Como o filme não há meio de aparecer por estas terras, toda a gente quer o jogo para saber como acaba o filme (p'ra que é que o querem ver depois???). Solução? O Manuel Viana, com o seu Pentium a 350.000 MHZ, instalou tudo e fizemos uma rodinha à volta da secretária para ver! Claro que depois ele teve de dar uma de bom samaritano e deixou toda a gente experimentar... durante 30 segundos!
Entretanto chega outra caixa – o que é isto? Está toda a gente distraída com as corridas espaciais e nem se apercebem da outra bomba que acaba de entrar pela porta: a versão final de *VRally 2*. E agora? Dividem-se os interesses, metade para a PSX, metade agarrada ao PC. Só falta mesmo fazer corridas entre uma nave e um Subaru, ligando um PC e uma PlayStation em rede... (Sabe-se lá do que estes informáticos são capazes!)
As opiniões são unânimes: O *VRally 2* é que é, lindo, maravilhoso, espantoso. Mas eis que se ergue a voz da discórdia: Paulo Portugal. Porquê?!? Só ele sabe, mas se todos gostassem do azul, o que seria do amarelo?
Finalmente, parece que a unanimidade se instala com *Soul Reaver.* Dizem aqui as más línguas que é dos melhores jogos de sempre para a PSX. Qual Lara Croft, qual o quê! Raziel é que está a dar.
Enfim, já perceberam como é o ambiente aqui da Redacção. Só nos falta mesmo uma piscina e um solário, e era o Paraíso.

	Ilídio Alves	Fernando Rosado	Gonçalo Lopes	Manuel Viana
Driver (PSX)	BBBBB	BBBB	BBBBB	BBBBB
Braveheart (PC)	BBBBB			BBBBB
Breakneck (PC)				BBBB
Black Moon (PC)	BBBB	BBB	BBBB	
T. A. Kingdoms (PC)	BBBB	BBBBB	BBBBB	BBBBB
Castlevania (PC)			BBBB	BBBB
Legend of Kartia (PSX)			BBBB	BBBB
Bugs Bunny (PSX)	BBBB		BBBBB	
Dungeon Keeper 2 (PC)	BBBB	BBBBB		BBBBB
Kingpin (PC)	BBBBB	BBBB	BBBBB	BBBBB

top de vendas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	novo	V-Rally 2	Infogrames
2º	novo	Driver (PSX)	GT
3º	1º	Metal Gear Solid (PSX)	Konami
4º	3º	Final Fantasy VII Plat. (PSX)	Squaresoft
5º	novo	Fifa 98 Plat. (PSX)	EA
6º	=	Gran Turismo (PSX)	Sony
7º	4º	Crash Bandicoot 2 Plat. (PSX)	Sony
8º	7º	Collin McRae Rally (PSX)	Codemast...
9º	Re-entrada	Hercules Plat. (PSX)	Sony
10º	2º	Ridge Racer Type 4 (PSX)	Sony

Recolha de informação a 14 e 15 de Julho nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)

CURTAS

Ainda sem título, a Microprose anunciou o lançamento do primeiro add-on de Mechwarrior 3, a sair na quadra Natalícia.

Tudo indica que a data de 27 de Agosto é a definitiva para a saída da sequela de Red Alert: Command & Conquer Tiberian Sun.

A Impressions disponibilizou gratuitamente no seu site (www.impressionsgames.com) para download a versão integral do clássico jogo de estratégia Caesar.

A Electronic Arts anunciou o lançamento do primeiro jogo de pára-quedismo com o título de Skydive.

Já se encontra disponível o trailer de Ultima Ascension no site oficial www.ultima-ascension.com. Apesar de não haver data confirmada, espera-se o jogo no final de 1999.

A EA e Wizards of the Coast associaram-se para criar um jogo online de estratégia de Magic: The Gathering.

A Valve Software vai reeditar aquele que foi considerado o jogo do ano em 1998. Half-Life Game of the Year Edition traz-nos novos mapas multiplayer.

Player Manager Season 98/99

Finalmente um rival à altura de CM 3!!!



É verdade, o colossal *Championship Manager 3* tem agora um adversário com que se preocupar mais afincadamente. *Player Manager* está prestes a chegar e, pelo que já pudemos observar de uma versão ainda em desenvolvimento, o jogo promete lutar de igual para igual com o gigante da Eidos.

Pois é, quem diria que o magnífico *CM 3* teria o seu lugar ameaçado. Nada nem ninguém o fazia prever mas a verdade é que *Player Manager Season 98/99* está prestes a testar a supremacia total até aqui exercida pelo título da Eidos e dos irmãos Collyer. Será que o eterno campeão continuará a sê-lo? Eis a grande questão que se coloca antes do lançamento deste prometedor título da Anco.

Mas avancemos com esta antevisão que tal como referi tem por base uma versão ainda de desenvolvimento que a editora do jogo gentilmente nos cedeu.

Assim o primeiro grande aspecto que sem dúvida alguma destacará o jogo aquando do seu lançamento no nosso país reside no facto de este ser totalmente em português. É verdade, *Player Manager 98/99* não fica atrás do seu rival e prometida está a sua comercialização na língua de Camões. O jogo terá assim a oficialização da Liga Portuguesa de Futebol Profissional o que irá provocar a inexistência das habituais gralhas nos nomes dos nossos artistas da bola.

Mas a presença lusitana não se fica pela simples tradução já que no conjunto das ligas a que teremos acesso está a nossa. Pois é, o nosso querido campeonato estará presente com todas as equipas da Primeira Divisão bem como as da Segunda Divisão de Honra. No total e além da liga portuguesa poderemos assumir o controlo de equipas das ligas de Espanha, Itália, Alemanha, França, Escócia e Inglaterra. Em princípio e se nada de significativo for alterado serão estes os campeonatos onde o jogador poderá actuar.

Um dos aspectos mais importantes num *Manager* é sem dúvida o seu interface gráfico. Aqui esse aspecto parece estar bastante bem conseguido. Todos os menus são bastante simples e sobretudo de fácil e rápido acesso. Pena é que sejam um pouco descoloridos mas pensamos que este possa ser um aspecto que ainda venha a ser melhorado.

Ao seu alcance estarão mais de 12000 jogadores dos melhores campeonatos europeus onde se inclui também o português

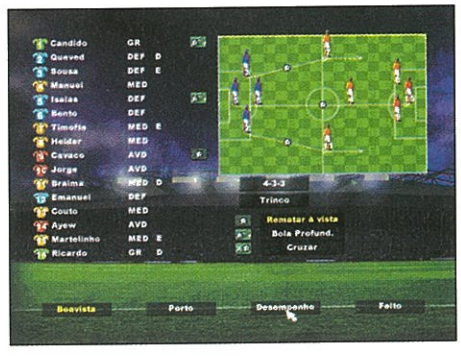
Muito se falou e se criticou da gula de RAM do terceiro *CM*. Em *Player Manager 98/99* bastam uns simples 16 MB para correr o jogo. Claro que o aconselhável são 32 ou mesmo 64, mas a diferença de processamento em relação ao *CM* é abismal.

Geralmente neste género de jogos podemos ver o desenrolar das nossas partidas através de diferentes modos. Também aqui essa situação irá acontecer. Assim poderá optar por ter uma noção do jogo através do modo já nosso conhecido dos vários *CMs*, poderá também ver o jogo numa perspectiva de topo, ver apenas os momentos de maior relevância ou finalmente ver o jogo completo e em 3D. Ao contrário do que costuma acontecer, esta última opção parece estar bem realizada e, apesar de o jogo não estar tal e qual um *FIFA*, a qualidade é muita o que é de enaltecer. Era costume os gráficos serem pouco atractivos e as jogadas demasiado repetitivas, aqui essa situação não acontece. De realçar ainda que















durante os desafios poderá fazer os necessários reajustes à equipa conforme a situação de jogo, mudar a táctica, dar instruções específicas aos seus jogadores ou ainda alterar a câmara se tiver optado por ver o jogo completo. Já que falámos das tácticas referira-se que no total existem 8. Mas claro, é sempre possível criar inúmeras ramificações de todas elas.

Os treinos estão também presentes e uma correcta preparação deste aspecto é fundamental para o êxito da equipa. Poderá assim trabalhar situações de bola parada, agilidade e resistência, o trabalho em equipa ou ainda as capacidades individuais de cada jogador. Terá igualmente de se preocupar com os jovens do seu clube e treiná-los convenientemente para que tenham uma evolução positiva.

O número de jogadores que terá ao seu alcance ascende aos 12000 tendo cada um deles a sua ficha pessoal com todas as suas características e atributos como a resistência, hesitação, agilidade, força, etc.

Player Manager Season 98/99 é sem dúvida um título que irá dar muito que falar

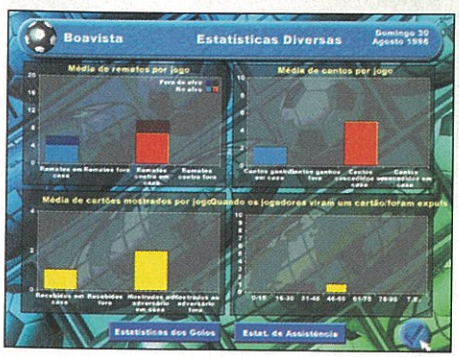
O mercado de transferências também se encontra bastante bem conseguido, isto apesar de não se poder comparar com o de *CM 3*. Digo isto porque é muito fácil contratar grandes craques mesmo gerindo um clube pequeno. Todavia isto é apenas uma versão de testes e este aspecto poderá ainda ser trabalhado.

Concluindo podemos dizer que *Player Manager Season 98/99* é um jogo que irá cativar todos os amantes deste género de jogos. Será que o reinado de *CM 3* está posto em causa? Pensamos que não, mas uma coisa é certa, este jogo irá fazer furor.

Bruno Mendonça











Rally Championship



Um simulador para gente crescida

Há alguns anos, quando saiu a primeira versão de *International Rally Championship*, o mundo de aficcionados por simuladores automóveis, sobretudo de rallis – e no nosso país são muitos – testou os seus limites nos troços em estrada de terra batida inglesas e ansiou por novas versões que ampliassem o prazer de conduzir os bólides do momento.

Entretanto, surgiram no mercado novos produtos que fizeram evoluir as várias vertentes de que vive este género apetecível: a saber, realismo, jogabilidade, rigor gráfico e efeitos especiais.



Para além de incluir seis variantes, o jogo pode (e deve) ser usado em rede (até 8 pilotos)

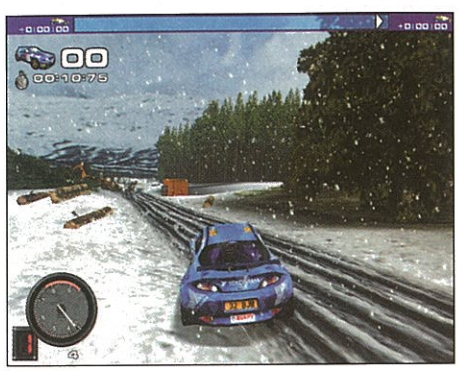
Com a edição de *V Rally2* para a PlayStation e, sobretudo, de *Colin McRae* foram estabelecidos novos parâmetros de exigência em termos de sensações ao volante de um teclado, joystick ou volante (pela minha parte, não dispenso a companhia de um fiel Thrustmaster GT Force). Talvez o atraso nos último retoques deste *Rally Championship*, o 5º da série, justifique o facto de possuir um motor de jogo completamente novo. Até porque a Codemasters está a desenvolver uma segunda versão de *Colin McRae*. Mas também a Gremlin prepara-se para lançar *Rally Masters* e a Infogrames *V Rally 2* (para PC). Estejamos, por isso, atentos.

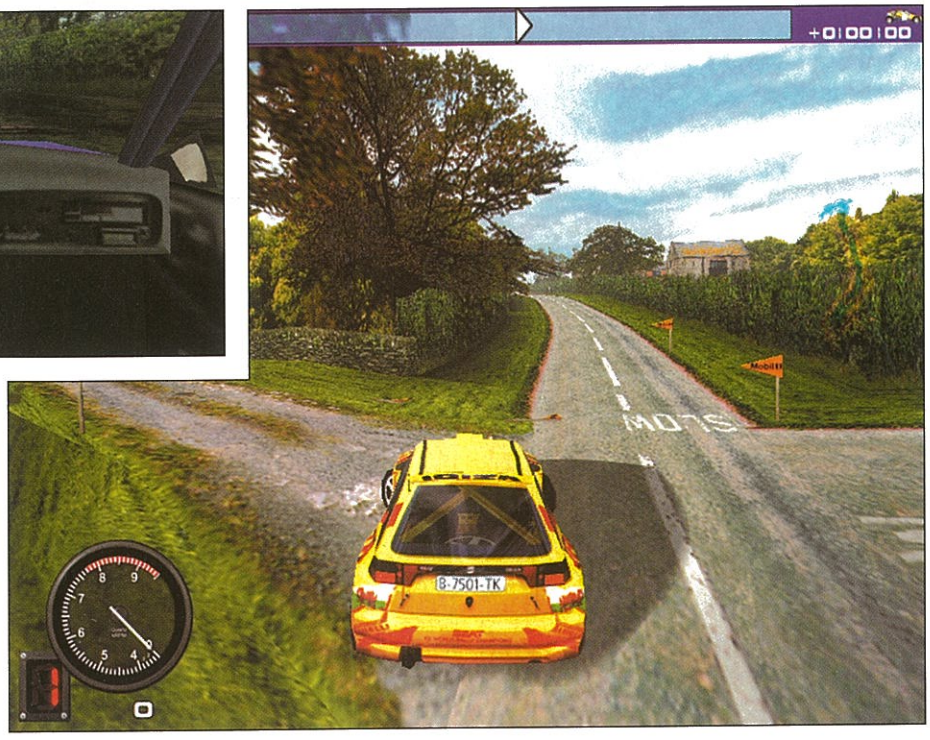


Os engenheiros e programadores da Magnetic Fields, juntamente com a Europress, não descansaram enquanto não produziram aquilo que consideram ser um produto com os gráficos mais realistas de sempre. E não só. *Rally Championship*, o jogo oficial da MSA (Motor Sports Association) não recusa sequer uma comparação detalhada entre *Colin McRae*, o seu mais directo concorrente.

Para além de incluir seis variantes (incluindo simulação, arcade, campeonato inglês), o jogo pode (e deve) ser usado em rede (até 8 pilotos). No entanto, é na física do jogo que *Rally Championship* tira mais dividendos. Tirando partido da velocidade linear e rotacional, com













performances diferentes na direcção e ângulos que toma a viatura, procurou dar-se mais realismo a um bólide em movimento num ambiente integralmente em 3D e com efeitos de luz melhorados. Desde as derrapagens, curvas, carambolas, etc. O realismo foi igualmente cumprido em tudo o que diz respeito a condições atmosféricas, com a reprodução da chuva a bater no pára-brisas, os raios de sol, neve, nevoeiro, a noite...

Decisiva para este aperfeiçoamento foi a colaboração do piloto de rallis, Martin Rowe e do seu co-piloto Derek Ringer (que já colaborara com Colin McRae).

Outro dos grandes objectivos foi recriar os traçados reais dos troços do campeonato britânico de rallis. Os vários traçados foram fotografados (em fotos e vídeo) e as imagens digitalizadas; depois, toda a extensão - várias dezenas de quilómetros (sem sequências repetidas) - foi "decorada" com elementos naturais e humanos. O som (melhor, o rugido), sobretudo com um sistema 3D Sound Blaster Live! (mas também Aureal 3D, Dolby Surround), dos vários motores acompanha a física e a inteligência artificial dos carros na pista.

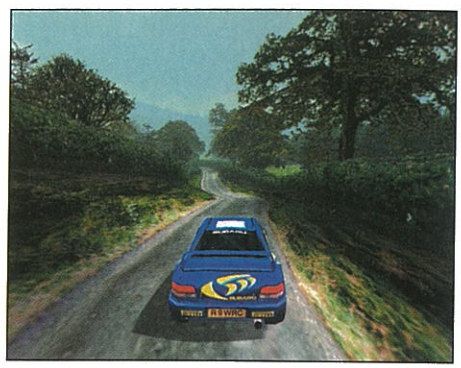
Especialmente desenhado para correr num Pentium II, Rally Championship comporta-se bem em máquinas menos poderosas

Os pormenores chegaram também ao *cockpit* do piloto, com a disposição de várias informações: conta-quilómetros e conta-rotações, cronómetro, notas do percurso, mensagens dos *check points*, visão do retrovisor, para além dos já conhecidos mapas rotativos, com as indicações dos outros carros.

Especialmente desenhado para correr num Pentium II (ou mesmo PIII), *Rally Championship* comporta-se bem em máquinas menos poderosas. Fez letra viva das características mais apetecíveis dos grandes jogos e aumentou-as, tanto em quantidade como, em alguns casos, de qualidade.

Paulo Portugal





Os carros de *Rally Championship*

Está a pensar comprar um carro novo (dificilmente não será um dos incluídos em *Rally Championship*), faça um *test drive* e veja o que melhor se adapta à sua perícia. São 22 modelos, mais três escondidos. Nunca se viu nada assim...

Modelos:

Citroen Saxo
Ford Escort RS2000
Ford Escort Maxi
Ford Puma
Honda Civic
Hyundai Coupe Evo II
Mitsubishi Lancer Evo V WRC
Nissan Almera
Nissan Micra Maxi
Peugeot 106 Maxi
Peugeot 206 Maxi WRC
Proton Compact
Proton Wira/Persona
Renault Megane
Seat Cordoba WRC
Seat Ibiza Cupra Sport
Skoda Felicia
Skoda Octavia
Subaru Impreza WRC
Toyota Corolla WRC
Vauxhall Astra
VW Golf GTI (Mk4)
Carro 1 escondido
Carro 2 escondido
Carro 3 escondido

Data prevista de saída :
Outubro de 99
Editora :
Europress
Desenvolvido por :
Magnetic Fields

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Depois do filme, o jogo

Para contentamento de muitos a Ritual Entertainment anunciou recentemente a conversão do filme *Heavy Metal* para o que se espera que venha a ser um dos jogos que mais "mau estar" provocará à saga *Tomb Raider*. Será?

Um dos géneros de jogos com mais sucesso são sem dúvida os jogos de acção/aventura na terceira pessoa. O caso mais flagrante é o da saga *Tomb Raider*, todavia a luta promete aumentar muito à custa de títulos ainda em forja como é o caso de *ShadowMan* (antevisão BGamer n.º 13) e claro de *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*.

Aqui o jogador vai entrar num mundo mágico onde guerreiros, deuses e criaturas das trevas caminham lado a lado numa luta sem fim.

Pelas imagens e pelo vídeo a que já tivemos acesso pode dizer-se que o aspecto geral do jogo é muito bom. Quer dizer, tudo parece estar bastante bem realizado, sejam as várias personagens e a sua movimentação, sejam os diversos cenários existentes.

Assim, e em termos de grafismo, pode dizer-se que *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* parece estar ao nível do melhor neste género de jogos, isto é, ao nível de *Tomb Raider III*. Tudo está bastante detalhado e os pormenores existentes são simplesmente fantásticos. Em relação a este aspecto não é de prever quaisquer imperfeições, todavia fica a dúvida em saber se este desempenho não vai de alguma forma repercutir-se na fluidez de jogo. O desejo de todos nós é para que nada de anormal ocorra no desenvolvimento final do jogo porque se assim for *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* certamente causará grande frenesim.

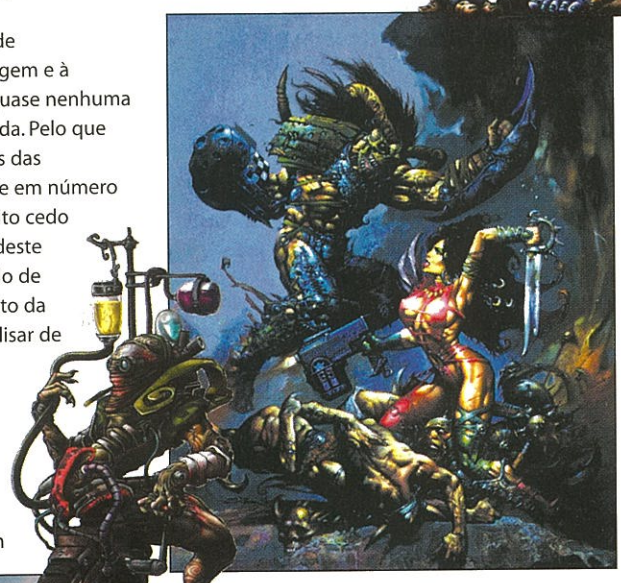
Uma característica com a qual poderemos já contar é com uma sonorização irrepreensíve

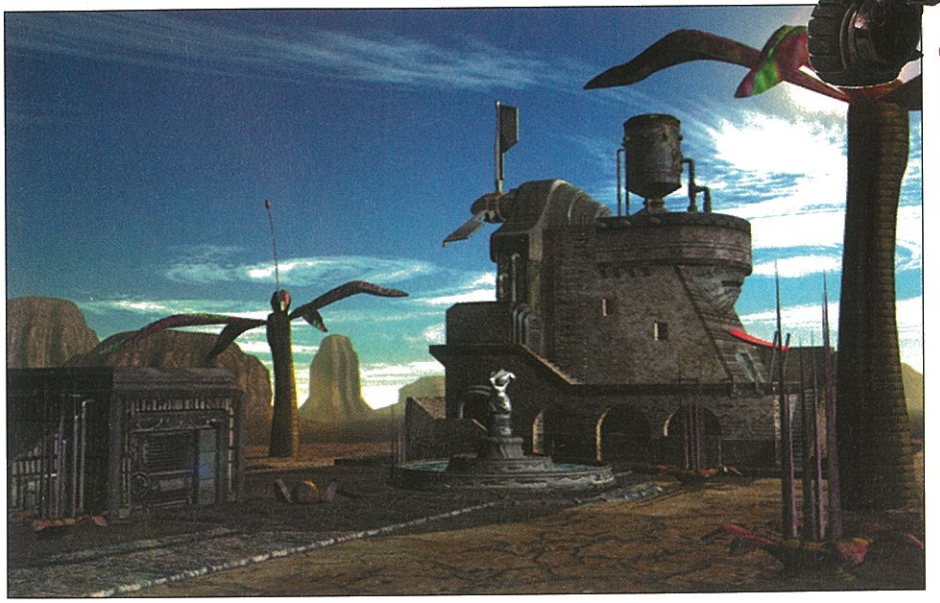
Em relação a aspectos jogáveis, de movimentações da nossa personagem e à jogabilidade em geral, pouca ou quase nenhuma coisa em concreto ainda foi revelada. Pelo que pudemos observar os movimentos das personagens estão bastante reais e em número considerável, contudo ainda é muito cedo para fazer um juízo crítico acerca deste aspecto tão importante neste estilo de jogos. Só mesmo com o lançamento da versão final é que poderemos analisar de forma precisa esta vertente.

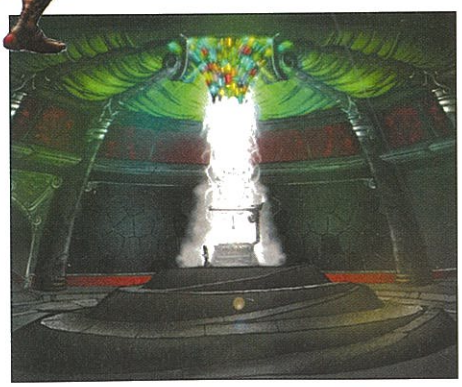
Uma característica com a qual poderemos já contar é com uma sonorização irrepreensível. As diversas faixas musicais que pudemos já ouvir são do melhor que anda por aí, por isso preparem bem as vossas placas de som. Resumindo pode dizer-se que *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* parece ter todos os ingredientes necessários à confecção de um grande jogo. Só nos resta esperar para ver.

Bruno Mendonça









Data prevista de saída :
Dezembro
Editora :
GOD
Desenvolvido por :
Ritual Entertainment



Quando provares o novo Yoggi Plus vais perceber que é diferente. Porque é um iogurte líquido com verdadeira polpa de fruta, super cremoso, nutritivo e... hum... mesmo saboroso.
E então? Vais ficar a cortar o ananás às rodelas ou vais beber Yoggi Plus?

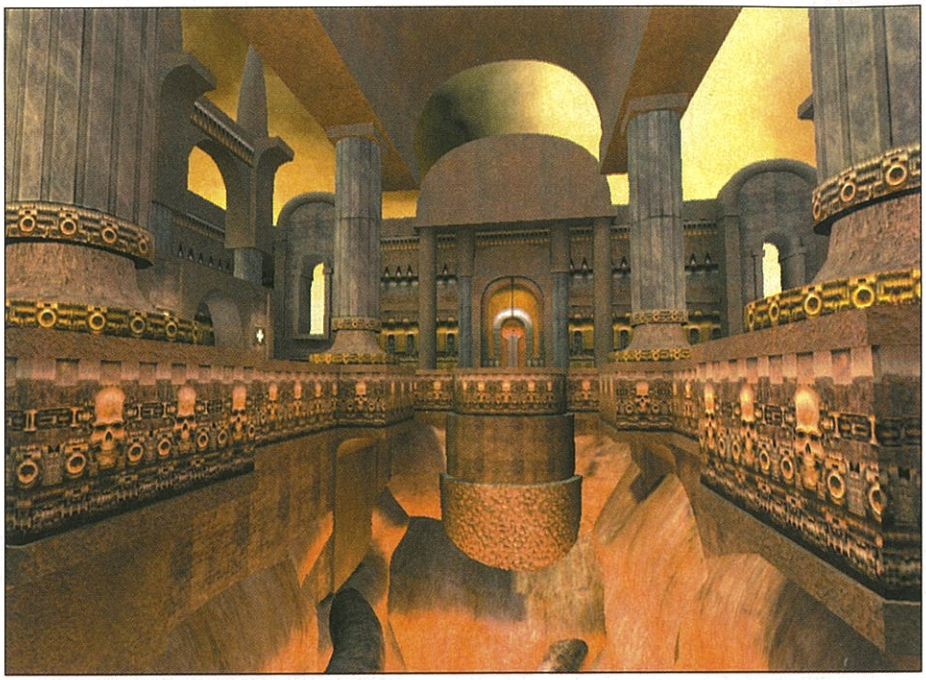
A BEBIDA VIVA!

Nestlé®

Quake III Arena

Na Net... e na Redacção

Se há jogos que quebraram barreiras, que passaram a fronteira do simples "jogo", que se tornaram lendas, Quake é um deles. Com o lançamento da versão teste de Quake III Arena, a BGamer reuniu a Redacção e partilha com os nossos leitores as experiências vividas nas intensas lutas (leia-se carnificina) em rede.



Os jogos em rede são uma constante na Redacção, quando o trabalho abranda (claro), senão o "boss"... Nada melhor do que acabar um dia de trabalho com um joguinho em rede para aliviar o stress e preparar o caminho para casa. Dos jogos que deliciam a equipa da BGamer destaque para o inevitável duelo a três em *Warcraft II* (um dos jogos de culto da Redacção), *Myth II*, *Quake II* e agora esta versão teste de *Quake III Arena*.

Com o advento da globalização dos jogos na Net, onde os jogos de acção na primeira pessoa têm dominado e com especial incidência para *Quake*, não é de estranhar que o próximo *Quake III Arena* tenha uma forte implementação Multiplayer em detrimento de certa forma do modo a solo. Mas não pense que este foi esquecido e os guerreiros solitários que se vão preparando porque a vossa missão não será nada fácil.

Lançada na Net pela ID Software com o intuito de testar a compatibilidade do novo código multiplayer assim como a introdução de novas tecnologias, *Quake III* provocou uma autêntica greve ao trabalho por estas bandas. Senão vejamos:

Carlos Gonçalves, um dos elementos do departamento gráfico, viciado em *Myth II: Soulblighter*, não dispensou a entrada em *Quake III* e eis a reacção: *"estes dois mapas de Quake III são dos mais inteligentes vistos até hoje, é a actualização do universo Quake às novas capacidades do hardware"*. O homem dos gráficos não se poupou em palavras e acrescenta dizendo que *"em termos gráficos, está soberbo... tem texturas fabulosas, uma das inovações positivas foi a substituição dos elevadores pelos trampolins, tornando as perseguições mais intensas e sem quebras de ritmo"*.

Realce para o facto de em Quake III Arena o uso de uma placa 3D ser um requisito obrigatório

Paulo Portugal, colaborador da BGamer e editor de cinema da revista Voice, também não resistiu aos encantos de uma jogatana em rede e o resultado foram estes desabafos, *"é o melhor jogo para jogar no local de trabalho, especialmente para "bater" nos colegas mais vivaços; embora sendo uma versão teste, Quake III Arena demonstrou todo o seu potencial tanto a nível gráfico como de jogabilidade"*.

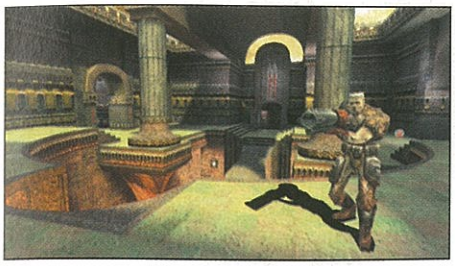
Quanto à nossa Lina Santos, redactora da revista Voice e mais conhecida pela "Maga de Quake", os comentários foram curtos mas concisos: *"acho muito divertido porque é fácil de jogar."*

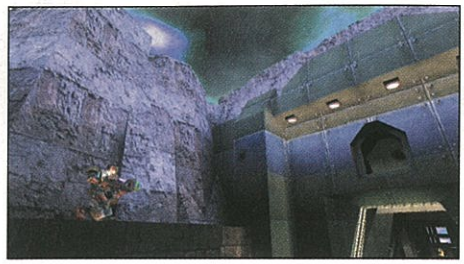
Passando agora para o Mr. Miguel Carapinha, a última aquisição da BGamer sendo o novo responsável pelo Hardware e um dos mais inconformados com o desfecho global da sua prova já que foi dilacerado pelo The Reaper (Rui Rodrigues), ele simplifica a questão dizendo que *Quake III "é completamente viciante"*, mas que espera encontrar novamente um tal The Reaper para fazer uns ajustes de contas. Aí está o lançamento de mais um desafio.

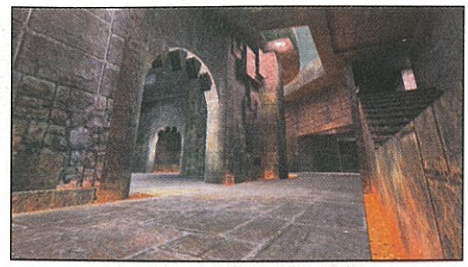
O Senhor Engenheiro Fernando Rosado, confesso adepto e especialista de jogos de estratégia e RPG, também entrou no torneio para espanto de toda a











Redacção. A sua passagem pelo mundo de *Quake Arena* caracterizou-se por resultados bastante satisfatórios e surpreendentes, apesar de não ser um especialista no ramo, já que padece do conhecido "Motion Sickness", ou seja, sente-se nauseado ao fim de alguns minutos. Mesmo assim não deixou de fazer alguns elogios destacando que este título "*tem uma realização superior e uma jogabilidade impecável, e é muito rápido*".

Quanto a Sérgio Caeiro, nosso colega do departamento gráfico, também ele um fã de *Quake* e um dos elementos mais activos nos "deathmatchs". Era vê-lo a despachar tudo quanto era inimigos. No final Sérgio mostrava-se "*surpreendido com a qualidade gráfica deste Quake*". Para ele "*Quake III Arena, apesar de ser apenas um teste, é dos jogos mais interessantes jamais realizados*".

Paulo Figueiredo, o "fanfarrão", não se privou de reconhecer a admiração da primeira arena, onde pode mostrar os seus dotes estratégicos, ou seja, esconde-se à espera que passe alguém (em linguagem *Quake*, um Camper). Assim também eu... Apesar desta atitude mais controversa as palavras não foram muito diferentes das do resto do pessoal: "*é uma festa, estou desejoso que saia a versão final*". E o irmão dele que se cuide, "*tenho dois computadores em casa ligados em rede e estou desejoso de dar umas tareias no meu irmão*".

Quanto ao "big boss" da Redacção Rui Rodrigues, aka The Reaper e viciado em *Quake* onde há uns anos que perde horas na Net, demonstrou toda a sua sagacidade e destreza no gatilho tornando-se o grande vencedor do nosso torneio, (pudera, ninguém queria ficar sem receber no final do mês!!!). Para ele "*Quake é mais do que um jogo, é um modo de vida*" e não é difícil encontrá-lo na Net. Como ele diz, "*é um festim... quantos são, quantos são??*"

O nosso "consolas" Gonçalo Lopes não quis perder este evento e, para espanto de muitos, revelou-se um autêntico Ás em *Quake*, tendo aniquilado e exterminado por completo o Mr. Paulo Figueiredo durante o torneio. Para ele *Quake III* ir-se-á destacar já que existe "*finalmente um shoot'em up completamente dedicado à vertente multiplayer*". Mas o nosso benjamim vai mais longe e lança algumas piadas e um repto final: "*os adversários são demasiados fáceis... pelo menos aqui na Redacção*". Como se pode ver sentido de humor é o que não lhe falta.

Eu pessoalmente prefiro mais um volante e um *Colinzito*, todavia a classe de *Quake III Arena* não me deixou indiferente. A partir deste teste pudemos confirmar o que já há muito desconfiávamos, isto é, *Quake III Arena* vai arrasar tudo e todos à sua chegada.

Mas não pensem vocês que aqui na Redacção se brinca em serviço já que para a realização deste torneio foram utilizadas duas das nossas melhores máquinas de guerra, ou seja, 2 magníficos Macs G3 azuis a 350 MHz, 320 MB RAM, Ati 128 com 16 MB VRAM e claro, para que os inimigos se possam ver bem, monitores de 21 polegadas. Assim, e já que falamos desta vertente, podemos desde já adiantar que o teste de *Quake III Arena* foi lançado nas seguintes plataformas: Mac, Linux e Windows. De realçar ainda o facto de o uso de uma placa 3D ser um requisito obrigatório.

O terceiro capítulo da saga Quake tem uma forte implementação Multiplayer em detrimento (de certa forma) do modo a solo

Quanto ao teste propriamente dito ele traz dois níveis: o primeiro o clássico mapa de *Quake II*, ou seja, um labirinto onde os corredores e áreas secretas são uma constante, e o segundo que se caracteriza por ser um enorme espaço aberto cheio de trampolins onde não há tempo sequer para respirar.

No que concerne ao armamento disponível diga-se que todas as armas favoritas da saga *Quake* estão de volta bem como várias surpresas que seria injusto estar aqui a revelar, falta no entanto confirmar o regresso da velhinha serra eléctrica que tantas delícias (e carnificina) provocou em nós.

Pronto, já chega de vos fazer sofrer. Assim, se quer já partir à descoberta deste mundo não hesite e utilize o Gamespy que lhe dá uma lista dos servidores que estão a correr o teste de *Quake III*.

Não se esqueçam assim de dar um pulinho ao site oficial do jogo em www.quake3arena.com e inteirem-se de tudo o que rodeia este jogão que promete enlouquecer tudo e todos. Até lá, o vício por aqui não pára.

Bruno Mendonça



Data prevista de saída :
Outubro
Editora :
Activision
Desenvolvido por :
ID Software

Revenant

Um RPG inovador nos combates corpo a corpo









A Cinematix vai lançar em breve um título com características algo sui generis. Assim, Revenant será um RPG com uma forte componente de aventura e acção. E é neste último aspecto que Revenant nos surpreende, pois os combates corpo a corpo desenrolar-se-ão como se dum beat'em-up se tratasse.

É claro que não será propriamente um *Mortal Kombat 4*, todavia os combates corpo a corpo contam com muitos e variados movimentos, sendo o interface recomendado para o jogo um gamepad com vários botões estilo Sidewinder da Microsoft. Perante isto, as primeiras reacções são de cepticismo pois, normalmente, a fusão de vários géneros de jogo num só não costuma resultar.

Em relação ao enredo da aventura, *Revenant* conta-nos a história de Locke, um guerreiro ressuscitado das trevas para servir aqueles que o invocaram. Locke, ou seja o Revenant, apresenta o espírito vazio não se lembrando da sua vida anterior e adquirindo apenas as perícias e atributos que possuía de uma forma extremamente lenta. Locke foi invocado por um poderoso Senhor da Guerra, na ilha de Ahkuilon, para vingar os seus rivais que são suspeitos de ter raptado a filha do Senhor da Guerra. O Revenant depressa descobre que este acontecimento é o capítulo final de uma civilização esquecida que outrora floresceu naquela ilha.



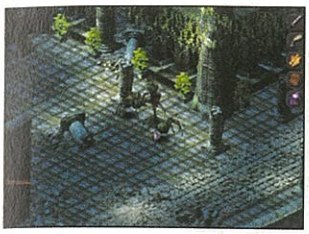
É neste contexto que iniciamos a aventura. A acção passa-se controlando o jogador uma única personagem, precisamente o Revenant, numa perspectiva isométrica em 3D. Torna-se necessário explorar diversos ambientes como catacumbas sombrias, ou templos antigos, recolher artefactos mágicos e lançar feitiços potentes em batalhas contra dúzias de monstros, desde morcegos a dragões. Igualmente a interacção com os outros caracteres (NPCs), num número superior a 40, não foi esquecida e estes contactos são necessários não só para o desenrolar da aventura, como também na obtenção de armas, feitiços e outros objectos. *Revenant* combina o realismo e a expectativa de uma aventura com uma forte componente de exploração, com o desenvolvimento e longevidade de um RPG.

Os cenários são verdadeiramente espectaculares e variados, desde cidades a pântanos, florestas ou ruínas

Este título não deixa de fazer lembrar os RPGs de origem japonesa que, apesar da sua linearidade, têm um não-sei-quê, que nos prende horas a fio às nossas consolas, já que, se exceptuarmos *Final Fantasy VII*, as adaptações para PC são raras.

Curioso é o facto de no modo multijogador se poder constituir uma equipa.

O sistema de combate, dependendo das nossas preferências e equipamento, permite quatro modos: armas, corpo a corpo, arco e roubo. A experiência ganha durante o decurso do jogo permite combinar várias armas e movimentos especiais no combate corpo a corpo.







O sistema de magia parece interessante e simultaneamente simples. Há 8 forças de elementos que podem ser encontradas durante o jogo: Vida, Fase, Chama, Luz, Terra, Vento, Corpo e Frio. Estas forças podem ser combinadas de vários modos sintetizando-se assim poderosos feitiços.

Os cenários são verdadeiramente espectaculares e variados. Cidades, pântanos, florestas, ruínas e sobretudo subterrâneos, são alguns dos ambientes que nos esperam neste RPG.







Revenant combina o realismo e a expectativa de uma aventura com o desenvolvimento e longevidade de um RPG

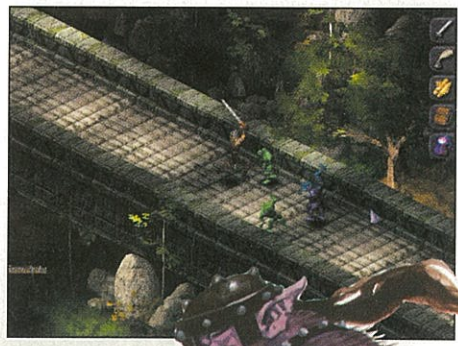
Tecnicamente *Revenant* parece bem realizado, sendo completamente em 65.000 cores, aceleração gráfica 3D, com todas as possibilidades que esta tecnologia permite, personagens poligonais, colorido rico, luz dinâmica, etc.

A banda sonora foi criada exclusivamente para este título, por Ronie Moorings dos Xymox.

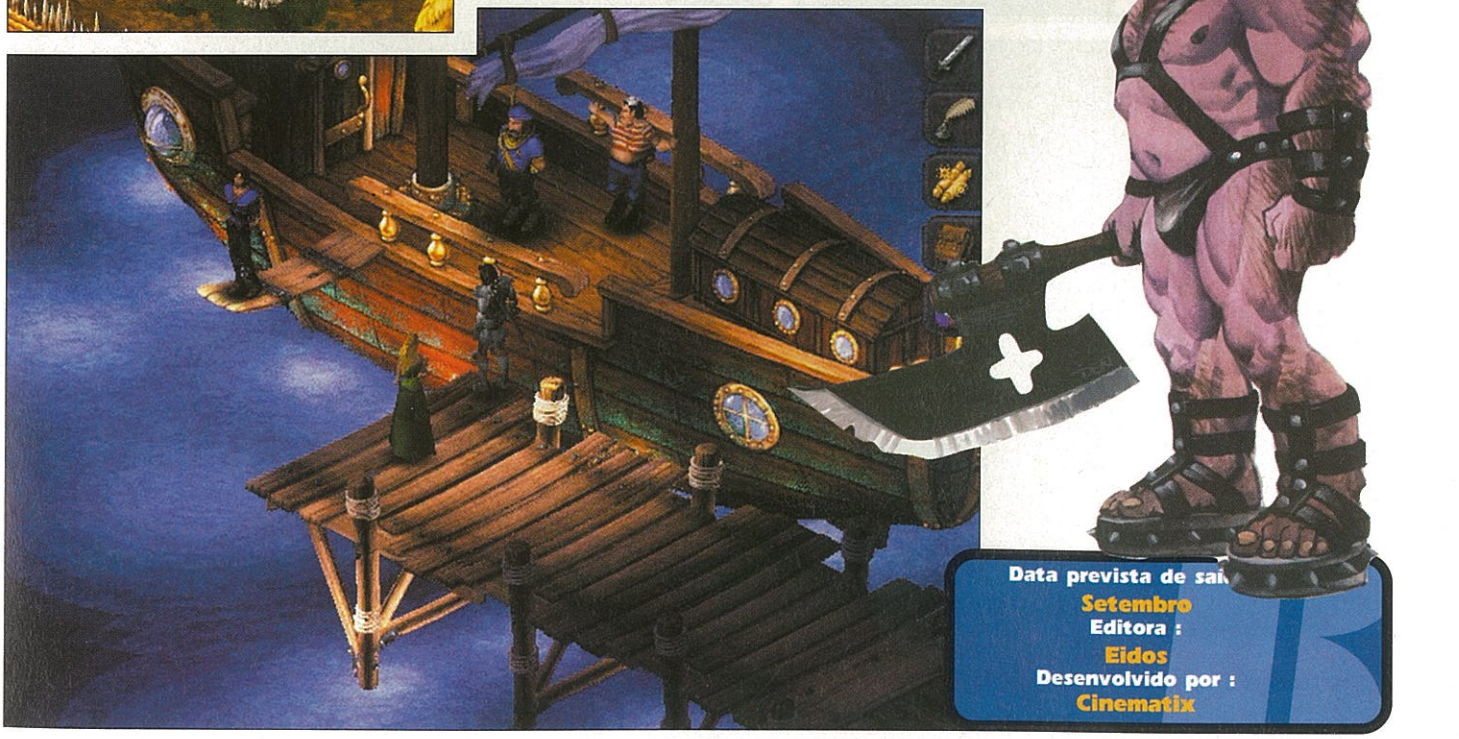
Em suma: *Revenant* é uma proposta inovadora dos RPGs tradicionais, em que a fase de combate agradará seguramente aos aficcionados dos jogos de acção, isto a par de um enredo rico. Em relação aos jogadores mais clássicos, só com a versão final se poderá ter uma perspectiva clara do funcionamento específico deste facto.

A aguardar com alguma expectativa e sobretudo com muita curiosidade.

Fernando Rosado







Data prevista de saí
Setembro
Editora :
Eidos
Desenvolvido por :
Cinematix

Abomination

Como uma praga delirante



O futuro, a guerra biológica, a manipulação genética... e o resto é estratégico tiro-neles. Em tempo real. A Eidos apresenta... (ouçam um excerto da Quinta sinfonia de Beethoven ou o início de Also Sprach Zaratustra – *2001 Odisseia no Espaço*) ... mais um sucesso, que ultrapassa o conceito do mero "shoot'em up", arrogando-se o desplante de exigir, no pódio, lugar mais alto do que *X-COM*.

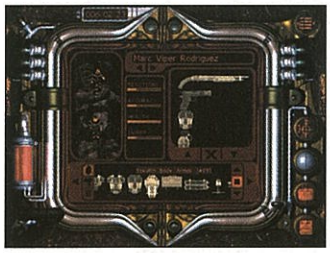
Tal e qual ou a ver vamos.

A Beta promete sensações únicas e jamais vividas.

Abomination assenta numa história convincente e quase consegue viver dela, embora acabe por perder-se-lhe o fio à meada nos meandros da acção violenta e desbragada, apelando aos reflexos e à destreza.

Tudo isto numa perspectiva muito 3D, sublinhe-se altamente 3D, isométrica e tudo quanto há, num aparato gráfico digno dos melhores momentos dos rapazes da Hothouse Creations, que desde há longos meses andam "a dedos" com o seu desenvolvimento.

Steve Goss, project manager de *Abomination*, e membro da equipa que concebeu e realizou *X-COM*, admite isso mesmo sem rodeios, garantindo que os indefectíveis do género "vão ficar presos a este jogo, onde a estratégia foi levada ao mais alto nível e o tempo real se revela impiedoso para os mais distraídos ou aqueles cuja tendência é facilitar um pouco mais longe, a ver o que acontece".



"Squad combat", portanto, com gráficos que se afiguram espectaculares, som envolvente, efeitos especiais notáveis, de cada vez que conseguimos arrasar com mais uma nave de alienígenas.

A série começou há anos e não há dúvida de que conquistou, ao longo dos tempos, das sequelas e dos clones (eu gosto mais de chamar-lhes "likes", como sabem), largos esquadrões de adeptos.

Entretanto, este *The Nemesis Project* tenta ir mais longe no conceito e na forma, no espírito também, colocando ao jogador inesperados índices de dificuldade, dos quais a Inteligência Artificial nem sequer é a única culpada, tão-pouco o RTS, na medida em que a vertiginosa velocidade em que tudo se processa também contribui, bastante, demais, para torná-lo um páreo difícil e aliciante.

Abomination dispõe, tal como X-COM, de uma vertente de R&D (Pesquisa e Desenvolvimento), que nos permite desenvolver novas tecnologias bélicas

Voltemos aos gráficos a fim de realçar a obra conseguida com a animação das personagens, cujo processar de movimentos chega a alcançar os 25 mil fotogramas, bem como a sua própria modelação, rica em pormenor, fluida e patenteando suavidade nas curvas e contornos, como manda a modernidade.

Já agora,

Sem queremos arrastar-nos em pormenores da história, saibam, mesmo assim, que o grande objectivo de *Abomination* é levarmos o nosso pelotão de oito Marines – manipulados geneticamente, a fim de darem o seu máximo ou, se preferem, de se portarem ainda mais do que super-homens como é apanágio dos Marines – a diversos teatros de guerra, da Antárctica ao Peru, "turistando" pelo esplendor dos Andes, onde travarão violentos combates com uma horda de alienígenas conhecidos como Brood.

E é vê-los desmembrarem-se de cada vez que uma granada explode ou quando uma oportuna rajada os "cose" e os rasga, cabeças para um lado, braços e pernas para o outro. O que nem é difícil, tendo em conta a vasta gama de armamento ao dispor – mais de 150 pum-puns – capaz de fazer inveja ao pior dos grupos terroristas imaginados pelos argumentistas de Hollywood.

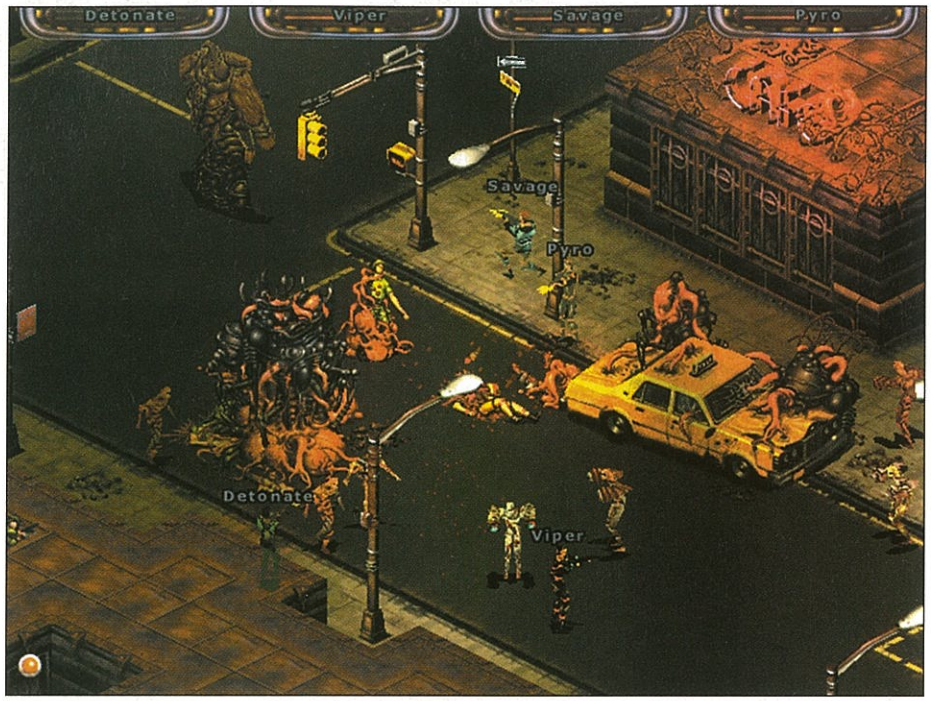
Mais ainda, *Abomination* dispõe, tal como *X-COM*, de uma vertente de R&D (Pesquisa e Desenvolvimento), que nos permite desenvolver novas tecnologias bélicas, bem como











criar meios de interrogatório sobre os Brood, de forma a conhecer-lhes a origem e os planos.

Pelo meio (regressemos ao guião), a ameaça de uma praga, à boa maneira dos filmes de ficção científica, na forma de um vírus, aparentemente indestrutível, que já ceifou as vidas da população da maioria dos estados da nação americana (cerca de 90 por cento). Resta a Califórnia, a longa língua da orla Ocidental.

Porém, dentro de 72 horas, tudo poderá estar perdido.

O grande objectivo de Abomination é levarmos o nosso pelotão de oito Marines a diversos teatros de guerra, da Antárctica ao Peru

É nesse ponto das hostilidades que nasce uma espécie de culto – o Faithful – cujos membros se proclamam os iniciados da Nova Ordem Mundial.

Em resposta a esta onda de fanatismo nasce o Projecto Nemesis, o tal grupo de oito Marines (que lideramos), vacinados contra o vírus (estranho…), que vão infiltrar-se no Culto dos Faithful a fim de espiar-lhes planos e objectivos.

Vai não tarda, descobriremos que os tipos da seita não passam de marionetas habilmente manobradas por estranhos e grotescos mutantes, os Brood, o verdadeiro e único inimigo, infiltrado na Terra há milhares de anos e responsável pela propagação de todas as seitas pseudo-religiosas entretanto surgidas e blá-blá-blá IURD e assim sucessivamente.

Lovecraft – que, decerto, inspirou o argumento – não teria escrito melhor nem mais suculento.

Nos distintos teatros de guerra deslumbrar-nos-ão os cenários, patenteando forte realismo – o que nos provoca a tentação de louvar a preocupação da equipa da Hothouse Creations em ter filmado os locais, a fim de respeitar-lhes os aspectos e pormenores físicos.





Em relação a *X-COM: Terror from the Deep*, assinalemos que as missões são bem mais curtas, embora vividas num ambiente interactivo perfeito, o que lhes confere alguma graça. Por exemplo, se destruirmos uma boca de incêndio, como seria lógico, a água começa a jorrar para o alto. Água que, vejam lá, constitui arma poderosa contra alguns dos mutantes, que nela se dissolvem que nem sabão em pó.

Promessa da Hothouse Creations, *Abomination* vai a rede e à Internet, para até oito jogadores e, como nunca mais poderá deixar de ser neste tipo de jogos de acção/estratégia, casa imenso bem com placas aceleradoras 3D.

É provável que da ECTS (Londres, Setembro), consigamos trazer uma Beta mais desenvolvida, que nos permita voltar ao tema numa base de pré-juízo definitivo. Caso contrário, somente na BGamer de Dezembro teremos oportunidade de voltar a falar de *Abomination: The Nemesis Project*, então em termos de Teste final.

Ilídio Alves

Data prevista de saída :
Dezembro 99
Editora :
EIDOS
Desenvolvido por :
Hothhouse Creations

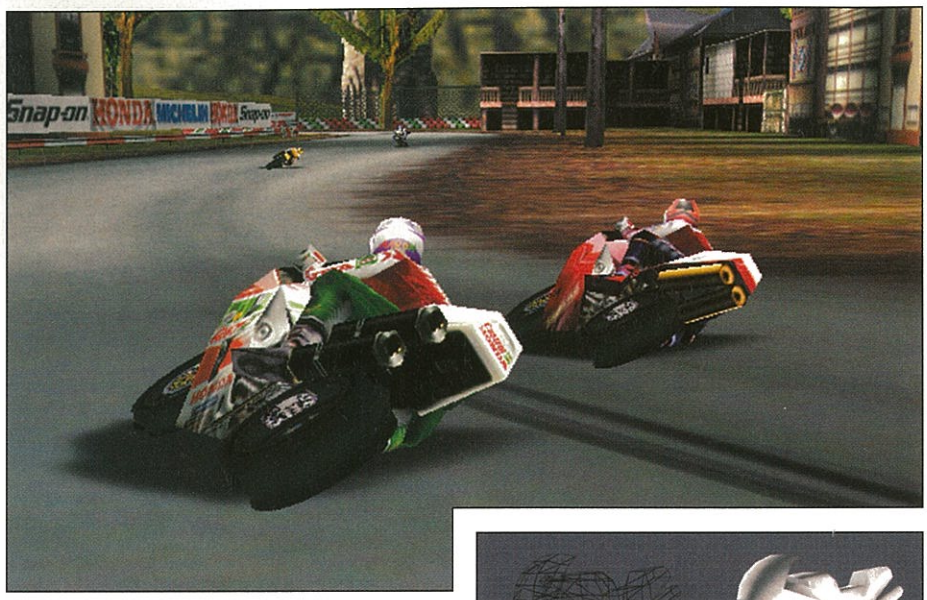
Castrol Honda Superbike 2000

A toda a velocidade

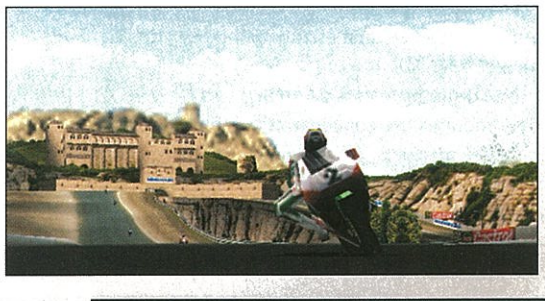
A mui "british" Interactive Entertainment é especialista no desenvolvimento de jogos de corridas. A Porto Editora criou um departamento que foge ao contexto – o PlayGames – inteiramente dedicado à distribuição de jogos, por ora para PC.

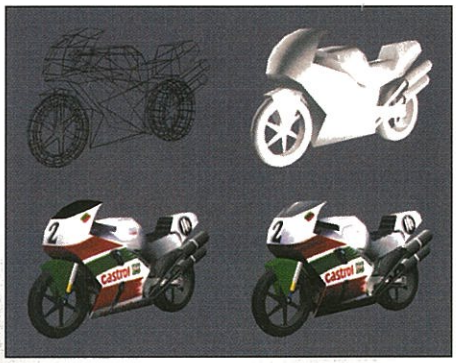
Nada disto é novidade.

Castrol Honda Superbike 2000 vai sê-lo, um dia destes. E, a crer pela amostra (uma demo paupérrima), será uma novidade forte, tanto mais que um par de revistas internacionais (é verdade, este simulador já se encontra à venda no Reino Unido), considerou-o um título de eleição na sua especialidade.



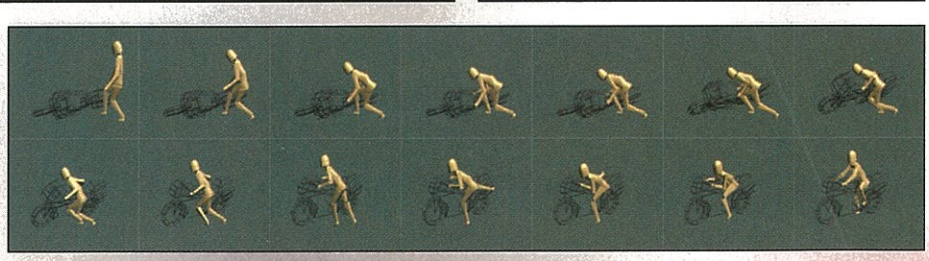
Castrol Honda Superbike 2000 conta com 20 circuitos, incluindo os urbanos, 10 dos quais completamente novos

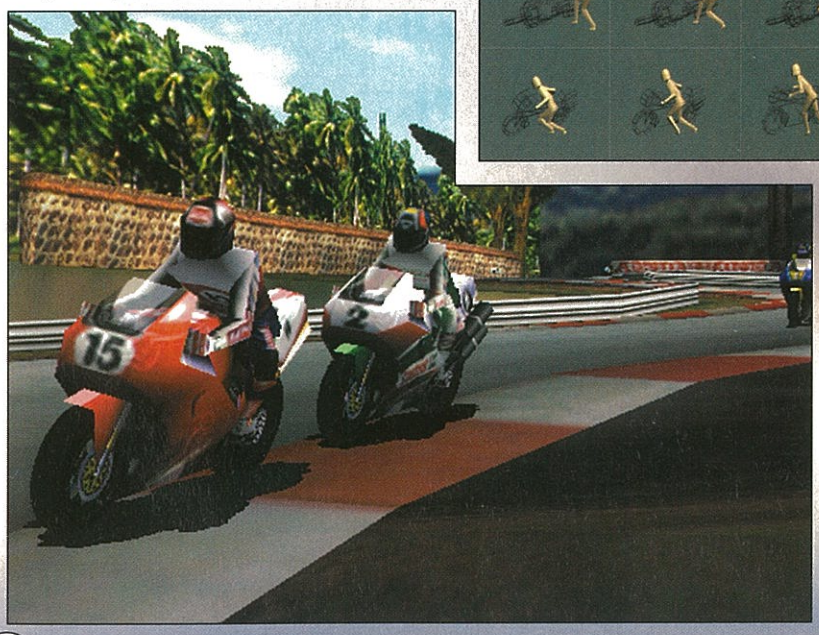


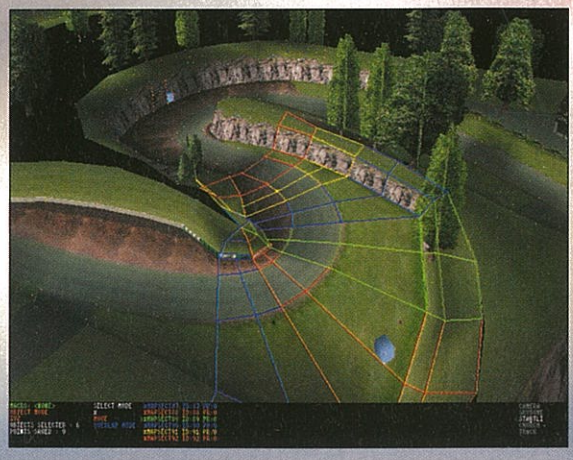


Licenciado pela Castrol Honda Superbike World Champions, cujo Team, entre técnicos e antigos campeões do mundo, colaboraram no seu desenvolvimento em conjunto com a Teque Interactive, o *Castrol Honda 2000* parece reproduzir, com eficácia e a grande velocidade, o Mundial de 1997.

Da amostra registámos o valor dos gráficos, que melhor sobressaem se dispusermos de uma placa aceleradora 3D (com uma Voodoo 2 a imagem atinge os 60 fotogramas por segundo), a pureza da velocidade





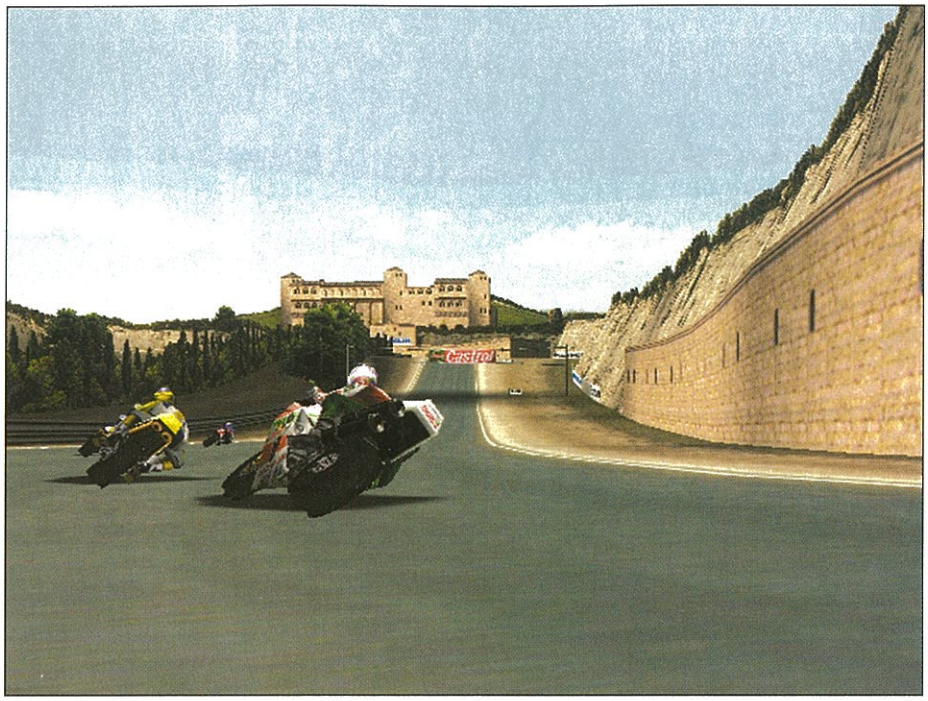


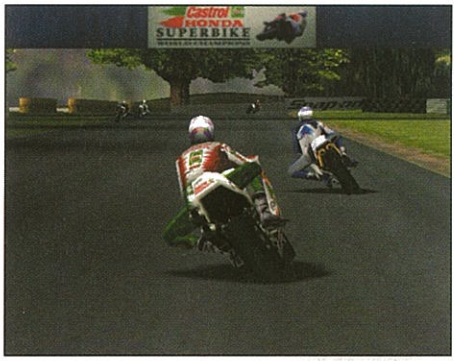


e do movimento plástico, a todos os níveis, bem como o realismo do som.

Comparativamente à sequela... não há comparação. Os progressos afiguram-se notáveis, as técnicas de captura em movimento ("motion capture") resultaram em cheio, tanto no que concerne ao deslocar físico/dinâmico das motos como ao rigor do posicionamento dos corpos dos pilotos.

Por seu lado, os efeitos de luz e sombra, os fumos dos escapes e as poeiras, o voar dos lixos da pista e restantes particulares inerentes à Física respeitam, inteiramente, as suas leis. Até na modesta demo dá para apreciar isso. Realce, ainda, para a animação adjacente, dos rastos de borracha no asfalto, resultantes das travagens, para a tentativa de colagem ao real, bem conseguida, nos embates e derrapagens controladas.





O mesmo não pode dizer-se das quedas – rigorosamente as do costume, neste tipo de jogo – e da recuperação da RC45 para continuar a corrida – idem e sem história.

Antes de avançarmos para pormenores, façamos-lhe o historial:

– 20 circuitos, incluindo os urbanos, 10 dos quais completamente novos.

– 23 motos/pilotos a correr desenfreadamente.

– Perspectiva do condutor em tempo real.

– Configuração das condições climatéricas.

– Nova câmara de TV "inteligente", que acompanha a máquina em curva, afastando-se do piloto/moto a fim de não trair a perspectiva da trajectória.

– Efeitos de som 3D.

– Possibilidade de afinação da moto tendo em conta a pista e a meteorologia, o que poderá significar estarmos perante um bom simulador de corridas e não um mero jogo de Arcada com pseudo-simulação.

– Jogo em rede para até seis corredores de poltrona, incluindo o modo Campeonato e para dois jogadores em simultâneo, no mesmo computador, em "split screen".

– Volante aconselhado e efeito "force feedback" garantido.



Castrol Honda Superbike 2000 parece reproduzir, com eficácia e a grande velocidade, o Mundial de 1997

E pronto. O resto são "unhas" para aguentar no asfalto os 190 cavalos da Honda RVF-RC45 em qualquer dos modos de jogo propostos, que vão do habitual Practice ao Modo de Treino, aos quais se segue o difícil Campeonato do Mundo, valendo aos caloiros escudar-se no mais simples dos graus de dificuldade, o Novice. Os craques que se abalancem ao Ace.

No que diz respeito às afinações, quem não seja especialista ou não tenha grande queda para mexer na telemetria, há sempre o recurso às configurações pré-definidas pelos engenheiros da Honda Race que, melhor do que ninguém, sabem mexer na pressão dos pneus, nas suspensões, dos ratios de caixa e noutros parafusos que, circuito a circuito, garantem a vitória.

Aguardemos, pois, o CD final. Valerá a pena.

Ilídio Alves

Data prevista de saída :
Agosto/Setembro 99
Editora :
Midas Interactive
Desenvolvido por :
Midas Interactive

Civilization II Test of Time

Um jogo de Inverno

É o que ocorre dizermos. *Civilization II – Test Of Time* é chato e comprido. Chato porque nunca mais acaba. Entretanto, revela-se absorvente ao ponto de nunca mais se largar. Se na Beta é assim, imaginem quando a versão final chegar, afinada até ao mais ínfimo pormenor.



Também não é tanto assim.

O género *CIV* já cansa, é difícil trazer algo de novo que não seja o aparato gráfico, a beleza das sequências cinemáticas, "buchas" oportunas para quebrar a monotonia de um jogo que foi Sid Meier e já não é por causa da dança dos "génios" cada vez mais comum no mercado do software lúdico.

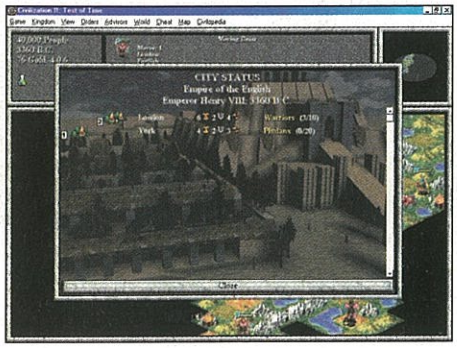
Meier deixou a Microprose e instalou-se por conta própria (Firaxis), deu-nos *Alpha Centauri* – o outro *CIV* ou "o seu *CIV*" – e... mas isso pouco importa, porque o que queremos é jogar.

Por isso, uma certeza "é certa": os indefectíveis do género não podem perder *Test of Time*, no seu fantástico arrastar por meandros os mais profundos da ficção científica, pois é aqui que o jogo ganha asas e voa mais longe, ainda mais do que em *CIV II*, se tal é possível.

A luta pelo poder, a diplomacia no contacto com outras raças, o desenvolver, passo a passo, da prosperidade, a guerra e a força das armas, através da pesquisa constante, a estratégia ao mais alto nível acabam por fazer esquecer o jogador de que tudo é uma chatice, um "comboio a vapor remoendo nos carris a circun-revolução das suas próprias rodas".







É um constante chamar de atenção, um ir aqui e ali como se fôssemos "apagar fogos". É, temos, contrariados, de admitir, um sacrifício brutal ter de abandonar o jogo, fazer save e demandar outras paragens, que amanhã é dia de trabalho. Porque, efectivamente, é muito difícil desgrudar, nem que seja sob a desculpa dos "só mais cinco minutos para ver se isto acontece".

Os gráficos agradam para além do comum, revelando cuidado no design e rigor na programação

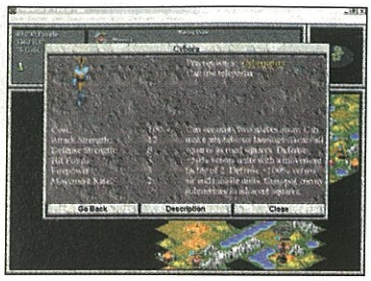
No modo científico, como em qualquer outro – tudo se passa, quase sempre, de forma similar – a nossa nave aterra, em dificuldades, num planeta perdido, muito se perde e, como aliás pretende ser o objectivo do jogo, tudo volta ao princípio. É preciso atentar na pesquisa, torna-se imperioso caminhar pela via diplomática antes de estabelecer laços comerciais, a fim de negociar e trocar a tecnologia que nos fugiu das mãos – quando não roubá-la a outra civilização – se queremos voltar à nossa terra natal.

No fundo, *CIV II Test of Time* é um "jogo de paciência" como poucos, sem dúvida destinado a uma elite de pensadores da gestão e da estratégia, que desde há muito aprenderam a lidar com os mercados económicos, o marketing, a administração financeira, os pressupostos do mundo rural – imprescindível, pois na alimentação está a base de tudo – na indústria e tecnologia.

Longe vão os tempos do velho clássico *Civilization*, de Meier. A estratégia avançou por caminhos mal adivinhados e, vendo bem as coisas, sequela é termo que perde o sentido. Com efeito, em casos destes o que se verifica não é a evolução na continuidade, antes o salto abrupto de um conceito por mundos novos, onde melhor assentaria a classificação de um "curso para primeiro ministro" de um país em largo desenvolvimento, do que a velha forma de expandir (embora que um pouco para além da noção meramente imperialista), e conquistar para reinar.

A par com isso, temos, forçosamente, de ser um super-ministro da Economia e do Planeamento, peritos em engenharia civil e militar, agrónomos de

Colecção Primavera/Verão '99



excepção, construtores de pontes e grandes cientistas, conhecedores profundos das mais sofisticadas tecnologias de ponta.

Julgamos estar "a chover no molhado". Todos sabemos, na essência, o que nos espera quando metemos ombros a um *CIV* da vida. Afinal, eles divergem apenas na forma e nunca no espírito da coisa.

Por isso, avancemos para os gráficos que agradam para além do comum, revelando cuidado no design, rigor na programação que lhes assegura a fluidez e o recorte.

A sonorização é, também, perfeita. Bom fundo musical, entre o techno e o evoluído (leia-se erudito), mais e melhor observável nas sequências cinemáticas já referidas, que nos envolvem com requintes de sedução, como que se nos premiassem pelas longas horas de esforço entretanto despendidas.

E a jogabilidade... essa... embora esteja lá, não oferecendo sobressaltos nem situações avançadas de compromisso... complica-se pelo peso real do interface. Não que esta seja inimiga do jogador, tão difícil de apreender que convide ao abandono. Nada disso. Contudo, desenrola-se cada vez mais exigente em comandos e consultas, em estudos e manobras, em desdobramentos de informação.

Dir-se-ia quase ser necessário um curso paralelo – para além do Mestrado que *Test of Time* impõe, se queremos jogá-lo como ele merece, tirando o melhor partido do que os seus criadores se esforçaram por dar-nos – para dominar em profundidade o lado operacional de comando do jogo.

Os indefectíveis do género não podem perder Test of Time, no fantástico arrastar pelos meandros mais profundos da ficção científica

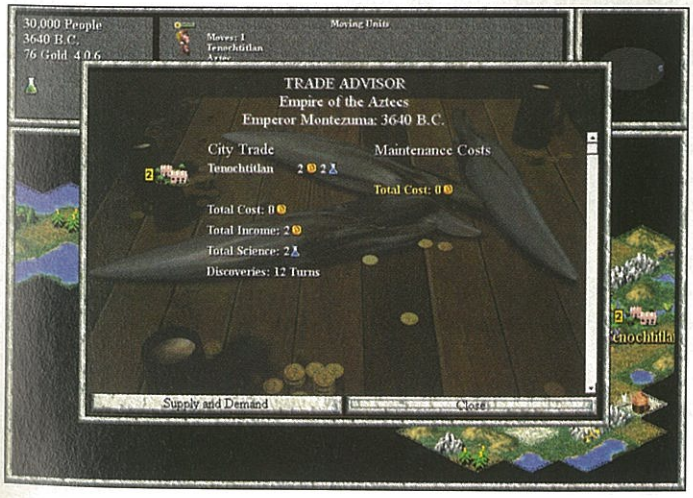
Restam-nos as batalhas, lindas de ver-se graças aos efeitos especiais que os programadores nos prepararam, boas de cumprir-se pelo gozo que sempre dá, enquanto apelo aos nossos instintos adormecidos de guerreiros, alcançar uma vitória num teatro militar.

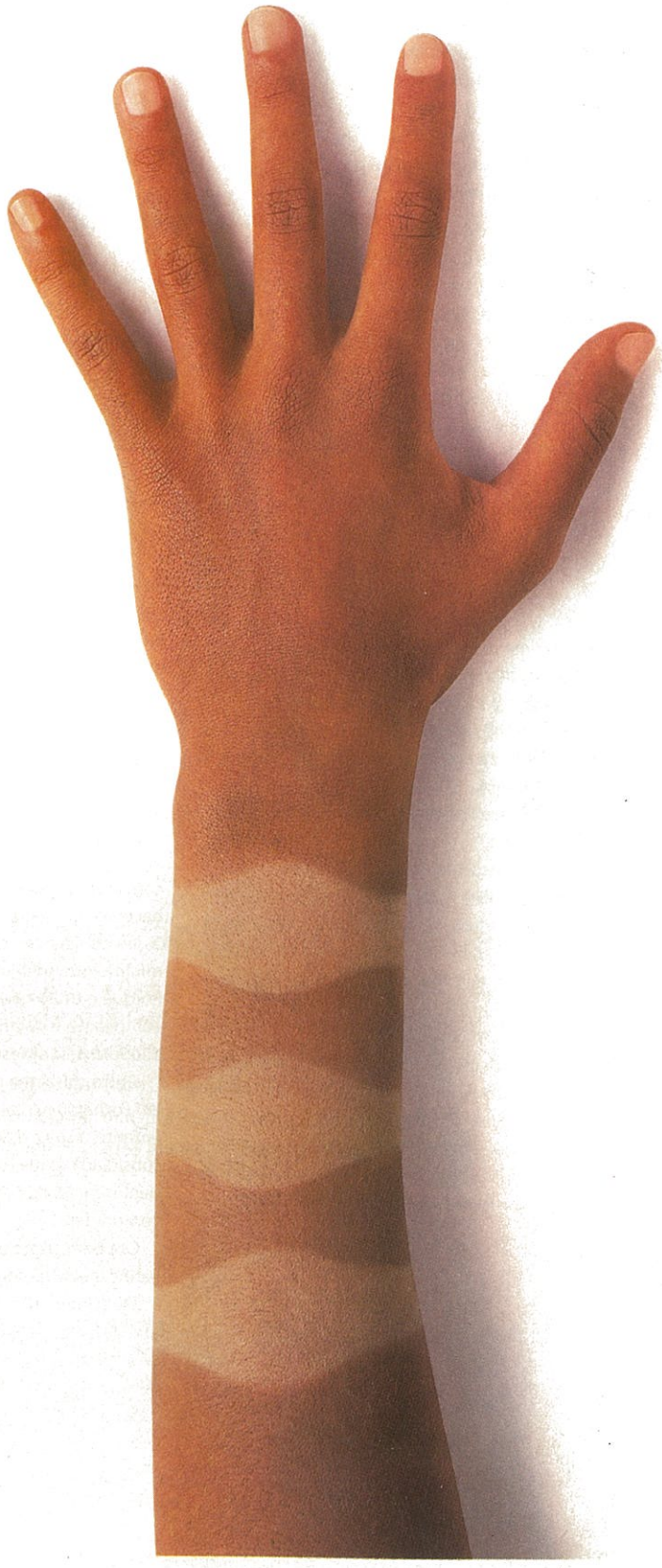
Fácil perceberemos isso se enveredarmos pelo Ultimate CIV, um modo de jogo aliciante, embora as batalhas, no de Ficção Científica, sejam, porventura, mais empolgantes, quer pelo aparato bélico quer pelo que nos exige em raciocínio estratégico e nos proporciona em termos de visual, nomeadamente a partir do momento em que passamos (voltamos) a ter acesso à tecnologia militar espacial.

Quanto ao Mundo da Fantasia, abstenho-me. Os craques que cheguem lá a ver o que lhes acontece.

Como é óbvio, *Test of Time*, está previsto, irá à Net (ou à rede), onde até oito jogadores mostrarão, uns aos outros, as suas capacidades de Senhores dos Mundos.

Alexandre de Moraes





Multimédia

Madeiras em Portugal

Qualquer corrector ortográfico sublinharia a encarnado esta profunda expressão de aviso, por estar mal escrita. O que nos leva a concluir que, nos textos inclusos na base de dados deste título, *FLIP* não houve. Nem sequer o corrector standard do *Word*.





De facto, desde os mais simples erros de ortografia, de sintaxe e de concordância gramatical, de galicismos, de gralhas e outras asneiras, topa-se com de "tudo um pouco" em *Madeiras em Portugal*, para além de um sem número de "etcs.", naturalmente indesejáveis numa obra deste tipo, que se pretende de Referência, que se auto-intitula, na boa vontade dos Bons Amigos Editores, ***uma verdadeira Enciclopédia Técnica***.

A própria insuficiência gerada pelos "etcs." faz com que *Madeiras em Portugal* não sirva nem a gregos nem a troianos. Por outras palavras, não serve curiosos e interessados, nem tão pouco especialistas na matéria.

Aos primeiros, pouco ensina; os textos são curtos, circunstanciais, mais virados para quem sabe do que para iniciados na matéria, com os perniciosos "nós da madeira" que são os "etc.". Aos segundos, nada ensina, pouco recorda, tornando-se, assim, prolixo.

Além de que lhe faltam árvores, lenho, nome de matéria-prima.

Pior, não encontrámos em lado algum informação sobre para que serve esta ou aquela tábua… antes "tábua rasa" sobre a matéria. O pinho serve para fazer mobiliário ou para queimar na lareira? E o eucalipto dá umas belas tábuas para uma estante ou serve apenas para dar cabo dos solos e para pasta de papel?

Qual a madeira mais nobre? E a mais cara?

E qual aquela que tem capacidades únicas para "sobreviver" em construções aquáticas?

Acresce que este CD-ROM surge, visualmente, paupérrimo. Mais ainda se tivermos em conta que madeira, fauna, floresta, verde, oferece aos olhos do observador um mundo de beleza único, fantástico, imprescindível de ver-se.

Aliás, uma enciclopédia tem de primar pela ilustração.

Também o interface é um tanto confuso, carecendo de "balões" de apoio ao utilizador que, no início da pesquisa, se sente um tanto perdido.

Nesta secção da BGamer, temos defendido o produto nacional, limando-lhe as deficiências e a "juventude" quando é o caso, elogiando-o e comparando-o com o que de bom e faz a nível internacional, enquanto forma de incentivo à produção, de dar mérito a quem o merece. E é com certo orgulho, independente de "bairrismos bacocos", que tal escrevemos.

Os textos são curtos, circunstanciais, mais virados para quem sabe do que para iniciados na matéria

No que concerne a *Madeiras em Portugal*, o mínimo que podemos dizer é que ficámos tristes. Porque o título não merece, sequer, o esforço da compilação e dactilografia da base de dados. Mais não fora pela apresentação final, pobre de doer.

Outra coisa que não se entende, neste *Madeiras em Portugal*, é o capítulo da publicidade. No entanto, a sua existência pressupõe que a obra foi subsidiada e que isso deveria significar minimização de custos para o potencial comprador.

Ora bem, neste ponto resta-nos a evidência de verificar exactamente o contrário.

Madeiras em Portugal é bem mais caro do que uma *Grolier*, do que uma *Microsoft Encarta* onde, numa vertente, podemos encontrar muito mais informação sobre o tema.

Madeiras em Portugal custa 14 742$00 (IVA incluído), mas não se encontra à venda. Para adquiri-la tem de pedi-la directamente aos Bons Amigos.



Foguetão 2001

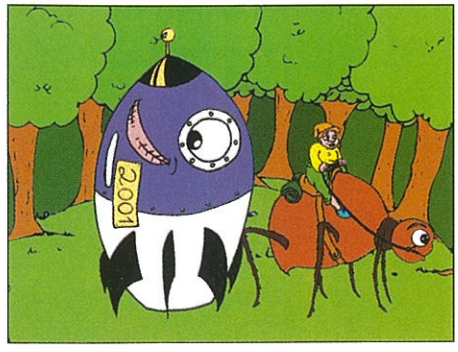
Odisseia no Espaço para meninos e meninas dos 5 aos 9 anos, que gostem de aprender… mas brincando.

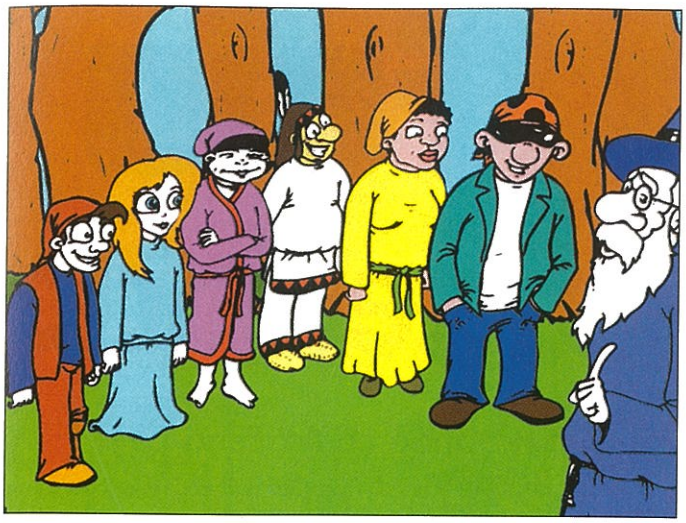
A menos de dois anos de distância a Porto Editora lança mais um *Foguetão*, complementando o seu bem recebido *2000*.

A proposta é, descaradamente, feita à criançada que tem a mania de que não gosta de ler (a culpa não é da juventude, mas adiante).

Ler, escrever, descobrir a magia das palavras e a dança que se pode fazer com ela, eis o que *Foguetão 2001* encerra, com francos recursos à multimédia, interactividade bem conseguida, interface amigável, intuitivo. "E que não fora", dizem os miúdos. "Quem é que me bate a mexer num computador?"

Pois é exactamente para estes que o produto se dirige, embora também para os iniciados nas lides da informática, que os autores da série *Aprender Brincando* criaram novas personagens, conceberam animadas historietas, criaram





puzzles, inventaram uma série de atractivos que tornam *Foguetão 2001* irresistível, mesmo para graúdos.

(Alguns bem podem...).



Pais, aproveitem a sugestão e invistam uns cinco contitos neste título, como presente de férias grandes. Os putos agradecem e vão curtir à brava essa droga de encadear palavras, aprender a pronunciar, a redigir, a compor (dantes chamava-se redacção), belos textos sobre a Primavera em flor que vem aí o Verão e há dias em que chove e nem só de jogos vivem os mais pequenos.

Ler, escrever, descobrir a magia das palavras e a dança que se pode fazer com ela, eis o que Foguetão 2001 encerra

No verso da caixa lê-se – e é verdade, noves fora pub:

– Os vários jogos e actividades disponíveis (neste título), permitem que a criança se familiarize com as palavras e os sons, ajudando-a a desenvolver as suas capacidades no âmbito da expressão oral e escrita.

Os gráficos são muito divertidos, ao jeito do velho *2000*, a animação chega, a sonorização está perfeita, tudo isto se enlaçando num conjunto que cumpre, capazmente, o objectivo.

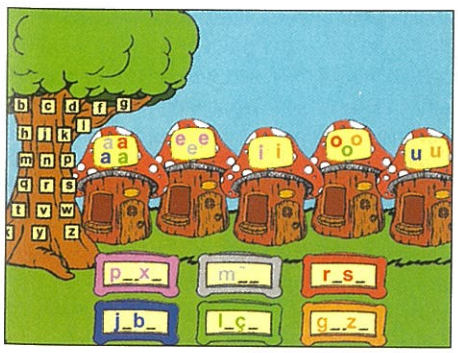
As duas Marias – Helena Araújo e Conceição Oliveira – estão, uma vez mais, de parabéns.

Desenvolvido pela Sensoria Multimédia para a Porto Editora, *Foguetão 2001* corre em Windows 95/98, num velho Pentium 133 com 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x.

Vamos lá a aprender, brincando.

Requisitos Mínimos: Pentium 133, Win 95/98, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM 4x.

Ilídio Alves





Ganha os relógios da Colecção Camy.



Promoção limitada ao stock existente.

Promoção "Camy está a dar horas".

De facto a Camy está a dar horas. Minutos e segundos também. Junta 20 códigos de barras das embalagens de gelados Camy, envia-os num envelope com os teus dados pessoais para Promoção "Camy está a dar horas", Apartado 1179, 2796-997 Linda-a-Velha, e escolhe o relógio que preferires. Como vês, é fácil. Difícil vai ser parar de comer gelados até teres a colecção toda.

Nestlé Camy®

Gelados Nestlé.

António Feio

BGamer por excelência

Mais conhecido como o Tóni de Conversa da Treta onde contracena com José Pedro Gomes, António Feio também é um BGamer. Provavelmente, menos do que gostaria. Afinal, isto de ser actor dá muito trabalho...



Entre programas de televisão, programas de rádio e digressões pelo país com a peça de teatro *Arte*, António Feio não tem muito tempo livre para dedicar aos jogos. No entanto, confessa-nos, "aqui há uns anos jogava mais" até porque "conhecia algumas pessoas que trabalhavam em lojas que vendiam computadores e facilmente me arranjavam esses jogos".

Tudo começou quando teve o primeiro computador, há cerca de 15 anos que "era uma coisa pré-histórica, e foi o meu primeiro contacto com os computadores e os jogos". Essa peça de museu ainda anda lá por casa, e hoje é onde o filho mais novo joga, enquanto não arranja um mais recente.

Dos primeiros tempos lembra-se do clássico *Tetris* ainda a preto e branco ("ia para a cama e continuava a ver as peças a cair e encaixava-as" – decerto uma imagem comum a muitos dos nossos leitores), e do não menos clássico *Lemmings* onde se esforçou durante algum tempo até conseguir passar os vários níveis. "Esse género acho mais interessante, porque se uma pessoa não consegue uma vez, vai tentar outra vez e obriga a pensar". Mas o preferido é mesmo o *Xadrez*. "Principalmente porque já não jogava Xadrez há muitos anos e foi uma maneira de rapidamente encontrar ali um parceiro" até porque "não é fácil encontrar uma pessoa que saiba ou que esteja interessada em jogar Xadrez. Ou até que tenha tempo". Mas, contrariamente ao que seria de esperar,

António Feio não gosta muito de paciências de cartas: "nunca gostei de paciências mesmo em termos de jogo de cartas, gosto mais de jogos em conjunto". Quanto às plataformas, afinal o género por onde todos começamos, não lhe agrada. "Andar ali a saltar e a apanhar moedinhas e isto e aquilo, não vejo objectivo nenhum". Mas "havia um que era o *Prince* e que achava engraçado porque tem um certo objectivo, salvar a princesa. Conseguia passar aqueles níveis difíceis e consegui chegar ao fim. É capaz de ter sido o último jogo desse género que eu joguei".

Já as consolas nunca o atraíram. "Mesmo os meus filhos têm algumas consolas e não me dá muito gozo. Nem contra eles". Nomeadamente porque não gosta de muitos dos jogos, "gosto mais daqueles tipo corridas, de carros ou motas, são ainda aqueles onde sou capaz de perder mais tempo. Por exemplo, os de futebol e desse género não me atraem." Talvez um pouco pela "mania dos carros", como lhe chama.

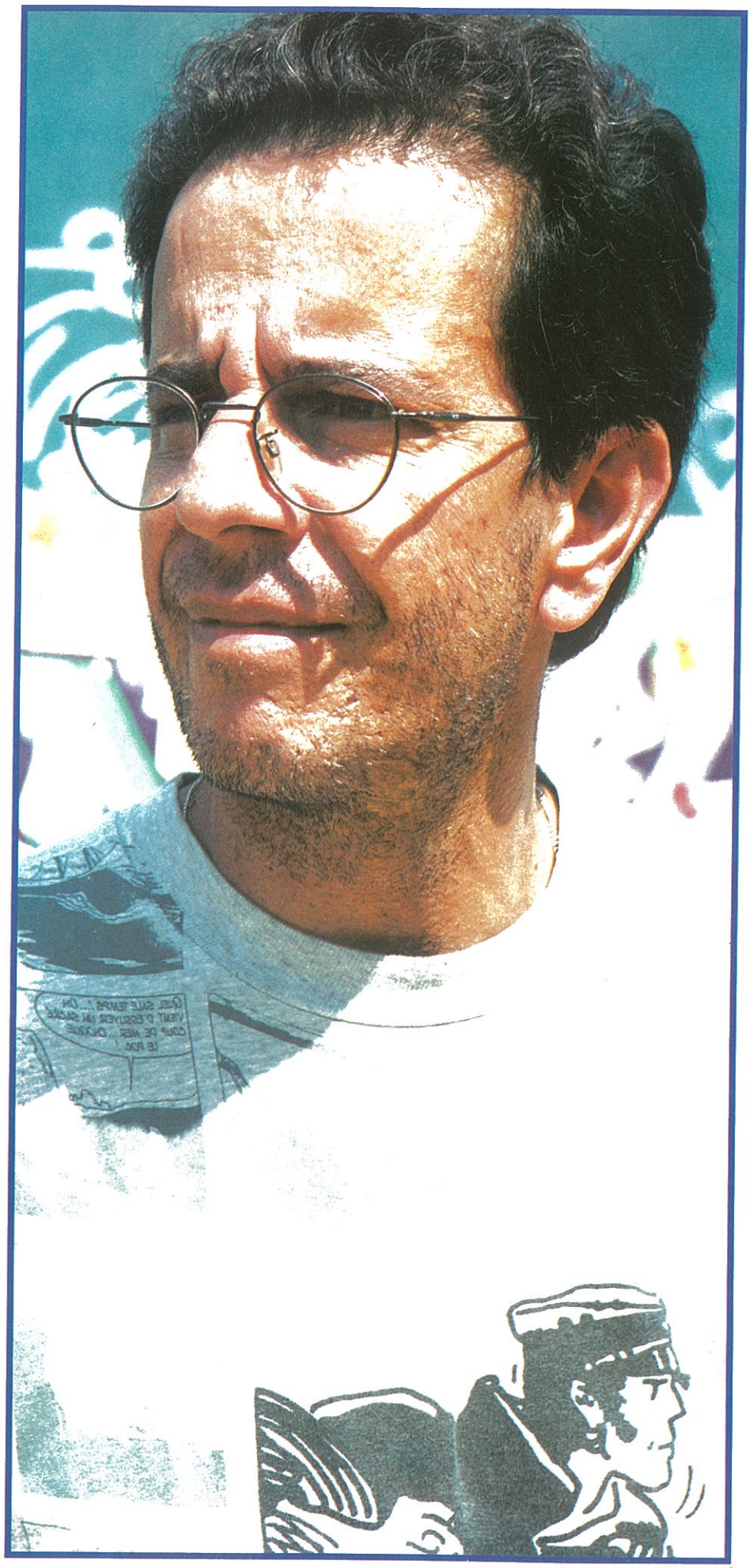
Ficamo-nos então pelo PC, onde também não é qualquer coisa que o faz ficar agarrado durante horas. Acção, lutas e tiros só o conseguem prender durante algum tempo, pois cansa-se facilmente. Para já não falar de simuladores ou jogos "com muitas teclas e coisas onde mexer". Prefere um jogo onde entra facilmente, percebe o que tem a fazer e joga. Diz mesmo que "com alguns jogos aconteceu-me tentar jogar e não conseguir passar dali".

Quanto aos jogos de hoje em dia, reconhece que a velocidade e capacidade dos computadores permite realizar coisas impensáveis há apenas alguns anos. Contudo, considera os jogos "extremamente stressantes". "Uma pessoa fica ali em carga uma data de tempo e a ideia é exactamente o contrário. Se calhar devemos descontrair um bocado antes de pegar num jogo que era suposto servir para relaxar", mas nem por isso procura impedir os filhos de jogar. Afinal, são eles próprios que, apesar de jogarem muito, passado um bocado distraem-se com outras coisas.

Se até agora o tempo era pouco para jogar, o próximo ano não se afigura menos atarefado para António Feio. "A *Conversa da Treta* para televisão já acabámos de gravar, embora ainda haja alguns episódios para passar. Estou a fazer a *Conversa da Treta* para a rádio, e uma tournée com a peça *Arte* pelo país durante o mês de Julho. Depois vamos remontar o espectáculo que fizemos para Lisboa 94 que é *O que Diz Molero*, baseado no romance de Dinis Machado. Há uns outros projectos para o início do ano, mais teatro, na televisão vamos ter um programa novo mas sem ter nada a ver com a *Conversa da Treta*. Depois há coisas que estão dependentes disto tudo".

A confiar no êxito que está a ser a peça *Arte* com quase 200 representações e 100.000 espectadores, é de prever que os próximos projectos não lhe deixem muito tempo livre. Mas para uns joguinhos arranja-se sempre tempo.

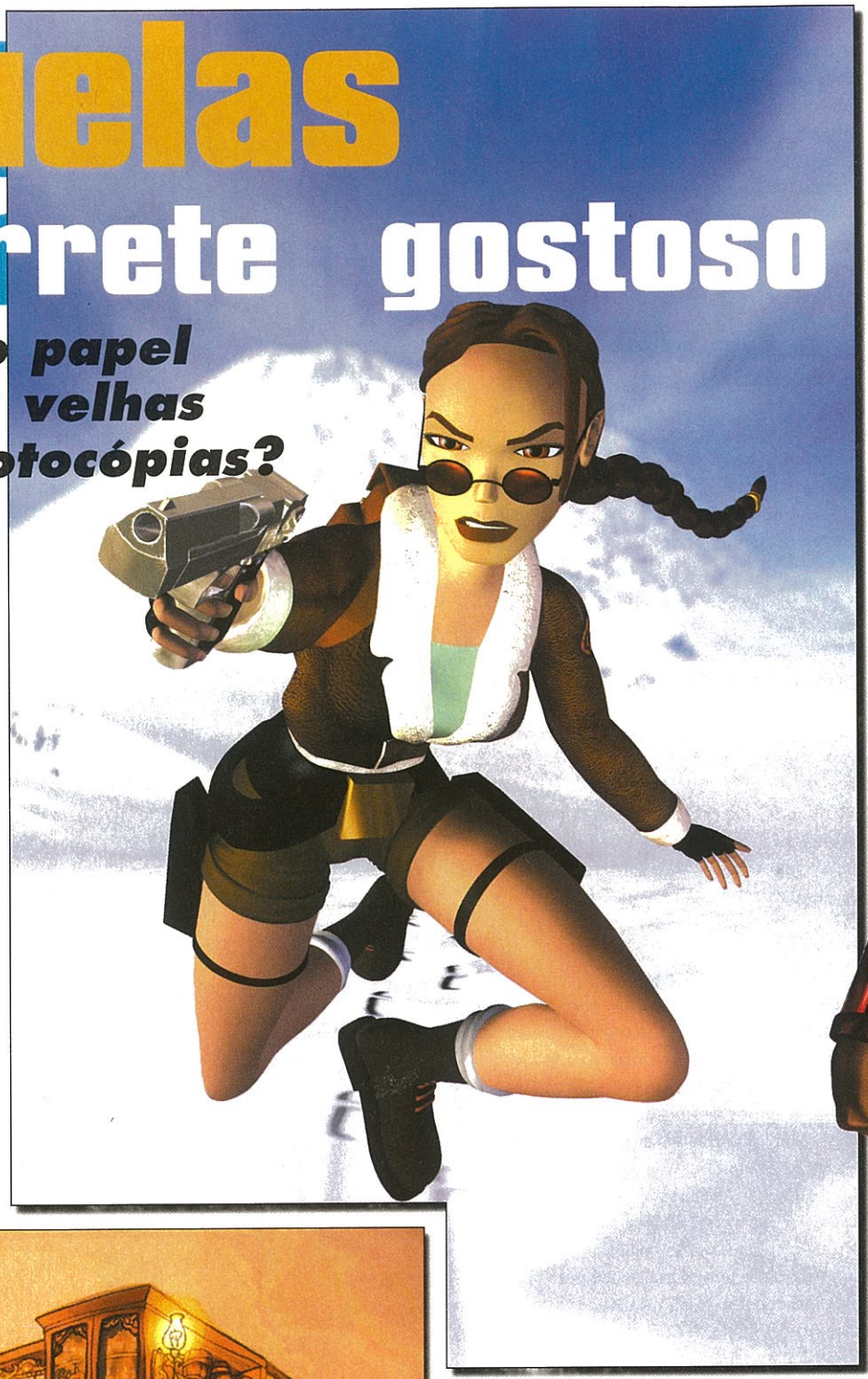
Sandra Brito e Rui Rodrigues



Sequelas um barrete gostoso

Lembram-se do papel químico? E das velhas máquinas de fotocópias?



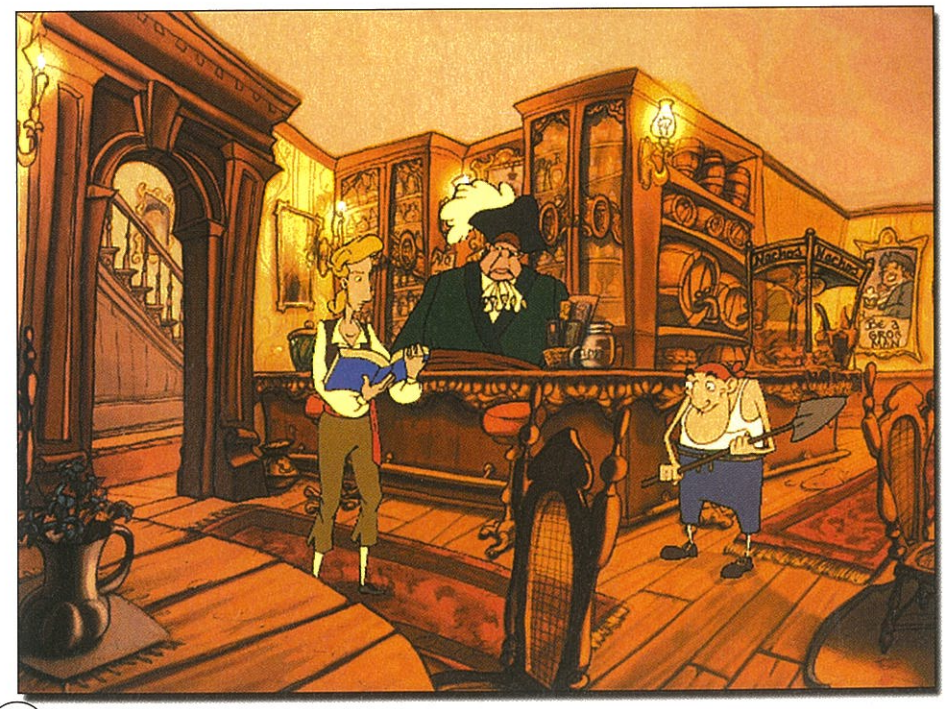


Disparate? Tem tudo a ver com sequelas e outros plágios camuflados.

O intróito justifica-se, a fim de tentarmos uma associação de ideias. Que é: nesse tempo as cópias nunca eram iguais ao original. Sempre para menos. Isso é indiscutível.

Mas, a papel químico, as mais das vezes, com a segunda via esborratada, a cópia do original até ficava mais bonita, imitando uma certa criatividade no design, num misto de sombra/arranjo de fundo abstracto sob o texto.

Já agora, uma observação pertinente. Não queremos denegrir as sequelas. Ou, pelo menos, todas as sequelas. Afinal, "burros" nos reconhecemos, até gostamos de umas quantas. Adoramos outras e choramos por mais algumas.



O objectivo, aqui, é denunciarmos:

– Ninguém – mas ninguém – pense que está a vender-nos "gato por lebre".

Com as vetustas fotocopiadoras acontecia o mesmo. Borravam a folha toda, faziam vincos, plantavam pontilhados ausentes no original. Era como um quadro, como se as máquinas estivessem vivas e dessem uma de pintoras. Mesmo que a preto e branco.

Da frincha aberta da janela da Redacção ouço uma voz em sussurro trazida pela brisa:

Pára aí, ó meu. Onde queres tu chegar?

Às sequelas, evidentemente.

Mas podemos ir por outro caminho. O dos filmes.

Isto é como no cinema.

Com certa diferença.

Enquanto, na Sétima Arte, as mais das vezes, uma segunda edição "cola" e agrada, uma terceira massa e corre o risco de tornar-se um "flop" de bilheteira. Veja-se o *Rambo*, a saga do *Exterminador* e êxitos afins.

Nos jogos é ao contrário. A versão II é melhor, a III vai no embalo, a IV aguça o apetite, a V vem muito mais sofisticada... blá-blá-blá.

Melhoram as corridas de automóveis, talvez. No caso da série *Indy/Nascar*, da Papyrus, do velho *500* ao último dos stock-cars, o *Revolution*, as melhorias são notórias. Os sucessivos motores de jogo permitiram maravilhas, as optimizações para placas aceleradoras 3D trouxeram-lhes nova beleza gráfica, "bugs" e erros primários e secundários foram sendo eliminados com sucesso.

Embora de discutível jogabilidade – verdade seja – *Grand Prix Legends* é exemplo disso.

Com a verdade me enganas...

... ou com papas e bolos se enganam tolos. Ou assim sucessivamente num corrupio imparável de esperteza saloia que, diga-se de passagem, vai "colando" junto de uma agradável maioria de jogadores inveterados.

Agradável, entenda-se, para as editoras. Tal como fácil para os criativos, os programadores, os responsáveis pela produção, os investidores.

Quem perde?

Nós, jogadores, e os designers, que acabam por arcar com a fatia grossa do trabalho.

Tomemos *Tomb Raider*.

Lara Croft é, hoje, uma seca. Vive do marketing, vende-se por inércia, graças a agressivas campanhas de publicidade que vão enganando o potencial jogador.

Senão vejamos: o que é que *Tomb Raider II* tem de novo face ao original. E o III? Já pensaram nisso?

Tem, sucessivamente, melhores gráficos, tem uma Lara de carne e osso pronta e lançar-se em aventuras num próximo filme de Hollywood, beneficiou de uma coisa chamada placas aceleradoras 3D para melhorar o visual.

Tudo o resto é vira o disco e toca o mesmo, com ela a pular, a nadar, a saltar, a escalar, a matar... a enganar o jogador desprevenido.

Duvidam?

Pois então peguem nas soluções de cada uma das três versões de *Tomb Raider*. Bem ao lado umas das outras. Leiam, parágrafo a parágrafo, e verifiquem com os vossos próprios olhos e a inteligência que lhes reste, depois do baque, se não é tudo igual.

Quem teve o trabalho todo foram os designers, que se esforçaram por criar cenários diferentes, ambientes novos, inimigos de outro quilate, consoante a região do globo para onde foi indo a aventura.

Lara Croft é um barrete apaixonante, um enorme barrete com enorme sucesso, feito de tecido de chita barata com um corte diferente de sequela para sequela.

Do género, entre guião, jogabilidade, efeitos especiais, esmero gráfico, pixels devidamente comprimidos, formas arredondadas, cambiantes de cor melhor conseguidos, maneabilidade das personagens e essas coisas, há melhor na praça com sucesso menor.

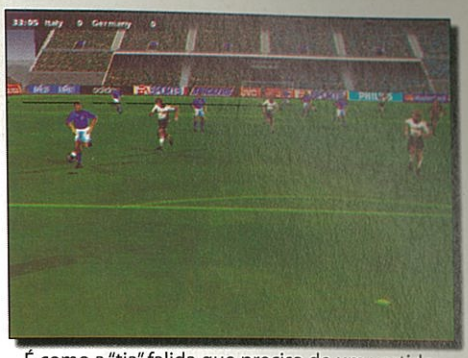
Digamos que não caiu no goto. *Sin*, é um exemplo, *Ashgan* outro.

Mas pouparam os editores imenso dinheiro, a equipa de desenvolvimento inúmeras horas. É o que se chama "uma lança em África".

Vejamos. Um jogo, por médio que seja, não demora menos de um ano a realizar. Um dos bons leva um ano e meio ou por aí. O investimento nunca é inferior a um milhão de dólares. Uma vez pronto, lança-se no mercado e é vê-lo facturar.

O efeito "vira casaca"

A primeira sequela não precisa nem de um ano nem de um milhão. Está tudo feito. É assim a modos que pegar no fato do pai e mandá-lo ao alfaiate "virar" para o filho do meio. A base existe, a pesquisa idem, a estrutura está pronta.



É como a "tia" falida que precisa de um vestido novo para ir "àquela festa". Pega num velho, jeitoso, aplica-lhe umas lantejoulas (as tias clonadas adoram lantejoulas, pensam que é chique), sobem a barra da saia, mudam o decote redondo para um em "V", rasgam-lhe as costas até à cintura... e fazem um sucesso — modelo único, pois claro — para inveja das amigas tão pelintras quanto elas mas, decerto, mais carentes de imaginação e capacidade de improviso.

Admitam, com franqueza, o que é que *Quake II* trouxe, em valor acrescentado, ao original. Níveis, apuros gráficos, rearranjos de sonorização. Nada que um add-on não tenha.

E a série do clássico *Duke Nukem*? Idem.

Muito bem, admitimos que as sagas *FIFA* e *ACTUA* (esta com os golfes, os hóqueis e assim), conseguem ser diferentes, pincelam bem o quadro.

Todavia, o que é *Carmageddon 2*?

Claro. Um golpe de mestre, um "é bem feito", quem lhes manda armarem-se em censures de pseudo-violência e terem-lhe promovido uma das maiores campanhas internacionais de publicidade (mesmo que pela negativa, à Argentina), de todos os tempos?

O mesmo poderíamos dizer de *Grand Theft Auto*, que até já foi a Londres.

E a série *Rallies*? Do *RAC* foi a todas, e agora prepara-se para nova investida, muito 3D, muito internacional, muito... add-on.

Dos *F 1* já ninguém pode ouvir falar, principalmente porque, como que confirmando a regra, se é que não tem piorado de melhorias não há quem as note.

O único que nos anda a deixar água na boca – e mesmo assim... – é "o filho amado" de Sir Geoffrey, um tal de *Grand Prix* que, se no 2, sob o ponto de vista gráfico, no rigor de condução, no aspecto puro de simulador, impressionou à saciedade, no 3 (ainda não muito falado), deve estar um brinco, deverá ser um autêntico campeão, com placas 3D e tudo quanto há...

Voltando a *Carmageddons* e *GTAs*, o marketing agradece. As editoras põem "velinhas aos santos", as distribuidoras esfregam as mãos de contentes. E nós, pobres jogadores, lá vamos sacrificando



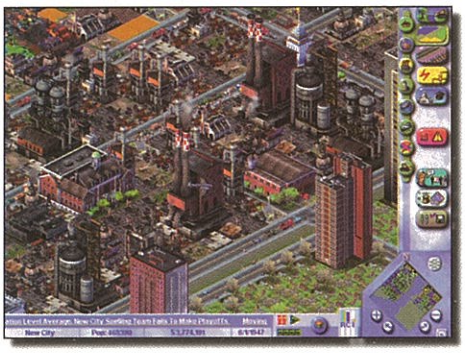
uma fatia do orçamento, cortando na "bica" e "naquela camisa que me comeu os olhos da cara" para os velarmos para casa, "abre, instala, uhau!, que maravilha".

Rendemo-nos à evidência se nos atirarem com *Flight* (e outros casos afins de simuladores de voo). No entanto, o fenómeno é o mesmo; uma mascarada em que o alfaiate, talentoso e criativo, aproveitando o mesmo pano, lhe deu um corte e um "look" diferentes.

Revivalismos em 3D

Certo: *Caesar* é outra loiça. O 1 era primário, o 2 lindo de arquitectura, o 3 um vício, apesar de cheio de "bugs". Agora, a Impressions, misturando o esmero da traça do 2 com o motor do 3 (e, esperemos, corrigidos os "bugs"), vai lançar *Pharao* que, a crer no visual já mostrado, promete ser um "brinco" e, portanto, um sucesso.





Entretanto, convidamo-los a pronunciarem-se sobre *Settlers*. O que é que aconteceu de verdadeiramente novo, espectacular, do II para o III?

E em *Monkey Island*? E em *Warcraft*?

Em que é, de facto, *Age of Empires* diferente de *Rise of Rome*?

Parênteses, já agora, enquanto o 2 se espera. "Me aguarde", como dizem os brasileiros, Contudo, a crer no que consta, é o original com uma boa dose de esteróides em cima, umas sessões largas de musculação em ginásio 5 estrelas.

Prince of Persia não passa de um revivalismo. É o nítido aproveitar de um título que fez carreira há uma boa meia dúzia de anos, nos primórdios dos jogos para PC, aplicando-lhe técnicas e tecnologias 3D a fim de o tornar num encanto.

Sem esquecer *Indiana Jones*, *King's Quest* (cuja saga é já maior do que a légua da Póvoa), os nunca mais acaba *Command & Conquer* e respectivos "likes". De *C&C* vem aí o *Tiberian Sun*, como se sabe. *Warlords* vai no III e anuncia-se o IV, *Panzer General* ameaça há tempos com *3D Assault* (a demo vem na BGamer), *MechWarrior* vem aí com o 3.

Querem mais ou já não podem ouvir falar de sequelas?

Pois bem, continuemos o enunciado:

NBAs nunca mais acabam. Uma mão cheia de editoras, com a EA à frente, fartam-se de deitá-los cá para fora. Do *FIFA* já falámos, do *Actua Soccer* e do *Golf* e do *Hockey* (tudo em 3) também. E agora há os *Baseballs*, os *Rugbies*, os "whatever"...

TOCA melhorou, e muito, em 2. *Descent* promete em 3, os *Test Drive* são, cada vez mais, um aborto, os *SWAT* uma praga, os *Need for Speed*, declínio com que nos defrontámos.

Então, o que há de novo?

Será que acabou a imaginação aos criativos?

Não há um joguito decente, novo-novo, que se veja?

Ah! Esquecíamo-nos das Artes Marciais.

Será, contudo, que ganhámos alguma coisa com isso?

Até que ponto *Mortal Kombat* trouxe algo de novo? Com justiça, poderíamos pontuar o 4 acima dos 92 por cento? Então, de vero, teríamos de voltar atrás e dar 110 ao 2.

Não será o caso de *Tekken*, um padrão, um clássico, um "benchmark", um caso inédito.

Seguindo a linha de raciocínio, o que dizer dos "nunca mais acaba" *Street Fighter*?

Lixo.

Tudo bem, *SIM City*. Um marco, sim senhor, ou a excepção a confirmar a regra.

No entanto, pensem bem. Será mesmo assim?

Ou nisto de estratégia/gestão melhoram-se os gráficos, tornam-nos os jogos muitíssimo mais difíceis, com um interface mais intuitivo, e enfiamos o barrete, direitinho, sorridentes, deliciados, até aos joelhos?

O mesmo se passa com *Alpha Centauri*. Terá mesmo algo de novo face aos velhos *CIVs* de Meier ou não passa de um "queimar de pestanas" até 2001?

É ou não verdade que *Delfa Force*, *Commandos* e *SPEC Ops* na versão 2 não passam de add-ons – evidentemente que revistos e melhorados – dos originais?

Cá na Redacção

Mas é inevitável, fatal como o destino. Nós adoramos. E choramos por mais.

Cá na Redacção, por exemplo, perfeitamente conscientes de que o "gorro" é uma realidade incontestável, andamos a pedir *Warcraft III* (o Rui chora mesmo com lágrima ao canto do olho e tudo), dávamos tudo por um *Broken Sword III* e por um *Monkey Island IV*.

A Sandra queria o *Metal Gear Solid 2*, mesmo que para PSX, mesmo que nunca chegasse ao PC. E confidenciou, quando discutíamos estas Sequelas, não perceber como é que tiveram coragem de acabar com o *Larry*.

O engenheiro, lacrimejando (ao mesmo tempo que batia, desesperado, com o rato no tapete, clamava por *Master of Orion III*.

Eu, abaixo assinado, desespero pelo *Grim Fandango 2* e não desdenharia alongar as noites com *Half-Life 2*... embora preferisse um 2x subsídio de Férias e décimo terceiro mês, ou seja 16 meses de ordenado por ano.

Só que o João Carlos não vai nisso. E, se calhar, faz muito bem.

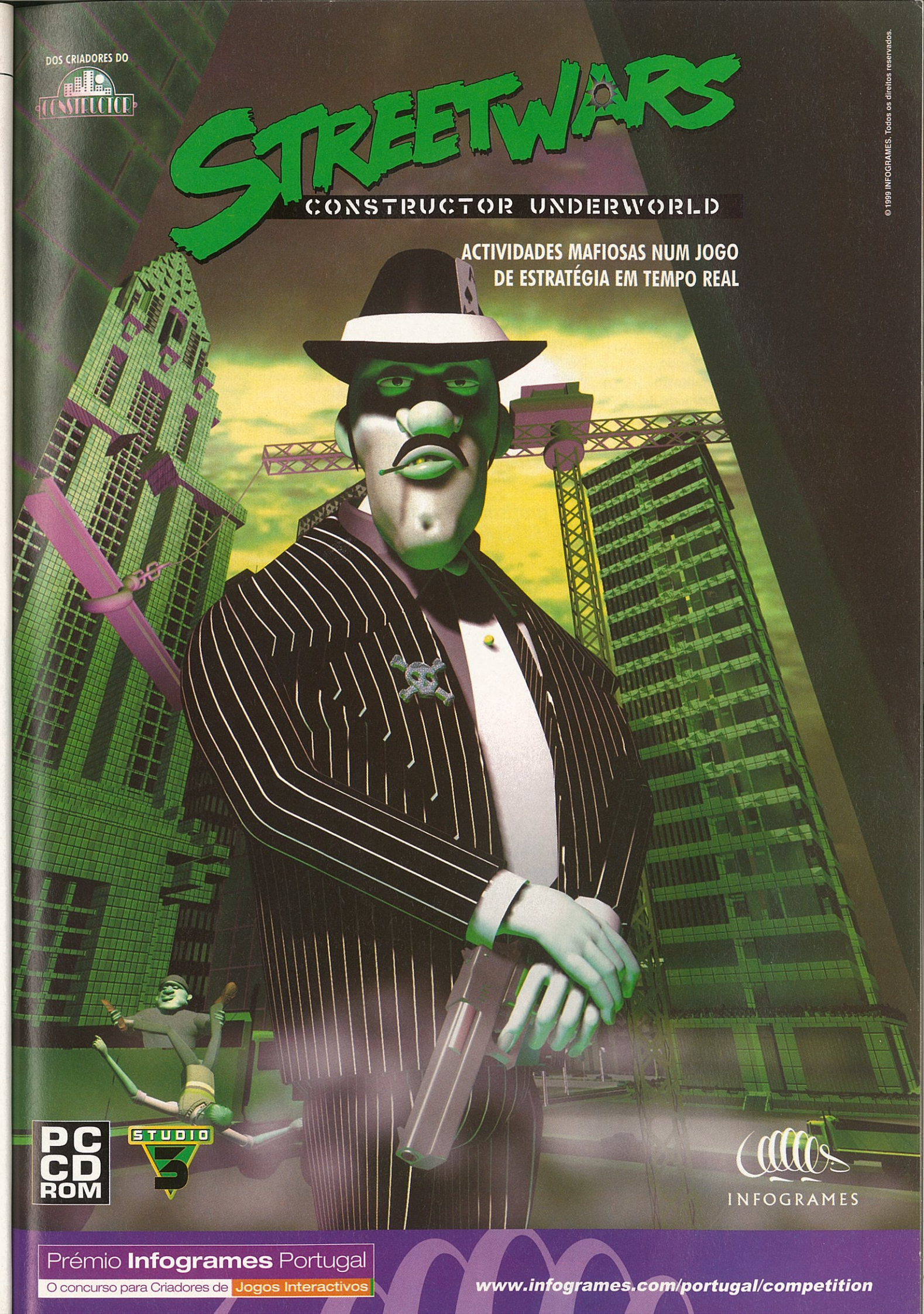
É que, o safado, não joga nem gosta.

Ilídio Alves








DOS CRIADORES DO
CONSTRUCTOR
STREETWARS
CONSTRUCTOR UNDERWORLD
ACTIVIDADES MAFIOSAS NUM JOGO
DE ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL
© 1999 INFOGRAMES. Todos os direitos reservados.
PC
CD
ROM
STUDIO 3
INFOGRAMES
Prémio Infogrames Portugal
O concurso para Criadores de Jogos Interactivos
www.infogrames.com/portugal/competition

Total Annihilation Kingdoms

Warcraft II finalmente destronado



Depois do êxito que foi *Total Annihilitation* (TA), sendo considerado por muitos, e justamente, como o melhor jogo de estratégia em tempo real até à data, eis que surge a sua sequela.

Poder-se-ia pensar, a prior, que seria um jogo futurista tal como o original. Porém, a sua editora, a Cavedog, foi mais além e oferece-nos um produto totalmente novo. Com uma varinha mágica a Cavedog transformou o nosso Comandante em Monarca, os K-Bots em Cavaleiros e os Bombardeiros em Dragões. Não se pense porém, que *Total Annihilation: Kingdoms* se ficou pela transformação cosmética de TA. O resultado obtido é verdadeiramente fantástico pois *Kingdoms* é um título que consegue homogeneizar de uma forma magistral elementos de TA com elementos do não menos famoso *Warcraft II*.

Total Annihilation: Kingdoms é um jogo de estratégia em tempo real num cenário medieval-fantástico. Após a sua exemplar instalação, configuração da placa aceleradora 3D,

O grafismo é fabuloso, as unidades estão perfeitamente desenhadas e possuem uma animação espantosa



recomendada mas não essencial, e opção da resolução do ecrã, temos 3 hipóteses. A 1ª, Play Machine, conduz-nos a uma série de mapas que originam desde escaramuças a grandes batalhas dependendo do número de unidades escolhidas (de 20 a 200) podendo o nosso adversário ser outro jogador ou o computador. Um vasto leque de opções está ao dispor para se configurar o jogo bem ao nosso agrado. Entre elas refira-se o mapa revelado ou não, a visibilidade das unidades que com aceleração 3D é um verdadeiro espanto, se o jogo acaba com a morte do Monarca, a raça e a cor com que pretendemos jogar bem como a dos nossos adversários, etc.



A 2ª hipótese trata-se da insubstituível Campanha. E aqui surge a primeira grande novidade. Contrariamente aos clássicos do género, em que primeiro se joga a campanha por uma facção e seguidamente repete-se o processo com as outras raças, em *Kingdoms* existe apenas uma campanha em que se joga nos diversos cenários com as quatro raças diferentes. O conceito é perfeitamente original e obriga desde muito cedo a ficar ciente das características das unidades, dos seus pontos fracos e fortes. Refira-se que a campanha é constituída por 48 cenários, sendo as 10 missões iniciais relativamente fáceis, permitindo um conhecimento e familiarização com as 4 raças. O enredo da campanha é cativante e o seu interesse vai aumentando gradualmente com o desenrolar da aventura.

Finalmente a 3ª hipótese leva-nos ao ecrã de multijogador, que tem suporte para todos os meios.

Visto as 3 opções viáveis de *Total Annihilation:*



Kingdoms, vamos então analisar o jogo propriamente em si.

Uma das características que se torna imediatamente evidente é a sua vertente de gestão de recursos ter sido minimizada em relação aos seus concorrentes. Assim, apenas existe a mana, fonte de energia necessária à construção de infra-estruturas e unidades. A mana numa escala microscópica condiciona também o número e qualidade dos feitiços que determinadas unidades mágicas podem usar. As fontes de mana aparecem disseminadas nos mapas, em número limitado, e produzem mana com maior ou menor rapidez conforme o tamanho do círculo entre as pedras que caracterizam estes locais. Diga-se que estas fontes são inesgotáveis e devem ser defendidas a tudo o custo.

As infra-estruturas possíveis também são em número reduzido. Destes factos pode inferir-se que *Kingdoms* está sobretudo orientado para o combate, onde as estratégias, nomeadamente a colocação nas elevações de unidades que tenham algum poder de fogo à distância ou magia, tem um papel preponderante.

A jogabilidade de *Kingdoms* é efectivamente um trunfo forte, e é de saudar um jogo em que a construção de infra-estruturas e o upgrade das unidades é perfeitamente secundário, exigindo uma maior concentração do jogador nas tácticas a adoptar para os seus exércitos poderem ter sucesso nas diversas missões.

Tal como em TA, a topografia do terreno tem influência na rapidez da deslocação das unidades bem como do campo de visão das mesmas. Logicamente que as elevações permitem ter uma panorâmica mais alargada. Os terrenos são muito variados com elementos a condizer. As movimentações das nossas unidades tanto podem ser feitas por terra, como por mar ou ar.

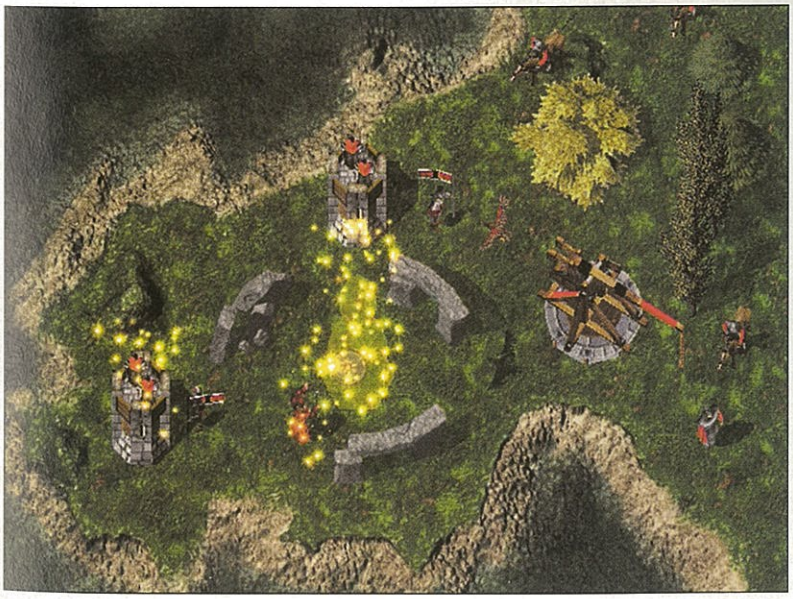
A transição entre o terreno oculto e desbravado é feito através de uma espécie de nevoeiro, permitindo visionar as unidades inimigas gradualmente. Este processo está extremamente bem conseguido e com uma placa aceleradora 3D dá um efeito realista muito acentuado. De igual modo a construção, ou melhor a invocação de estruturas e unidades tem uma representação gráfica espectacular e muito colorida.

Com uma varinha mágica a Cavedog transformou o nosso Comandante em Monarca, os K-Bots em Cavaleiros e os Bombardeiros em Dragões

O número de unidades distintas varia entre 20 a 30, dependendo da facção. Se à partida pode parecer pouco, pelo menos comparado com TA, na jogabilidade não se nota e, quanto a mim, este facto só vem enriquecer o jogo, exigindo tirar um maior proveito das características distintas de cada unidade. Como se costuma dizer, por vezes, é preferível a qualidade à quantidade.



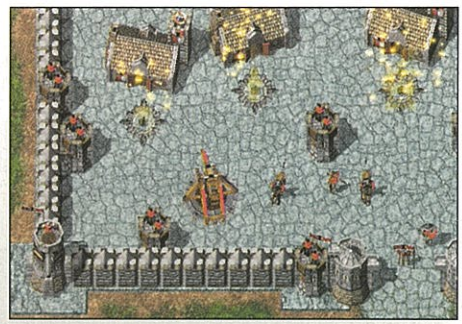


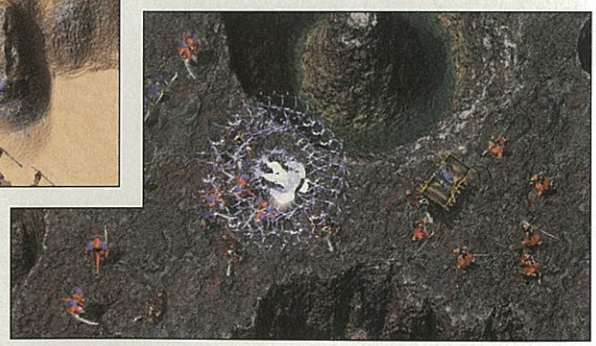


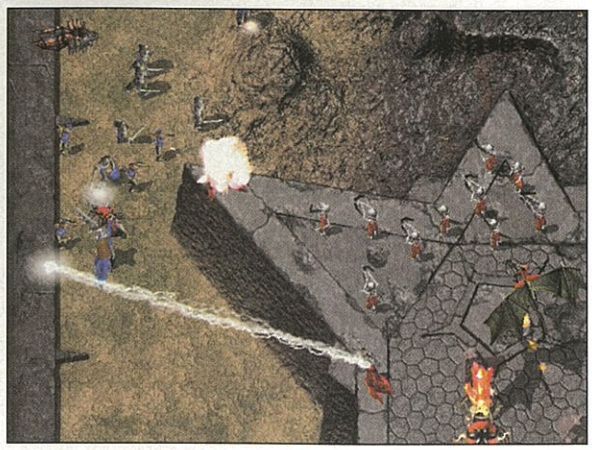


O manual do jogo, embora seja surpreendentemente rico em relação ao enredo da campanha, não é muito específico em relação às características das unidades facto pelo qual se torna necessária uma certa aprendizagem à nossa própria custa. Todavia, e para colmatar esta falta, já está disponível no site da Cavedog na Internet um utilitário que permite precisamente saber ao pormenor os diferentes atributos das unidades.

Aliás a Cavedog já garantiu que *Total Annihilation: Kingdoms* irá ter o mesmo suporte que teve TA, isto é, novos mapas tanto para um jogador como para multijogador, novas unidades, e outros acessórios que estarão disponíveis em www.cavedog.com. para fazer o download.







Graficamente *Kingdoms*, embora baseado no mesmo motor de TA, é radicalmente diferente se exceptuarmos algumas reminiscências dos terrenos. As unidades estão perfeitamente desenhadas e possuem uma animação espantosa. Todavia este facto tem um custo em termos de hardware. Assim, quando no ecrã aparece um número elevado de unidades, a fluidez do jogo fica algo comprometida, isto mesmo num PII a 450 Mhz com placa aceleradora 3D e 128 MB de RAM.

Por outro lado, se é indiscutível que as unidades, arqueiros, cavaleiros, magos, etc., têm um grafismo excepcional, também é um facto que algumas conseguem ficar quase camufladas sendo por vezes difícil descobri-las.

Outro facto que seria de maior agrado reside na implementação de uma função de zoom (como por exemplo *MAX2*) em detrimento das múltiplas resoluções.

As animações são fabulosas quer na criação de estruturas, combates, magias, etc.

O interface de *Kingdoms* é verdadeiramente um achado, sobretudo nas resoluções mais altas. Transparente e prático, organiza correctamente toda a informação necessária ao jogo.

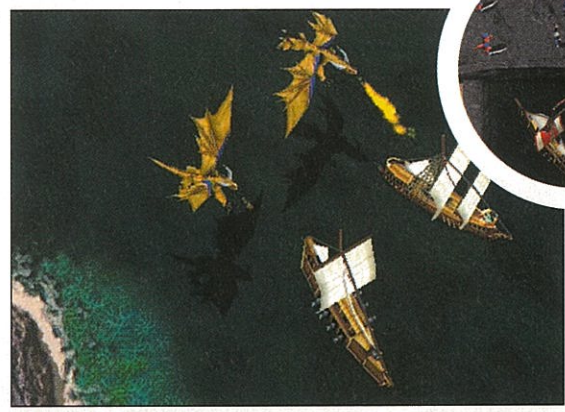
Em termos musicais o jogo está bem conseguido apresentando melodias que não aborrecem nem distraem a concentração necessária a um jogo de estratégia. Já os efeitos sonoros não estão ao mesmo nível da música, muito embora sejam perfeitamente adequados a um jogo deste tipo.

O enredo da campanha é cativante e o seu interesse vai aumentando gradualmente com o desenrolar da aventura

Em termos de IA, foram notados alguns problemas a nível de pathfinding e em combate certas unidades não responderam como seria desejado. Estamos em crer que um patch estará para sair em breve.

Concluindo: *Kingdoms*, apesar de alguns defeitos de menor importância, é um excelente jogo de estratégia em tempo real que nos vai fazer esquecer *Warcraft II*. Com um grafismo fabuloso, uma jogabilidade exemplar e o suporte prometido pela Cavedog, *Total Annihilation: Kingdoms* vai de certeza ocupar-nos largas horas, ou melhor dias, das nossas férias. A não perder.

Fernando Rosado











Editora: Cavedog
Requisitos mínimos:
Win95/98, P200, 32 Mb Ram, CD-Rom 4X

92%

+ Grafismo e animação
Jogabilidade

− Requisitos de hardware para correr correctamente.
A inexistência de uma função de zoom

A ÁRVORE MÁGICA

JÁ À VENDA



Brinca e Aprende com a
família do Hugo
"Matemática"

TELE MEDIA

Dungeon Keeper 2

A sequela mais escaldante dos últimos tempos

***Dungeon Keeper 2* não é um jogo novo. E ainda bem, pois todo o interesse, jogabilidade e humor foram mantidos nesta sequela verdadeiramente excepcional no aspecto visual.**

Por outro lado, como *Dungeon Keeper* foi um título que curiosamente nunca teve nenhum clone, o lançamento da sua sequela era aguardado com muita expectativa e diga-se desde já que não desiludiu.

Além do aspecto gráfico, outros melhoramentos significativos foram implementados. Mas vamos recordar em linhas gerais o original. Assim, *Dungeon Keeper* era um jogo de gestão e estratégia, em que era necessário explorar o ouro e as gemas para se construir as diferentes salas para atrair e treinar as diversas criaturas que entravam pelos portais. Igualmente estes recursos serviam para pagar os salários exigidos pelas ditas criaturas (Pay Day).

Na sala de tortura pode tentar convencer os heróis a juntarem-se à sua causa

Em *Dungeon Keeper 2* mantém-se o mesmo conceito, mas uma nova fonte de recursos, a mana, foi implementada. A mana é gerada pela superfície ocupada pelo nosso labirinto e pelo número de criaturas presentes no templo. Há, porém, alguns locais específicos que se forem reclamados, isto é ocupados, geram a mana de uma forma mais rápida.

A mana é essencial a todos os feitiços, incluindo a criação dos Imps (obviamente pois trata-se de um feitiço). Se por ventura esgotarmos a mana, tanto o labirinto como os Imps irão desaparecendo gradualmente. Só a título de exemplo, diga-se que para reclamar a presença do nosso amigo Horny são necessárias 100.000 unidades de mana.

As criaturas podem ser de 15 espécies diferentes: imps, demónios, goblins, esqueletos, cavaleiros negros, vespas, salamandras, zombies, trolls, elfos negros, feiticeiros, vampiros, anjos negros e, claro está, os nossos conhecidos Horny e Mistress.





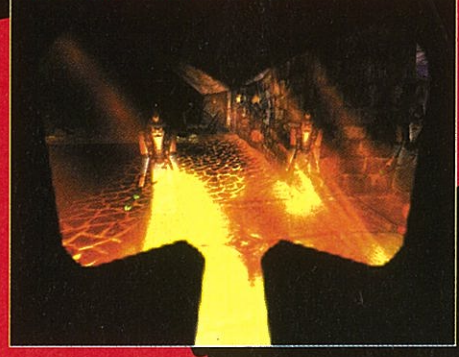
Dungeon Keeper 2 mantém o mesmo conceito de gestão, mas foi introduzida uma nova fonte de recursos: a mana

Normalmente um labirinto terá em média 30 a 40 criaturas. Todavia, para vencer determinados cenários, 5 ou 6 criaturas bem treinadas são suficientes. Refira-se que neste aspecto *Dungeon Keeper 2* dá um maior ênfase aos feitiços do que o seu original.

Mas não se julgue que são apenas as nossas criaturas que são sedentas de ouro e gemas. Os intrometidos dos heróis também apreciam sobremaneira estes recursos, facto que nos leva, quer através das portas especiais, armadilhas ou a presença de criaturas, a proteger a nossa sala do tesouro (a perda desta dependência é meio caminho andado para a derrota).

Outro pormenor que não deve ser desprezado é recuperarmos o ouro que os heróis, por vezes,





trazem consigo, sobretudo nos cenários em que este recurso é escasso. Já que se falou em heróis derrotados ou mesmo mortos, diga-se que convém manter o nosso labirinto arrumado e limpo. Para tal, não se esqueça que tem ao dispor um cemitério e a sala de tortura onde pode tentar convencer os heróis a juntarem-se à nossa causa.

Os combates, e este será por ventura o único calcanhar de Aquiles de *Dungeon Keeper 2*, apesar de as criaturas ficarem atordoadas quando são largadas e não haver tanta aglomeração de criaturas como acontecia em *Dungeon Keeper*, ainda são por vezes algo confusos.

Mas a grande diferença entre o primeiro e o segundo reside sem dúvida, no feitiço da posse que nos permite encarnar numa das nossas criaturas e passarmos a uma vista subjectiva na 1ª pessoa , como se de um *Quake* se tratasse.

O modo Pet Dungeon permite-nos criar o labirinto que quisermos sem preocupações de maior

O motor gráfico desenvolvido pela Bullfrog é verdadeiramente excepcional, com uma fluidez, pormenor, detalhe e colorido impressionantes. Baseado na aceleração D3D este motor faz inveja a muitos jogos do género, apenas pecando pelo aspecto um tanto ou quanto poligonal de algumas criaturas. Igualmente este modo de jogo não tem apenas uma função de exploração para visitarmos e contemplarmos o nosso labirinto como acontecia em *Dungeon Keeper*. Tornou-se um modo efectivo de lidarmos com certas situações. Assim, por exemplo, se o coração do nosso labirinto estiver a ser atacado, encarnando um criatura bem treinada podemos facilmente livrar-nos deste contratempo; se um herói mais destemido estiver a causar grandes baixas nos nosso Imps, uma criatura no modo subjectivo pode facilmente tratar-lhe da saúde.

E como estes dois exemplo, muitos outras estratégias poderão ser aplicadas neste modo.

Também curioso, além da campanha bem elaborada, é o modo Pet Dungeon, que nos permite criar o labirinto que quisermos sem preocupações de maior, como se se tratasse de *SimCity*.

Resumindo, as diferenças principais entre *Dungeon Keeper* e *Dungeon Keeper 2* residem num motor gráfico D3D que tornou o feitiço de posse deveras interessante, seis monstros novos com poderoso feitiços, duas salas novas (o casino e a sala do guarda), a mana recurso inovador com um papel preponderante, um número substancial de portas e armadilhas novas e o modo Pet Dungeon. Que mais quer o povo?

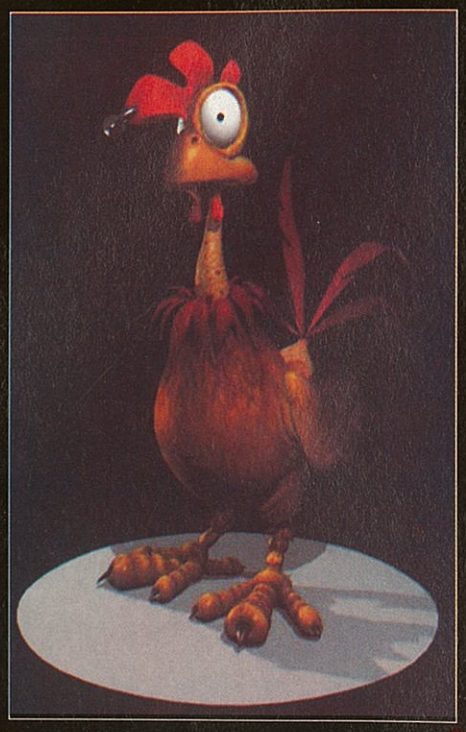
Tecnicamente pouco há a dizer de um produto desta qualidade. O colorido, detalhe, animação, etc. postos pela equipa da Bullfrog neste título foram efectivamente muito cuidados.

A música, e sobretudo os comentários sonoros, conseguem recriar com fidelidade um ambiente a













condizer com o tema, aliando sempre uma boa dose de humor.

O interface, apesar do recurso a algumas teclas (poucas), é simples, transparente e bem elaborado.

Concluindo: se já jogou *Dungeon Keeper* decerto não vai perder uma sequela deste calibre, pois tem motivos de sobra para se regozijar com as inovações. Se nunca jogou, então, este facto só por si é mais do que suficiente para apreciar um título perfeitamente original. Tire alguns dias de férias para explorar *Dungeon Keeper 2* e vai ver que não se arrepende.

Fernando Rosado





2ª Opinião

Quando Peter Moulineux deixou a Bullfrog, temi que a sequela de *Dungeon Keeper* não visse a luz do dia. Felizmente, tal não aconteceu e a EA apresenta-nos um excelente sequela que não deixou os créditos por mãos alheias.

De facto, tudo o que fez de *Dungeon Keeper* um jogo de eleição, foi elevado ao expoente máximo ou, para quem gosta de matemática: N elevado a N, com N a tender para o infinito.

Todos os pequenos senões que lamentávamos no original foram corrigidos, com especial incidência no modo de 1ª pessoa (quando possuímos uma criatura) que apresenta agora um grafismo limpo e extremamente fluido.

Com uma excelente jogabilidade, mais criaturas, mais salas, mais feitiços e um grafismo soberbo, *Dungeon Keeper 2* tem tudo para se tornar um êxito. AH!!!... A Mistress está cada vez mais bonita, e o Horny cada vez mais malandro.

Manuel Viana

Editora: Electronic Arts
Requisitos mínimos:
WIN95/98, Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

90%

+ Motor D3D, Horny e Mistress

− Combates por vezes confusos

OS REINOS ESTÃO NUM CAOS...

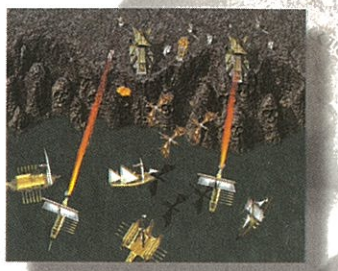
A terra outrora magnífica de Darien foi brutalmente dividida entre quatro monarcas hostis do mesmo sangue. Agora chegou a altura de você embarcar numa grande cruzada para governar o Reino de Darien. Escolha a sua facção, planeie a sua estratégia e prepare-se para o combate da sua vida: a batalha épica para conquistar a terra de Darien.

Características

- Jogue com uma das quatro civilizações únicas com diferentes hierarquias de construção e estratégias de combate.
- Comande exércitos de zombies mortos-vivos, soldados rasos, dragões e bestas da terra, do céu e do mar.
- Use armas forjadas do aço e da pedra. Ataque a pé com espadas ou à distância com canhões e catapultas.
- Atravesse ambientes 3D repletos de florestas, pântanos, colinas ondulantes e fortalezas místicas.
- Um interface fácil e intuitivo permite-lhe concentrar-se no combate.
- Desafie os seus amigos através da Rede, Modem e na **Boneyards™** da Cavedog Entertainment.
- Tem suporte de hardware para espectaculares gráficos e efeitos especiais.



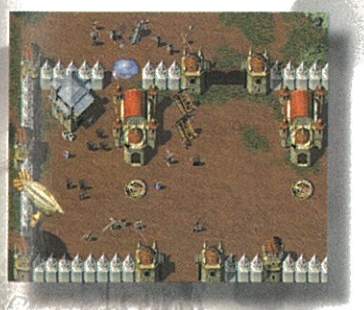
Poderosos dragões trazem a morte de cima.



Ataque os penhascos de Taros com grandiosas embarcações navais.



Ataque em terreno totalmente 3D cheio de florestas, castelos e cidades.



Combata com centenas de unidades únicas, incluindo monstros, dragões, catapultas e arqueiros esqueleto.

"TA: Kingdoms é um jogo de equipa de fantasia numa escala global. É melodrama, é emoção, e funciona."
–Computer Gaming World: História da capa

"...o... aspecto de Kingdoms é completamente inacreditável."
–Imagine Gaming Network

"... a concepção de personagens mais surpreendente que jamais vimos..."
–GameFan

a batalha épica para conquistar Darien começa este mês.

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS™

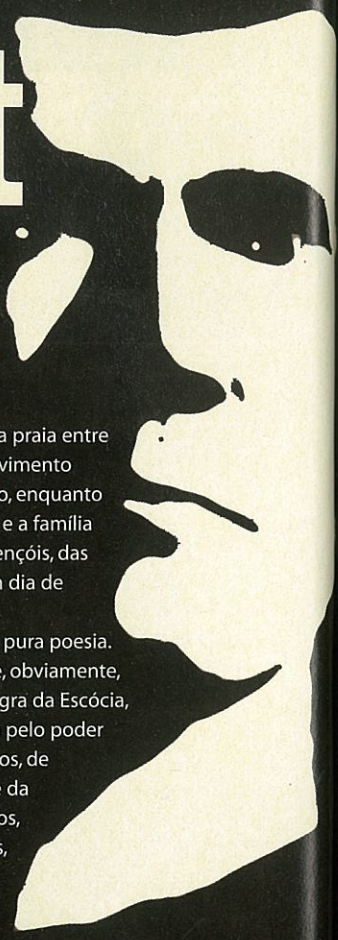
boneyards™ ONLINE GAMING

CAVEDOG ENTERTAINMENT
A GT Interactive Company
www.cavedog.com

©1998 Humongous Entertainment, Inc. Todos os Direitos Reservados. Total Annihilation e Total Annihilation: Kingdoms são marcas comerciais de Humongous Entertainment, Inc. Cavedog Entertainment e o logotipo de Cavedog Entertainment são marcas comerciais registadas de Humongous Entertainment, Inc. Criado e editado por Cavedog Entertainment, uma divisão de Humongous Entertainment, Inc. Distribuído pela GT Interactive Software Corporation.

Braveheart

Um caso de paixão



O meu coração por si bate loucamente, em crescendo de emoções, fremente... E "kilts", milhares de "kilts", aquelas saias que estão para os escoceses como para nós as calças.

E gaitas de foles e o esplendor, a força da natureza das "Highlands", essas Terras Altas onde acontecem Imortais e outros, porventura mais mortais mas nem por isso menos recordados.

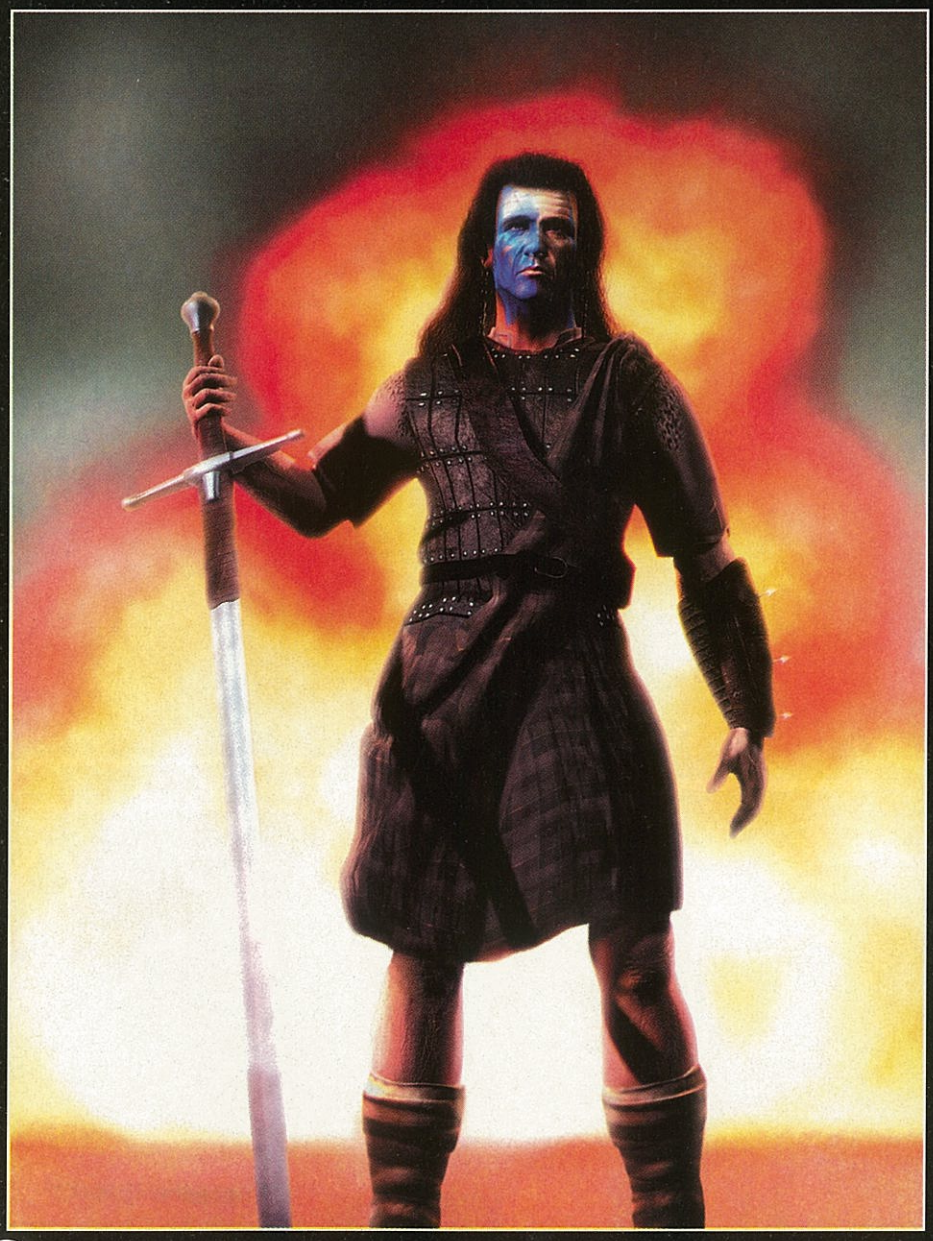
E lagos, com a bela Nessie, o monstro mítico do Lago Ness.

E o jogo, directamente do filme de Mel Gibson, completo, complexo, apaixonante. Porventura o melhor, a referência, o clássico de todos os jogos que se fizeram a partir dum filme.

A Eidos adquiriu à Paramount Pictures e à Twentieth Century Fox os direitos de usar o filme do mesmo nome, a fim de realizar um dos mais belos títulos de estratégia militar que um PC já instalou.

Do cinema conhece-lhe o brilho. Do jogo, cedo se verifica ser um portento, um caso de paixão assolapada fácil de transpor para a conversa de café, o bate-boca na praia entre mergulhos, o envolvimento suave, noite adentro, enquanto as férias se escoam e a família se refastela, entre lençóis, das agruras de mais um dia de férias, solarengas...

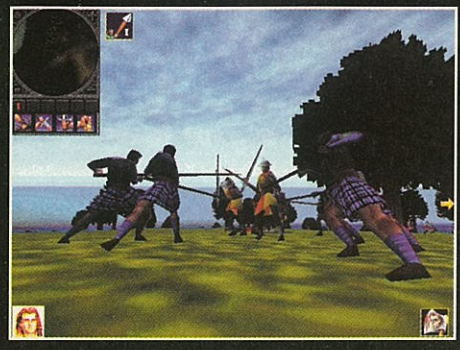
Isto é um caso de pura poesia. *Braveheart* passa-se, obviamente, durante a Idade Negra da Escócia, numa luta intestina pelo poder entre clãs desavindos, de Senhores da Terra e da Guerra mal formados, gananciosos, boçais, sem aquela estrutura de cavalheiros que vem do berço e tão só bafejou o filho de um pai que deveria sê-lo e nunca o foi, mais animal político, mais desejoso de que de sua Casa saísse o Rei, escorraçados fossem os ingleses, o grande e eterno inimigo... e outros pormenores a ser recapitulados num livro de História.



O jogo acompanha o ritmo do filme, emula as batalhas brutais, os passes políticos, as manobras de bastidores e, mesmo assim, certos esforços diplomáticos, sendo constantemente enriquecido, entre tácticas e estratégias militares, por sequências cinemáticas cedidas e autorizadas por Hollywood.

As principais, com Mel Gibson à cabeça, estão lá. Longshanks parece-se com Patrick McGoohan e Robert the Bruce com o Andrew McFadyen que, neste caso lhe empresta também a voz.

Acompanhando essa onda, as personagens do jogo encontram-se perfeitamente modeladas, de forma a que fácil possamos reconhecer, identificar os diversos intervenientes que William Wallace ousou pensar que, um dia, "naquele dia", unisse em volta do ideal pátrio, na derradeira batalha para expulsar os tiranos que, idos da Grã Bretanha, se instalavam nas terras e dobravam o povo.



Realizado pelos Estúdios Red Lemon – escoceses, o que lhe aporta mais valia – as texturas de solo de *Braveheart* foram fielmente reproduzidas a partir de um levantamento de fotografia-satélite, a partir da qual se utilizou tecnologia fractal, a fim de recriar, área sobre área, cada quilómetro quadro da Escócia e do Norte de Inglaterra.

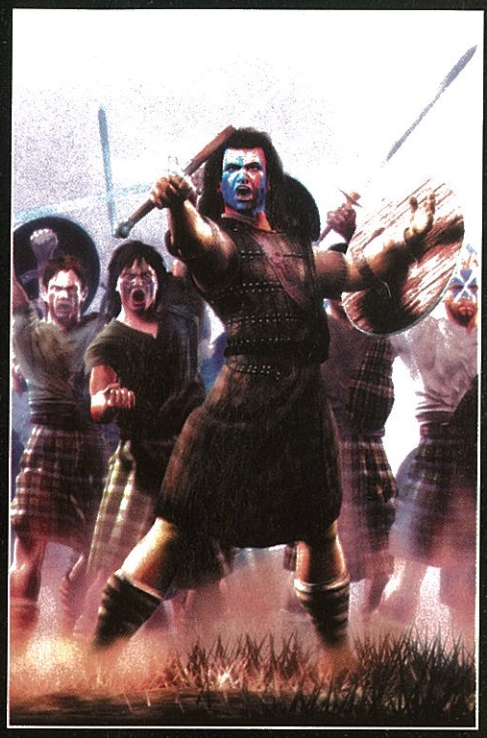
Ao jogador comum pouco importarão tal rigor no pormenor. Admitamos, porém, ser mais envolvente, gerar outro espírito, o sabermos que estamos no campo de batalha exacto, no momento certo, a desenvolver uma acção militar que poderia ter acontecido assim ou mais ou menos, a caminho da vitória, ou doutra forma trazendo-nos o sabor amargo da derrota.

Tal como William Wallace as viveu.

autónomo. E, de igual modo, poderemos limitar-nos à estratégia bélica.

Temos, portanto, dois jogos num só. Ou três, porquanto a verdadeira alternativa passa por cumprirmos a simbiose de ambos, avançando, por um lado, para a conquista civilizacional e, pelo outro, para o RTS, cumprindo os pressupostos de carreira de El Cid Wallace, de Libertador, tal como é o filme.

Tudo isto sempre em tempo real, num 3D de fazer inveja, num ambiente gráfico de eleição, num pequeno mundo onde os cenários e as sequências cinemáticas se desdobram com grande beleza, em cortes oportunos de quebra de monotonia, de "arejamento" do habitat natural do jogo.



Braveheart é uma experiência ímpar

A nós, compete-nos escolher uma das 16 tribos e posicionarmo-nos no terreno. Consoante a opção do clã, assim viveremos as condições climatéricas inerentes à região onde ele tem raízes, desenvolveremos a sua forma particular de economia, teremos de aprender a respeitar-lhes as tácticas de guerra.

Depois, é partir para a luta, sofrer as agruras da estratégia em tempo real (RTS), mas nem por isso tão linearmente.

De facto, *Braveheart* apresenta duas componentes (que poderíamos chamar de) distintas, duas facetas, se preferirem.

A primeira é o cerne do jogo, o gozo da paixão consumada, o RTS puro, duro e suado. A outra é a sua base, aquilo que está por detrás do desenvolvimento de cada passo (não, não podemos chamar-lhe turno), e corre um tanto ao estilo do velho *Civilization*, num rasgar de território sobre o monitor.

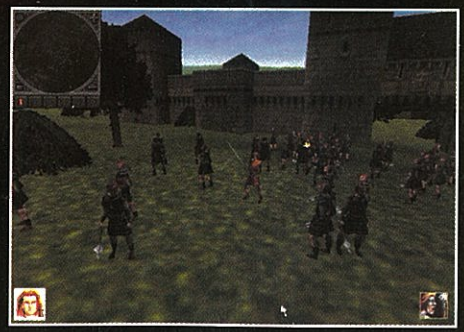
O interessante é que podemos jogar *Braveheart* em termos de Aventura expansionista e civilizacional (passe o termo, pois de estratégia continuamos a falar), de modo independente,

O objectivo final, se assim o definirmos, é dar um Rei à Escócia e mandar o soberano inglês, esse danado do Eduardo I, para "os quintos dos infernos", onde ele mais merece estar.

Recapitulando, há que escolher o clã (e não esqueçamos que havia 235, distintos e









autónomos, na Escócia daquele tempo), embora dentre os 16 seleccionáveis.

A partir daí, começaremos a preocupar-nos com situações tão comezinhas como o controlo de produção, os alojamentos, a colonização da terra, a diplomacia, a arte da guerra e por aí fora, na administração de uma mini nação.

O que pressupõe, naturalmente, implementar uma boa política de alianças, na medida em que há clãs amigos e clãs inimigos, que adoram invadir as nossas terras e desatar à cacetada a sua população.

Braveheart que somos, temos ainda de gizar as mais diversas tácticas (conversinhas e pauladas), no sentido de incutir naqueles energúmenos um mínimo de sentimento de nacionalidade que, contínua e sabiamente explorados, há-de levá-los a entender a necessidade de união, de filosofia de unificação territorial e bélica, a fim de podermos partir para a ambicionada independência, a qual culminará na coroação do rei e no formar de uma nação una e indivisível... fora com os ingleses.

Esta fase do jogo corre numa perspectiva 2D, visualizada de cima para baixo, como é habitual neste tipo de cenários de jogo (vide *CIV*).

E nada nos impede, e, seguida, de avançar Inglaterra adentro, dar no canastro dos "beefs" e colocá-los sob domínio escocês. Eis a ironia de fazer História virtual, o que torna o computador numa máquina única, ao ponto de transformar a "vingança dos highlanders" muito pior e humilhante do que a "vingança do chinês" que só "é terrível".

Neste ponto, os meninos da Red Lemon encheram-se de brios nacionalistas e rejubilaram. É claro que não precisamos de combater, propriamente dito. Podemos deixar essa tarefa ao computador, que fará os seus cálculos a ver quem vence. Mas não dá tanto gozo como comandarmos as nossas unidades no terreno.

E, muito menos, o assistirmos aos nossos dotes de "general entre generais", vendo evoluir no terreno, agora em 3D, o desenrolar da guerra. Tanto mais que, no campo de batalha, é-nos dado apreciar os movimentos e intervenções de até 700 unidades em simultâneo, coisa complicada para o computador processar.

Por isso, mais modestamente, façamos a guerra por menos.

Impõe-se, aqui, um aviso aos contentores extremistas. Se querem avançar para o modo multi-jogadores, esqueçam estes brilhos. *Braveheart* é demasiado grande, pesado, para que um PC, por artilhado que esteja, possa suportar "tanta fruta". Não há hipótese de cumprir uma Campanha na Internet (lamenta a Eidos). Só em rede.

Referência para a sonoplastia, forte e boa, como convém a um jogo oriundo de filme, sendo justo dar nota alta à narrativa, cuja voz-off se escuta e percebe lindamente, ajudando ao envolvimento no jogo, enriquecido, como já referimos, por cerca de 25 minutos de "full motion video" saídos do próprio filme.

Braveheart é uma experiência ímpar. Preparemo-nos, pois. A Escócia chama-nos e os ingleses merecem "uma esfrega".

Ilídio Alves











Editora: Eidos
Requisitos mínimos:
Win95/98, P200, 32 Mb ram, CD-Rom 4X

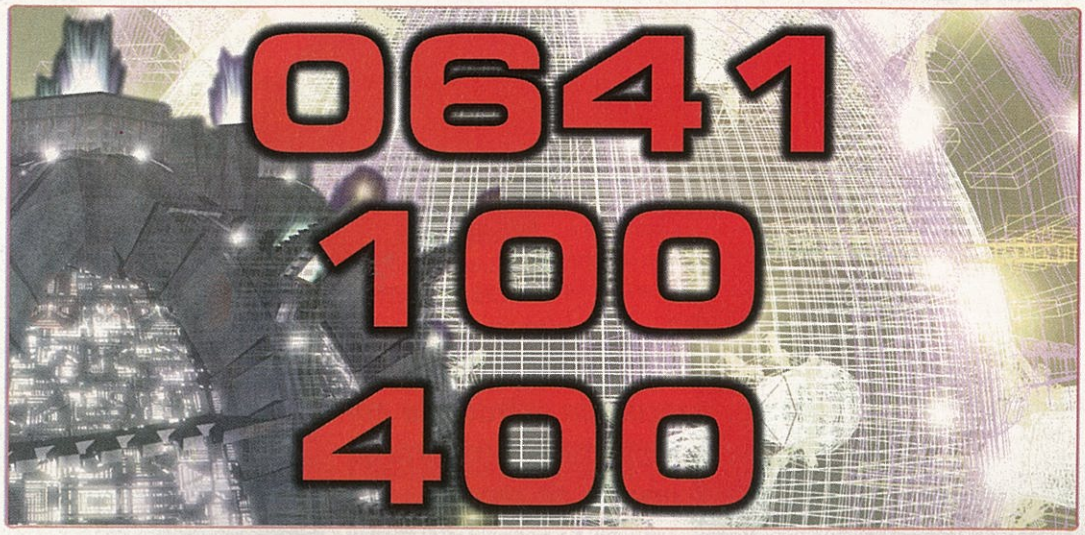
94%

+ Quase tudo e o resto

− Guloso, só se mexe num PC gigante

LINHA

TEMPLO DOS JOGOS

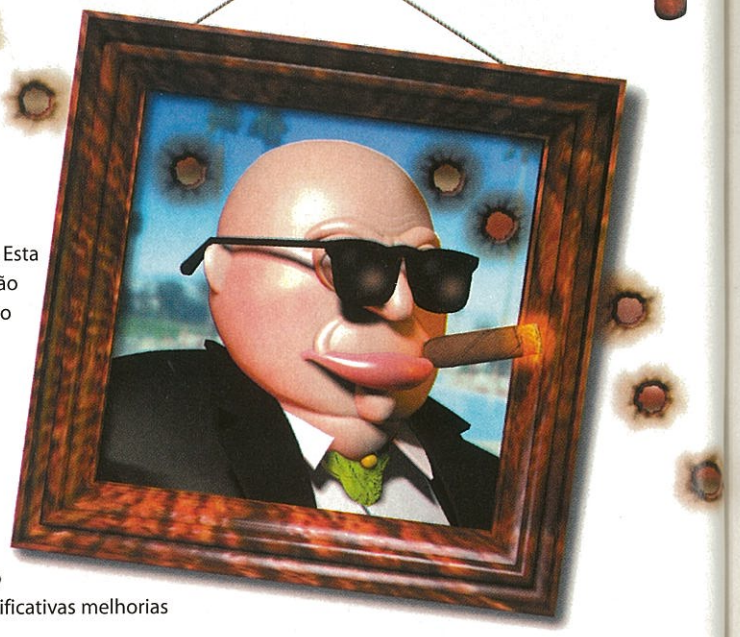


- CRÍTICAS
- DICAS
- NOTÍCIAS

Street Wars



A honra dos padrinhos



Filmes como *Scarface, Chinatown, O Padrinho* ou *Era Uma vez na América* dão-nos o mote para este jogo da Infogrames que combina a estratégia de uma forma inusitada e divertida.

Ou seja, a hipótese de nos convertermos em verdadeiros padrinhos – aqueles a quem o povo vem beijar a mão em troca de pequenos "favores". Esses "favores" poderão passar pela licença de construção sem passar pelo aval da Câmara. Isto porque é de favor em favor que se constrói o poder de um Homem. E o objectivo é, aqui, dominar uma cidade para, depois, dominar outras regiões.

Na génese de *Street Wars* está o saudoso *Constructor*, em que já éramos convidados a agir como *patos-bravos,* construindo imóveis e gerindo a sua conservação. Esta é a mais original combinação entre a estratégia em tempo real, com a exploração e gestão de existências, na mais recente produção da Studio 3 Interactive.

Tal como o título que o antecedeu, *Street Wars* fará do grafismo (suporta resolução até 800X600) e das animações o seu ponto forte, se bem que com significativas melhorias nesta sequela.



Esta é a mais original combinação da estratégia em tempo real, com a exploração e gestão de recurso

Aliás, o jogo começa com um conselho do Godfather que nos explica sumariamente o que espera de nós: gerir um negócio de família, fazer muito dinheiro e expandir os negócios. Lembram-se, em *O Padrinho II*, que quando Al Pacino foi negociar a aquisição de um casino na Califórnia? No filme como aqui, tudo se trata de fazer ofertas que não se possam recusar... É que o castigo será bem pior. Para fazer letra viva do que aqui se diz, um grupo de "tarefeiros" encarrega-se de "convencer" os mais casmurros e as "famílias" rivais que tentam a todo o custo "emperrar" a nossa máquina de construção civil. É que nos esperam mais de 45 edifícios diferentes para construir.

À primeira vista poderá detectar-se algumas semelhanças com *Gangsters*, um jogo de estratégia que se desenrola numa cidade, mas logo percebemos que *Street Wars* é mais envolvente.

A acção desenvolve-se entre os anos 20 e 30, numa altura em que a construção civil na América constituía uma forte aposta no futuro. O jogo, esse, desenrola-se em cinco cidades, cada uma com as suas especificidades. Ao jogador pede-se que inicie as suas actividades na cidade de







Hicktown e que construa uma pequena pensão; erguido o edifício, será preciso habitá-lo com inquilinos e equipamento indispensável. Depois, um hospital, um bar... Sempre com cautelas para que os nossos inimigos não nos destruam o negócio.



Os gráficos de Street Wars são detalhados e apresentados numa perspectiva isométrica em 3D

Assim progrida o negócio (perdão, o jogo) e seremos defrontados com novos e aliciantes desafios. Passamos a operar em Las Vegas, Nova Iorque e em Chicago. É nesta altura que o jogo começa mesmo a aquecer. É aqui que se dão os grandes negócios, que se movimentam as grandes quantias e que se vê a perícia do jogador...



Mas, para chegar até aqui, o jogador deverá dominar os comandos e optar pelas melhores decisões.

Em si, o jogo é fácil, já que o tutorial é intuitivo e tem explicações, sob a forma de *cartoons*, sobre as várias funções dos comandos. Os gráficos são detalhados e apresentados numa perspectiva isométrica em 3D.

Para que o prazer seja total, foram incluídas as possibilidades de jogar em rede. Após a saída do jogo, será lançado um patch que permitirá ao jogador defrontar via Internet diversos jogadores.

Um jogo divertido.



Paulo Portugal





Editora: Infogrames
Requisitos mínimos:
P166, Win 95/98, 32 MB RAM, SVGA, Rato

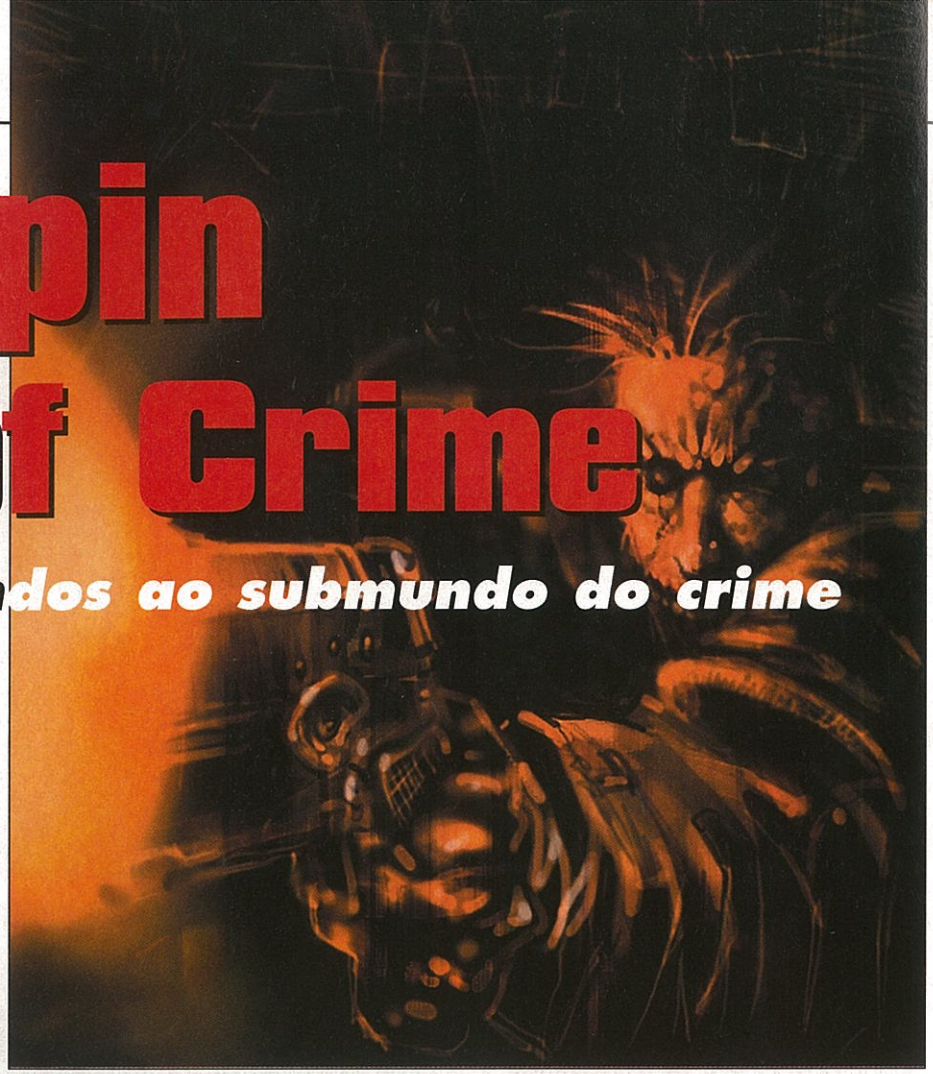
88%

+ Tutorial explicativo, humor e fluidez dos cartoons

− Um jogo limitados para os não entusiastas do género

Kingpin Life of Crime

Sejam bem vindos ao submundo do crime



A Xatrix Entertainment prometeu altos voos e felizmente cumpriu. Kingpin: Life of Crime é sem dúvida alguma um passo em frente no mundo dos jogos de acção em 3D e o sucesso está assim garantido.

É verdade, as promessas tinham sido muitas e o resultado não se ficou atrás. *Kingpin* está aí e o êxito promete acompanhar lado a lado este fabuloso título.

Muito se tem falado da violência nos videojogos e muitas críticas se têm levantado contra os chamados jogos violentos. Mas uma coisa é inegável, os jogos mais violentos são daqueles que mais sucesso têm tido nos últimos tempos. Assim, se a violência significa mais vendas e sucesso, pode dizer-se que *Kingpin* irá ser um dos jogos com mais sucesso de sempre. Sim, *Kingpin* é realmente um jogo a todos os níveis violento e por isso mesmo não fiquem admirados quando virem no menu de instalação uma mensagem de aviso à presença de cenas de extrema violência e de linguagem obscena para mentes com menos de 18 anos. Assim, se fores menor e não percebes a diferença entre um jogo e a realidade, o melhor será instalares a versão para meninos (sem sangue nem palavrões) bem como deixares de ver programas com bolinhas vermelhas, telejornais, e ires dormir todas as noites com os famosos Patinhos. Feito o aviso, avancemos com a análise a este jogo.

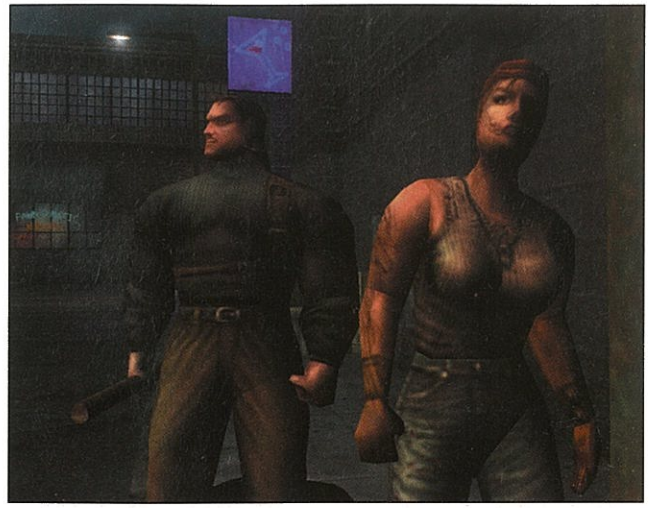
O que é realmente *Kingpin*? Podemos dizer que no essencial se trata de um jogo ao bom estilo de *Half-Life* ou *Quake*, todavia temos que fazer certos ajustamentos já que existem também alguns aspectos de RPG e, ao contrário do que acontece com os *Quake*-like, a sua missão não é exterminar tudo aquilo que lhe aparece pela frente. Quer dizer, se quiser sobreviver algum tempo em *Kingpin: Life of Crime* não se deve armar em super herói porque isso não o levará a lado nenhum. Os diálogos são muito importantes e em muitas ocasiões indispensáveis para poder seguir em frente na sua missão. Esta importância decorre do facto de as personagens com quem dialogamos nos darem informações fundamentais à nossa conquista. De realçar ainda neste aspecto dos diálogos o facto de nós podermos escolher a forma como a conversa se desenrola. Isto é, poderá optar por manter uma conversação mais rude e ameaçadora ou pelo contrário uma conversa mais de aceitação e mais pacífica.

No total Kingpin: Life of Crime é composto por 24 níveis divididos por 7 episódios









Concluindo, não se arme em valentão e tente estabelecer diálogos com as personagens que vai encontrando pelo caminho, mesmo que estas lhe pareçam violentas e perigosas.

A história do jogo é muito simples. O jogador vai assumir a pele de um patife vulgar que tenta a sua sorte e tornar-se num verdadeiro "Padrinho". A acção desenrola-se em Chicago nos anos 30. As ruas estão sob o controlo de inúmeros gangs e a violência impera a cada esquina. O jogador terá de ganhar o respeito de todos os que tentam sobreviver nas ruas de Chicago para assim se tornar no novo *Kingpin*. Mas não pense que a sua missão irá ser fácil porque tal como você outros aspirantes a senhores do crime vagueiam pelas ruas.

Para que a sua missão seja um êxito e o jogador possa controlar todo o submundo do crime de Chicago terá de criar o seu próprio gang e impor a sua lei nas ruas. Para isso teremos assim de contratar diversos rufias que nos ajudarão a que os outros nos olhem com respeito e admiração.

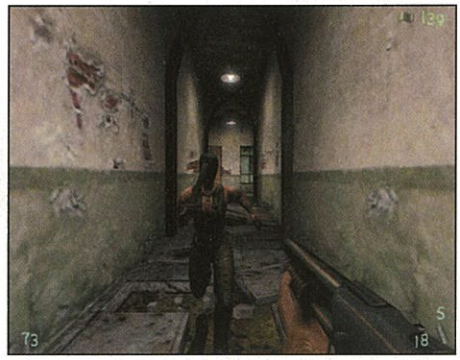




Ao contrário do que acontece com outros títulos, o jogador terá acesso a diversos veículos como carros ou motas

Falando do armamento disponível há que referir que inicialmente não é lá muito famoso já que começamos com um mero cano de metal. Todavia, e à medida que avançamos no jogo, iremos ter oportunidade de adquirir mais e melhor armamento como é o caso de simples pistolas, poderosas caçadeiras, um lança-chamas, uma espingarda de choque e claro a famosa Tommy Gun, não estivéssemos nós na época dos gangsters. Contrariamente ao que acontece com os jogos do género, as armas e os diversos objectos úteis à nossa busca não estão caídos pelo chão à mercê de quem passa. O jogador terá de se dirigir aos chamados Pawn-o-Matic e negociar com o dealer presente.

No que concerne a gráficos pode dizer-se que fazer melhor é difícil. Tudo está bastante bem

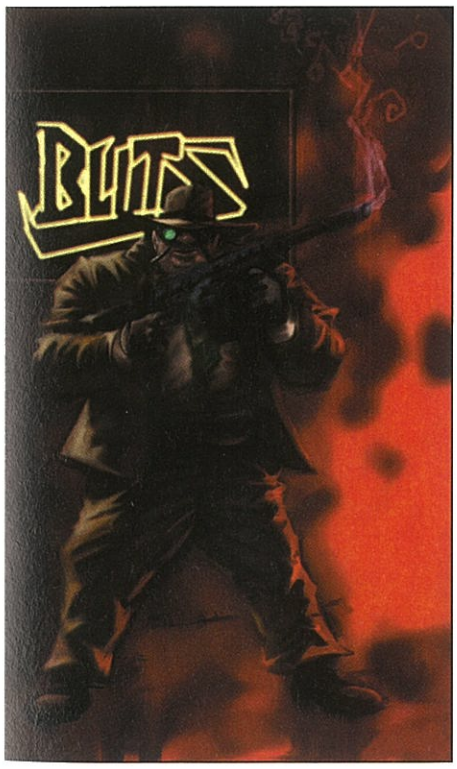


realizado e para isto muito contribui a evolução melhorada do motor gráfico de *Quake II*.

Em termos musicais também nada há a criticar apenas a necessidade de referir que as várias músicas estão a cargos dos famosos rappers Cypress Hill.

Resumindo e concluindo, *Kingpin: Life of Crime* é um jogo muito inovador e que certamente cativará tudo e todos, especialmente os amantes de jogos violentos. Um grande jogo.

Bruno Mendonça





Editora: Interplay

Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x

93%

+ não querendo ferir susceptibilidades: a violência

− um PC artilhado

Black Moon Chronicles

Na esteira de Wismerhill

A Cryo prima por nos oferecer, salvo raras excepções, jogos com um grafismo espectacular mas que em termos de jogabilidade deixam algo a desejar. Black Moon Chronicles não foge à regra, todavia é o título com mais jogabilidade desta editora até à data.



Black Moon é um jogo de estratégia em tempo real peculiar, passado num cenário medieval-fantástico.

Encarnando a personagem do grande guerreiro Wismerhill, a nossa missão consiste em combater, através dos numerosos cenários da Campanha, adversários poderosos, arranjando aliados e conquistando terreno ao longo do Império de Lhym.

A fase de gestão de recursos e do castelo, recrutamento e treino das unidades está bem implementada.

Após a instalação do jogo e iniciando a Campanha, temos a sensação de estar perante um *Dark Omen*, uma vez que a mecânica de evolução da Campanha se assemelha bastante a este título, com o progresso dos combates a ser marcado por estandartes.

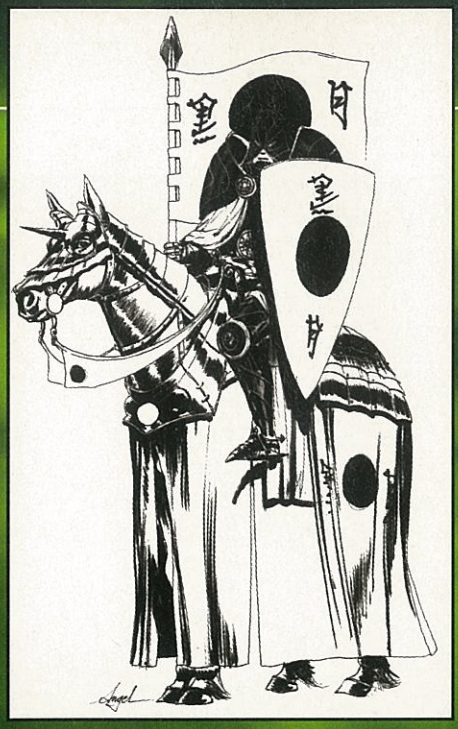
Já a fase de gestão do castelo faz lembrar *Heroes of Might and Magic 3*.

Os combates, embora inspirados em *Warcraft II*, são na realidade radicalmente diferentes.

E as analogias ficam-se por aqui, pois







Black Moon consegue surpreender-nos em determinadas situações, sobretudo nos combates. Assim, embora os combates sejam em tempo real, em qualquer momento pode ser interrompido, leia-se pausado, para dar ordens específicas a determinadas unidades. Só deste modo consegue tirar-se todo o potencial de determinadas unidades, caso dos magos que possuam feitiços poderosos.

O detalhe dos cenários é um espanto, com uma riqueza de pormenores raramente vista

Refira-se que a maioria das unidades, por exemplo cavaleiros e arqueiros, são comandadas em grupos e não individualmente.

O processo é curioso, e é pena que não se tenha revelado bem implementado. Assim, por exemplo, no caso de um mago, na maioria das situações não consegui que desferisse os seus poderosos feitiços a uma determinada distância, já que ele insistia nos combates corpo a corpo, sendo assim facilmente derrotado.

Outro problema com que me deparei, foi a lentidão do scroll, quando no ecrã surgem um





número considerável de unidades. Diga-se que *Black Moon Chronicles* foi testado numa máquina média/alta gama (PII 450 MHz, 128 MB RAM, G200 com 16 MB). Nestas situações este título revelou-se quase injogável, não havendo propriamente um scroll do ecrã, mas antes saltos de imagem consecutivos. De igual modo o comportamento do rato foi errático e enervante. Enfim, talvez um patch venha corrigir estes problemas ou pelo menos minimizá-los.

E é pena que *Black Moon* tenha uma realização a nível técnico com alguns problemas, já que o seu grafismo é verdadeiramente fabuloso, quanto a mim, mesmo superior a *Total Annihilation: Kingdoms*. O detalhe dos cenários é um espanto, com uma riqueza de pormenores

A Campanha conta com mais de 100 missões progressivas

De igual modo os vídeos da introdução da Campanha e no decurso dos vários cenários têm uma realização impecável e fazem lembrar uma verdadeira curta-metragem. A banda e os efeitos sonoros estão bem conseguidos.

Outro pormenor que não é do meu agrado, é a inexistência de um manual. A documentação deste titulo limita-se ao guia de instalação. O manual pouco explícito e confuso, encontra-se on-line em formato HTML. (OK, pode imprimir-se, mas francamente um livrinho dá sempre jeito em jogos de estratégia). Refira-se que também on-line está disponível um bestiário com todas as características das diferentes unidades e monstros.

Os modos de jogo possível são três. O primeiro, a Campanha, que obriga a realizar o tutorial previamente, conta de mais de 100 missões progressivas. O segundo modo são as escaramuças que podem ser configuradas ao nosso agrado, desde o tipo de mapa às unidades que vão entrar em confronto. Por último, o terceiro modo são as missões especiais que requerem uma certa prática e conhecimento prévio das estratégias a utilizar em *Black Moon Chronicles*.

Outras características deste título são os editores de mapas e níveis, de fácil utilização, as seis raças diferentes que coabitam este universo (Anões, Elfos, Gigantes, Orcas, Demónios e Zombies), mais de 80 espécies diferentes de unidades e 120 infra-estruturas. Portanto, não é em termos de longevidade que *Black Moon Chronicles* peca, como é evidente.

Resumindo, *Black Moon* é um título com um grafismo excepcional e uma jogabilidade algo comprometida, mas que irá agradar a todos os estrategas.

Fernando Rosado

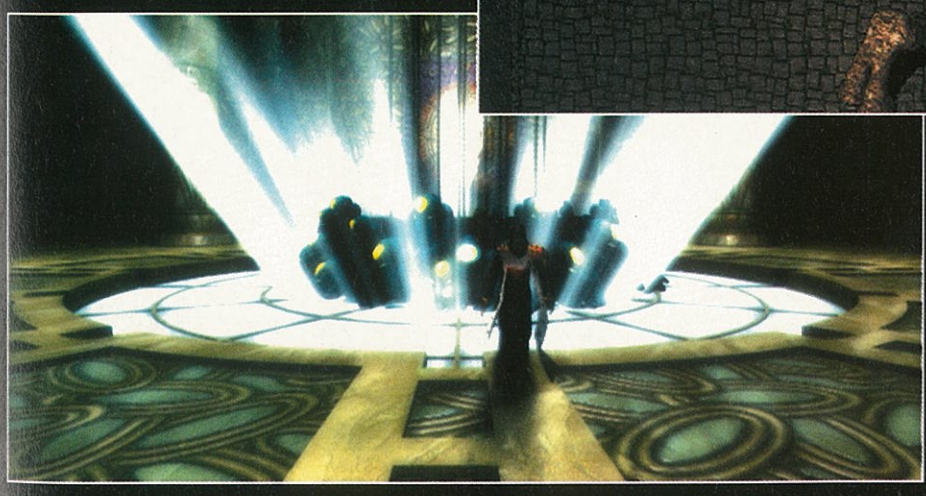












Editora: Cryo
Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium200, 32 Mb Ram, Cd-rom 4X

81%

+ Riqueza e detalhe do grafismo Vídeos

− Jogabilidade

して
グ見本として
クスプリント
としてB5して

判
即日
枚

プリント作業指示

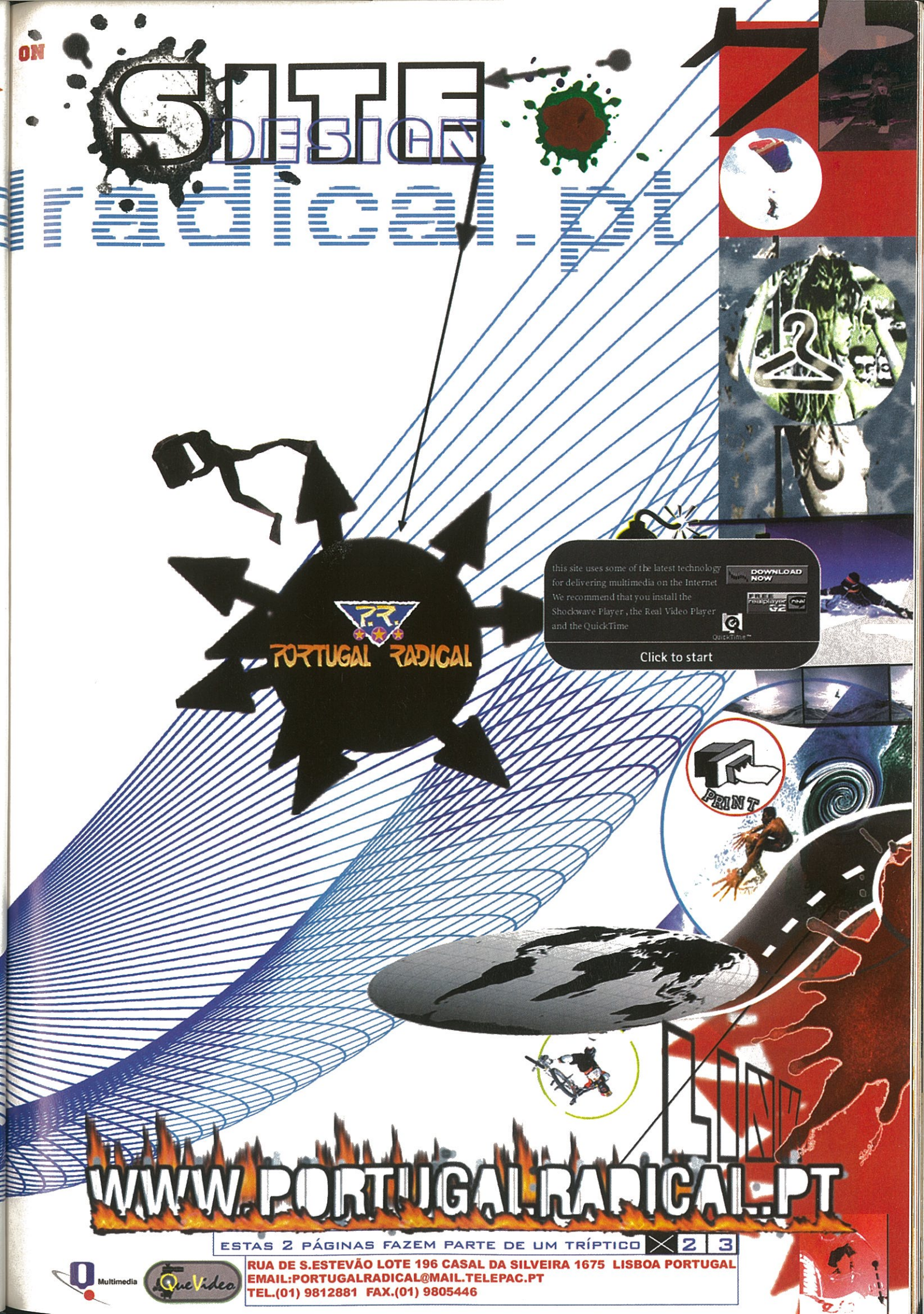
余白不可

指示通り









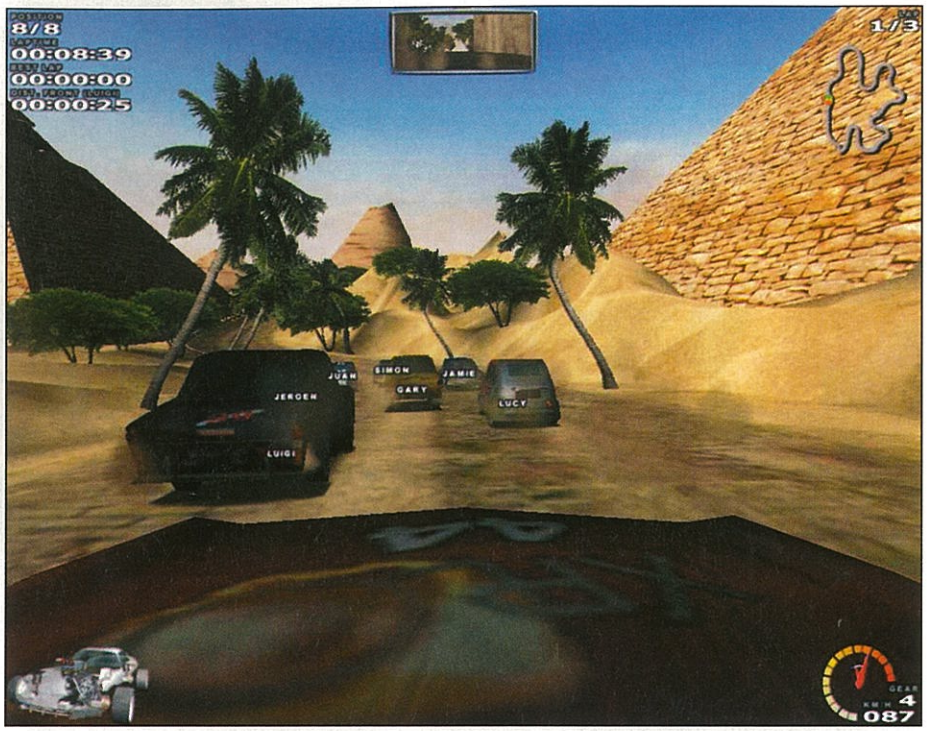
ESTAS 2 PÁGINAS FAZEM PARTE DE UM TRÍPTICO 2 3

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

Breakneck

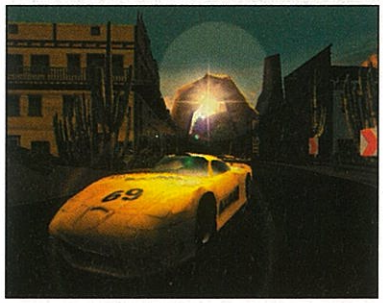
Um jogo de torcer o... nariz!

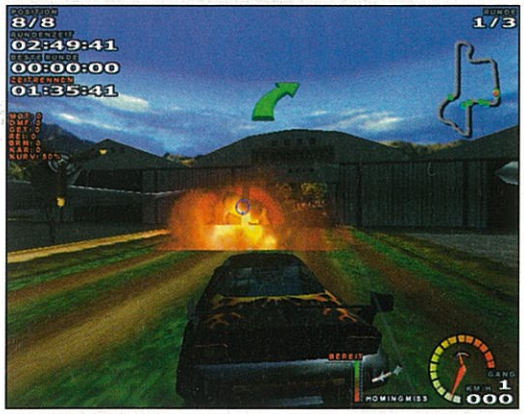
Breakneck prometia torcer-nos o pescoço mas o resultado final foi antes um torcer de nariz. Pois é, a THQ prometeu muito mas infelizmente este jogo poucas novidades traz a este mundo onde *Toca 2* ou mesmo o velhinho *GT* ainda são reis.



Mesmo antes de instalar *Breakneck* no meu PC tive a possibilidade de ver uma cassete de vídeo facultada pela editora que serve como promoção a este título. Tudo parecia anunciar um grande jogo. Introduzida a cassete e disparado o botão play começava a curta metragem de *Breakneck*. Cinco minutos depois a sessão terminava e o resultado nem tinha sido muito mau. Por tudo aquilo que tinha visto pela cassete estava em crer que este poderia ser um jogo a ter em conta na luta que se trava entre os outros títulos do género. Assim avancei e instalei finalmente *Breakneck* na minha máquina. Tudo parecia apontar para um verdadeiro sucesso mas infelizmente o resultado não foi bem aquilo que se esperava.

O controlo dos vários carros está bastante dificultado e só os experts em jogos deste género se salvarão



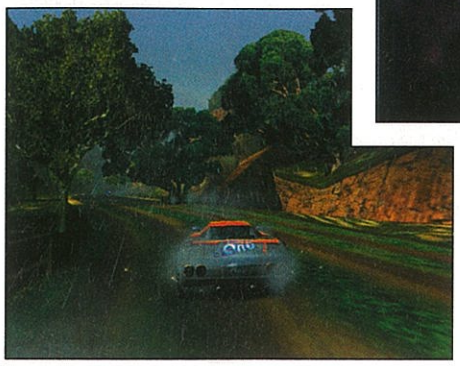


É verdade, *Breakneck* não conseguiu suplantar os papões deste mundo como são os casos de *Toca 2* ou mesmo *NFS IV*. Apesar de não ser totalmente de desprezar, este título comporta-se muito aquém daquilo que se previa.

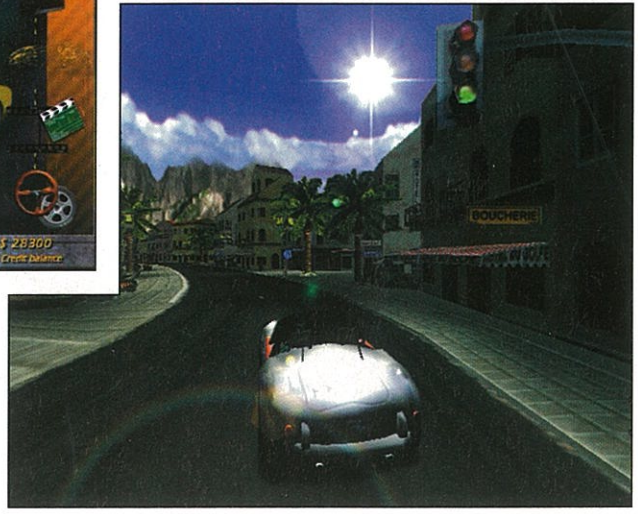
Mas avancemos directamente para a análise deste jogo e para o relato das situações que me levam a chegar a esta conclusão.

Começando pela análise à parte gráfica, podemos dizer que *Breakneck* nem está mal de todo. Todos os bólides são bastante atractivos e bem realizados, bem como os diversos circuitos que se encontram bastante originais e cheios de pormenores deliciosos. Claro que não podemos comparar os gráficos de *Breakneck* com os dos outros seus rivais







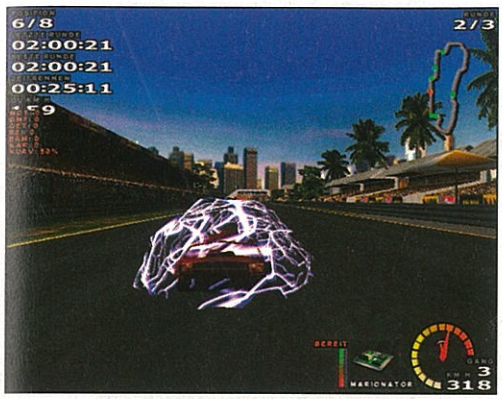


já aqui referidos na medida em que as diferenças são bem visíveis. Resumindo podemos dizer que em termos gráficos este jogo não compromete mas todavia também não se pode dizer que se destaque do resto da concorrência.

Em relação à jogabilidade o problema agrava-se. O controlo dos vários carros está bastante dificultado e só experts em jogos deste género é que serão capazes de superar a extrema dificuldade que é guiar uma máquina de *Breakneck*. É pena, mas este aspecto é fundamental para o êxito de qualquer jogo deste género e aqui a jogabilidade deixa muito a desejar.

No que concerne à sonoplastia também não se pode afirmar que tudo esteja impecável, pelo contrário, já que as várias (poucas) músicas são algo pobres, bem como os demais efeitos sonoros. Os "ruídos" existentes resumem-se basicamente ao roncar dos motoros, aos sons das várias armas e pouco mais. Sem dúvida que se esperava bem melhor.







Avancemos agora para as componentes reais de *Breakneck*. Assim, e falando dos vários veículos à disposição do jogador, a principal característica que sobressai é a sua diversidade. Isto é, no conjunto dos mais de 40 bólides disponíveis poderemos encontrar de quase tudo um pouco. Além dos normais automóveis futuristas que quase sempre compõem estes títulos, poderemos ainda encontrar karts, monster trucks, camiões e ainda automóveis artilhados com mísseis, granadas e outros brinquedos do género. Enfim, veículos para todos os gostos.

No que toca aos circuitos eles primam igualmente pela diversidade e sobretudo pela originalidade. Não se espante por exemplo se vir o seu "carrinho" em terrenos completamente cobertos de neve, em cidades escaldantes, em selvas sem fim ou até em pirâmides egípcias. No total existem assim mais de 24 pistas divididas por 8 meios envolvente diferentes.

A diversidade dos mais de 40 veículos disponíveis é simplesmente impressionante

A possibilidade de artilhar alguns veículos também é um aspecto que vale a pena destacar. Assim, sempre que as ultrapassagens lhe parecerem um tanto dificultadas pelos seus adversários não hesite em accionar os mecanismos de fogo.

Em suma, podemos dizer que *Breakneck* é um jogo apenas aconselhável para quem morre de amores por este género de jogos. A qualidade é visível em alguns aspectos, todavia ainda há um grande caminho a percorrer para que *Breakneck* posso ser comparado a *Toca 2* ou a *Need for Speed IV*. É bom, mas sem dúvida que podia ser bem melhor. Só recomendado a amantes incondicionais.

Bruno Mendonça



Editora: THQ
Requisitos mínimos:
Pentium 133 MHz, Win 95/98, 24 MB RAM, CD-ROM 4x

79%

+ Circuitos originais e a quantidade de veículos disponíveis

− A jogabilidade e pormenores de classe

Triple Play Baseball 2000

O rigor do movimento plástico

A técnica utilizada na captura em movimento (motion capture) tem que se lhe diga. E não há dúvida de que os peritos da EA Sports muito têm aprendido – e melhorado – desde os mais remotos tempos do *FIFA*.

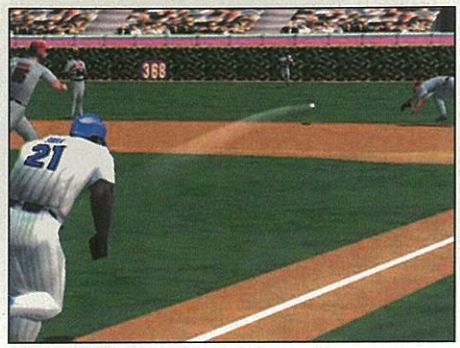
Os homens do baseball mexem-se na perfeição, demonstrando uma expressão plástica que os torna "vivos" no desempenho dos movimentos mais difíceis e próprios do desporto favorito dos americanos, dos lançamentos, sui generis, ao bater da bola, à corrida e aos mergulhos nas bases.

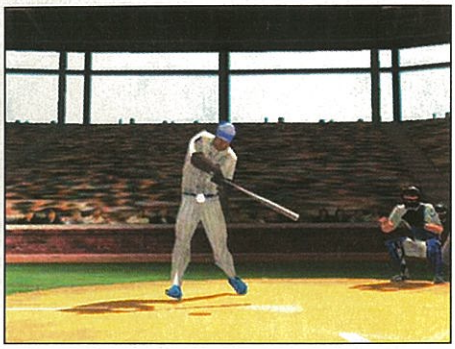
Baseball 2000 está giro. Além disso, contém um "pozinho mágico" que nos enfeitiça, fazendo com que comecemos a gostar deste jogo, para a grande maioria de nós incompreensível, com regras e subtilezas que não lembram a ninguém.

Se os gráficos nos empolgam, a sonoplastia não os desmerece. Está tudo lá, afinado, pronto a responder aos comandos, digo de ser visto, regalo para o olho, enquanto o ouvido se vai entusiasmando com o bruáá diferente das claques, muito próprias, muito sobrinhos do Tio Sam, incitando-nos a insistir em mais uma tacada.

É claro que com uma placa aceleradora 3D a espectacularidade ganha direito a lugar na primeira fila. Optimizado para as mais comuns, dá-se muito lindamente com uma Riva TNT, uma Voodoo 2 ou uma ATI Rage Pro, embora com outras corra igualmente bem.

Aqui bate o ponto. Convém deixar claro que este *Baseball*, para correr na perfeição, exige recursos que, a bem dizer, nem sequer se afastam do mínimo





apresentável naquilo que hoje se entende por um PC decente. Ou seja, um P200 com 32 Mb de RAM, CD-ROM 8x e 420Mb de espaço livre no disco rígido, além de uma placa 3D actual, claro.

Gostoso de ver-se, apreciado por alguns, como se tem dito, porquanto em Portugal existem, já, uns quantos apreciadores da modalidade, nomeadamente os mais novos descendentes de emigrantes para o Canadá, Estados Unidos e Venezuela, entretanto regressados à Pátria.

Os efeitos de luz e sombra e a luminosidade merecem realce, o ambiente parece um autêntico estádio iluminado por holofotes

Voltando atrás, não há dúvida de que este *Baseball* da EA nos ensina qualquer coisa, em vez de nos deixar em embaraços por não entendermos nada disto. Com efeito, o modo Iniciado oferece-nos uma dimensão mais clara do jogo, convida-nos a aprender técnicas, tácticas e movimentos, afina-nos a pontaria e/ou a força do lançamento. Aliás, a jogabilidade afigura-se boa em qualquer dos graus de dificuldade – Rookie, Pro, All-Star ou Personalizado, estes dois últimos só para verdadeiros campeões.

Ainda a propósito de aprendizado, note-se que *Baseball 2000* prevê assistência automática do CPU nas manobras mais difíceis (para nós, sublinhe-se), como as de intercepção da bola, arremessos e corrida para a base. De igual modo é possível configurar a velocidade do jogo, definir as capacidades dos jogadores da equipa adversária (CPU), bem como accionar ou desactivar as faltas cometidas em campo.

Licenciado pela Liga da modalidade, com tudo quanto é nomes de jogadores, estatísticas e sub-menus afins, *Baseball 2000* pode jogar-se em Single Game, Home Run Challenge, época inteira e em "playoffs", apresenta um "radar" e permite definir as condições atmosféricas, do tempo à nebulosidade, passando pelo dia e a noite.

Quem aprecie estas nuances, diga-se que à noite o jogo ganha, sob o ponto de vista gráfico, uma nova dimensão. De facto, os efeitos de luz e sombra e a luminosidade merecem realce, o ambiente ganha foros de autêntico estádio iluminado por potentes holofotes.

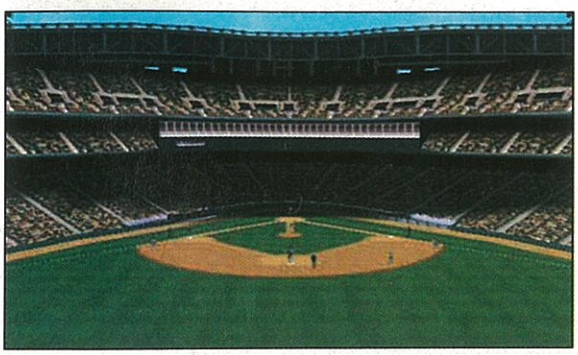
Eis quando vale a pena utilizar o sistema de replay, cujos diversos ângulos nos mostram os tais "momentos inesquecíveis" da nossa partida, principalmente se nos metermos a gracinhas de empresário e decidirmos editar um jogador, fazer trocas e transferências e essas coisas que deliciam os fãs dos "managers".

Triple Play Baseball 2000 admite dois jogadores em simultâneo, em rede, via modem ou Net, em ambos os casos exigindo um CD por computador.

Embora aceite comodamente um bom joystick, recomenda-se a utilização de um (melhor) control pad, como por exemplo o Side Winder da Microsoft, cuja maneabilidade e precisão de comandos darão maior gozo e facilidade de manuseamento.

Na perspectiva de mera experiência *Triple Play Baseball 2000* é de ter em boa conta.

Alexandre de Moraes



Editora: EA

Requisitos mínimos:
Pentium 166, 16Mb RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95/98

90%

+ Uma escola da modalidade.

– Tem pouco a ver connosco.

Railroad Tycoon II The Second Century

Uma simulação ferroviária imprescindível

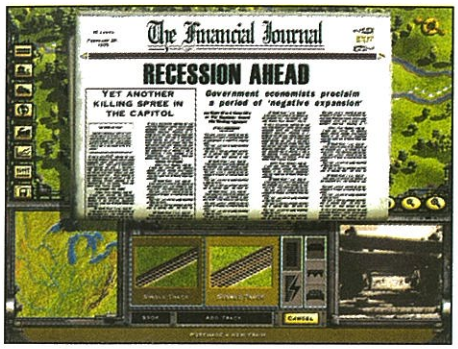
Se está de férias e não está a pensar em viajar, então embarque em *Railroad Tycoon – The Second Century* e parta à conquista de novos horizontes confortavelmente instalado em sua casa.

Este *expansion pack* oferece-nos um leque de opções verdadeiramente excepcional. Assim temos a Campanha constituída por 18 cenários cobrindo a época da 2ª Grande Guerra Mundial, a expansão ferroviária verificada entre 1950 e 1990 e uma certa ficção que ficará a nosso cargo. Paralelamente temos ao dispor cerca de 12 cenários que podem ser jogados por qualquer ordem.

Alguns cenários focam as áreas metropolitanas de determinadas cidades, como por exemplo Seattle e Munique

Alguns cenários focam as áreas metropolitanas de determinadas cidades, como por exemplo Seattle e Munique.

Foram introduzidas novas indústrias como distilarias, fábricas de armamento, depósitos militares, etc. Também novas locomotivas foram implementadas, caso da E412 Brenner ou da moderna DB 18201.

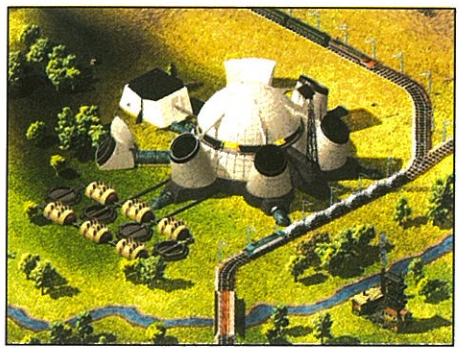


Os objectivos a atingir são agora mais variados, não estando limitados apenas à componente financeira.

Quanto à simulação propriamente dita, ela tem a classe e qualidades do original, apenas com alguns pequenos melhoramentos do interface.

Tanto a Campanha como os cenários são bastante difíceis e convém uma certa prática do original, para se poderem atingir as metas impostas.

Tecnicamente *Railroad Tycoon 2 – The Second Century*, tal como o original, está perfeitamente conseguido. Com um grafismo surpreendentemente realista, transmite a perfeita ilusão de estarmos a lidar com um comboio eléctrico das escalas HO, N ou Z consoante o



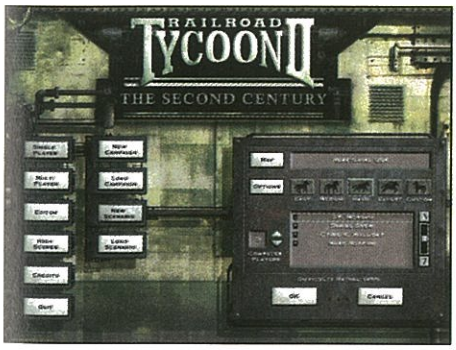
zoom que escolhermos, já que a resolução do ecrã é fixa de 1024 X 768 a cor de 8 ou 16 bits. Todavia o detalhe que se pode desfrutar em *The Second Century* tem um custo elevado em termos de hardware e convém ter uma máquina bem musculada, tipo PII a 450 MHz ou melhor, com uma boa VGA, ainda que não seja precisa aceleração 3D, se quiser puxar os detalhes ao máximo.

Os objectivos a atingir são agora mais variados, não estando limitados apenas à componente financeira

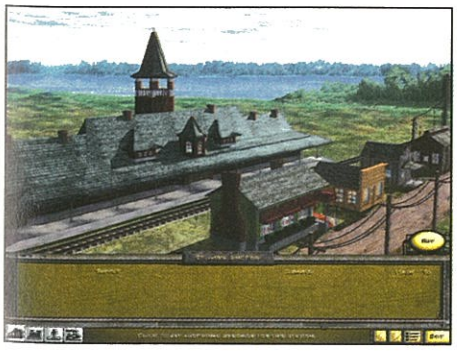
No que concerne aos efeitos sonoros e banda musical estão perfeitamente conseguidos, sobretudo esta última que é extremamente agradável.

Enfim, *Railroad Tycoon 2 – The Second Century* é um "must" para os aficcionados de comboios eléctricos em miniatura e pelo preço de um simples bilhete de comboio (ok, depende do destino, eu sei) oferece-nos muitas e longas horas de distracção. Afinal não é todos os dias que podemos conduzir, ou melhor, operar um TGV.

Fernando Rosado









Editora: Take 2

Requisitos mínimos:
Railroad Tycoon II, WIN95/98, P133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, VGA e monitor com resolução de 1024 X 768

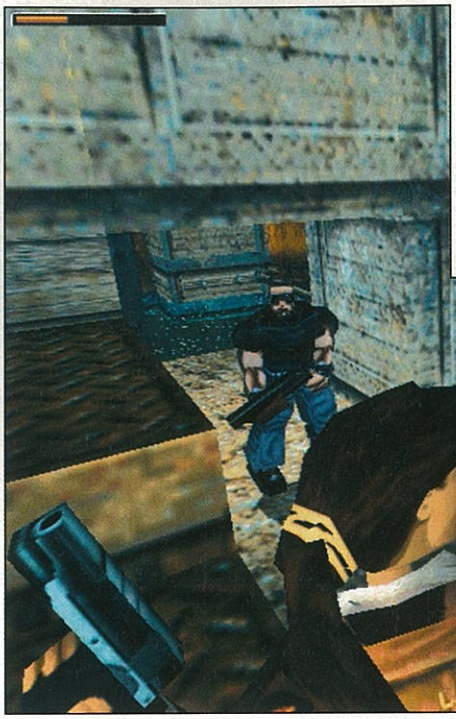
86%

+ Cenários interessantes
+ Grafismo
− Scroll lento

Tomb Raider II Golden Mask

Aí está o regresso da heroina mais famosa dos videojogos







Geralmente é só por alturas do Natal que costumamos receber a sempre apetecível visita de Lara Croft nas nossas casas, contudo a rainha das plataformas virtuais fez a vontade aos fãs e aqui está em pleno Verão para mais umas aventuras de cortar a respiração.

Se pensava que *Tomb Raider II* já não escondia nenhum segredo e que estava condenado ao fundo da gaveta lá do armário enganou-se redondamente. Agora que *Tomb Raider III* já foi lançado e por muitos acabado, a Core Interactive não dá descanso aos fãs e lança este add-on do segundo título da saga.

Pois é, o mais credível seria a editora lançar um add-on do terceiro título, todavia e para surpresa de muitos, foi antes *Tomb Raider II* a ser acrescentado com mais estes níveis.

Mas o que é realmente o pack *Tomb Raider II – Golden Mask*? Podemos dizer que essencialmente são mais 4 níveis que servem como desfecho ao segundo título da saga. Além destas novas aventuras há que referir ainda que o pack *Golden Mask* traz também incluído o *Tomb Raider II* completo para aqueles que não tiveram oportunidade de acabar o jogo na devida altura.

Tudo começa quando a nossa Lara descobre um misterioso mapa com as coordenadas de um poderoso tesouro.



Como é seu hábito, Lara não diz não a nenhum desafio e põe-se a caminho em busca da "máscara de ouro". Mas ela não vai ser a única nesta caça ao tesouro. A febre do ouro parece que voltou e com Lara muitos outros "caçadores" buscam a riqueza e a fama.

Se pensava ter finalmente acabado Tomb Raider II enganou-se pois aqui estão mais 4 fantásticos níveis

O jogador vai assim ter de conduzir Lara por 4 fantásticos níveis para conseguir descobrir a tão desejada "golden mask". Mas não pense que a sua missão irá ser fácil já que pela frente terá os habituais puzzles para resolver, os sítios mais inóspitos para explorar e inimigos de todos os feitios e raças como sejam outros aventureiros, animais como tigres e tubarões e obstáculos "naturais" como bolas rochosas e precipícios onde nem o fundo conseguimos ver.

Um aspecto com o qual ficámos algo decepcionados foi no que respeita à qualidade gráfica. Quer dizer, a qualidade gráfica é a mesma que víamos em *Tomb Raider II*, ou seja, este add-on não sofreu as filtragens de *Tomb Raider III*. Os gráficos são tal e qual os do segundo título da saga o que de certa forma nos faz parecer um retrocesso já que em *Tomb Raider III* este aspecto está bem melhor. Enfim, apenas esse aspecto há a assinalar porque de resto *Golden Mask* é tal e qual a qualidade que temos observado desta saga que muitos aficcionados tem conquistado desde a sua primeira aparição.

Dos níveis pouca coisa pretendemos revelar porque seria como acabar com o suspense e com o entusiasmo que é explorar cada um deles, mas sem dúvida que são do melhor que já vimos em *Tomb Raider*.

Concluindo podemos dizer que *Golden Mask* é um jogo indispensável a todos os que fazem da saga *Tomb Raider* um verdadeiro culto. Só é pena ser um add-on do II e não do III.

Bruno Mendonça

Editora: Eidos Interactive
Requisitos mínimos:
Win95/98, Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

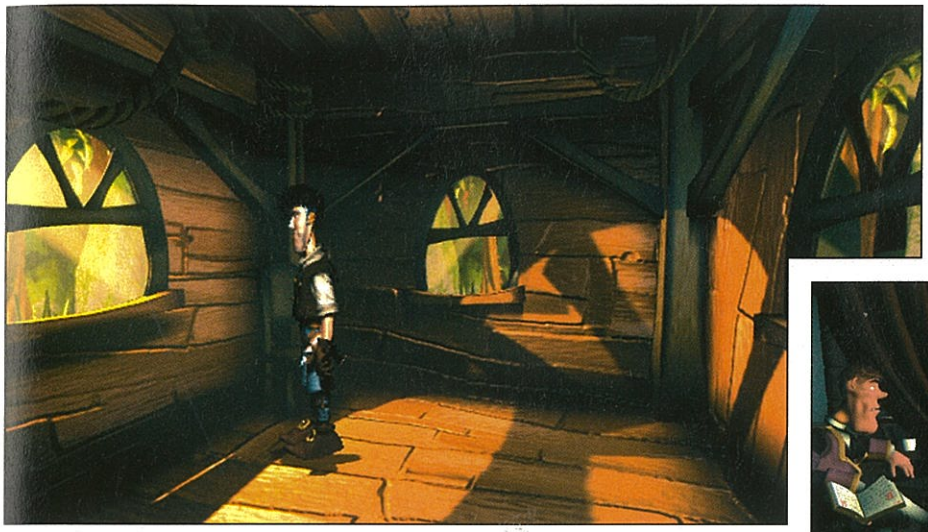
91%

+ mais níveis, mais aventura, mais Lara

− a qualidade gráfica é a mesma de Tomb Raider II

Rent a Hero

Quando os heróis eram de aluguer...







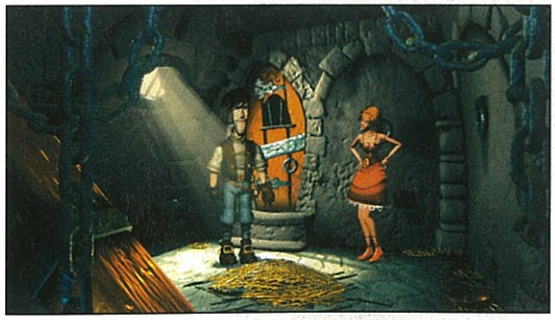
As aventuras gráficas parece que estão a renascer das cinzas e, depois do estrondoso sucesso que foi *Grim Fandango*, aqui está mais uma aventura que sem dúvida irá conquistar todos os amantes do género.

Quando falamos de aventuras gráficas ficamos com a impressão de que esses jogos pertencem ao passado e já deram tudo o que tinham para dar. Mas quem pensa isso está redondamente enganado e como prova disso temos esta fabulosa aventura gráfica saída dos estúdios da THQ.

Mas vamos ao enredo do jogo. A personagem principal é Rodrigo, um misterioso jovem que ganha a vida como herói de aluguer. Sim, foi isso mesmo que eu disse, Rodrigo arrisca a sua vida defrontando dragões gigantescos e salvando princesas em apuros. Mas o negócio anda em baixo. Rodrigo não tem muita fama e os pedidos de ajuda por ele são cada vez mais escassos. A sua ilha natal é Tol Andar, uma ilha perfeitamente normal não fosse a descoberta numa das suas grutas de umas pedras mágicas. A paz está agora na corda bamba já que o ataque de piratas em busca do poder das pedras está iminente. É a grande hipótese para Rodrigo alcançar a fama. Rodrigo passaria a ser o herói dos heróis se conseguisse destruir os piratas e salvar Tol Andar da destruição.

O jogador terá assim de assumir a pele do jovem Rodrigo e tentar salvar a sua ilha natal dos malditos piratas para conquistar a fama das princesas em perigo.

Graficamente *Rent a Hero* está muito bem conseguido. Todos os cenários são bastante atraentes, altamente detalhados e com uma animação simplesmente fantástica.





Em termos de jogabilidade nada de importante há a destacar. Neste aspecto *Rent a Hero* comporta-se como as demais aventuras.

No que concerne às várias músicas e efeitos sonoros podemos dizer que fazer melhor era quase impossível. As melodias existentes provocam em nós uma envolvência no jogo soberba. Basta dizer que o responsável por todas elas foi o senhor Werner Hink, ou seja, o líder da Orquestra Filarmónica de Viena.

O enredo de Rent a Hero fá-lo-á ficar agarrado ao ecrã por muito e muito tempo

Em relação às personagens do jogo há que referir que todas elas estão bastante bem realizadas e que o seu número ascende a mais de 30. Enfim, muitos conhecimentos se irão travar.

Em jeito de conclusão podemos dizer que *Rent a Hero* é uma aventura como há muito não tínhamos visto. O seu fabuloso enredo leva-nos a fixar os olhos no ecrã por muito e muito tempo. Sem dúvida um jogo muito bom.

Bruno Mendonça

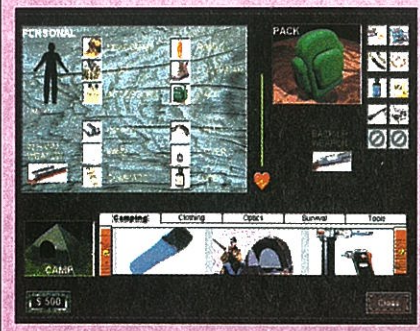
Editora: THQ
Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, Placa gráfica de 2 MB, CD-ROM 6x

88%

+ O enredo e a envolvência que o jogo provoca

− Pequenos bugs gráficos, lentidão na passagem dos cenários

e ainda...



Big Game Hunter II



Aberta há pouco tempo a época de caça, tem neste título um meio de afinar a sua pontaria nos mais variados cenários de caça possíveis, desde Safari na África até à América do Norte.
Com mais de 30 animais selvagens diferentes e cerca de 50 locais distintos, *Big Game Hunter II* oferece-nos também condições atmosféricas variáveis como seja chuva ou neve.
Se é um aficcionado de caça e não tem tempo para se deslocar às coutadas e outros locais propícios, tem neste jogo uma boa simulação de caça. Por outro lado, vale a pena dar uma vista de olhos a *Big Game Hunter II*, nem que seja para constatar o sucesso que este tipo de jogos tem obtido em terras do Tio Sam.

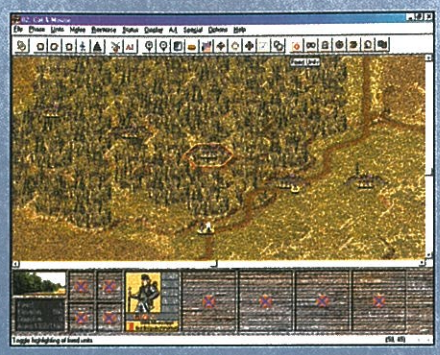
Manuel Viana

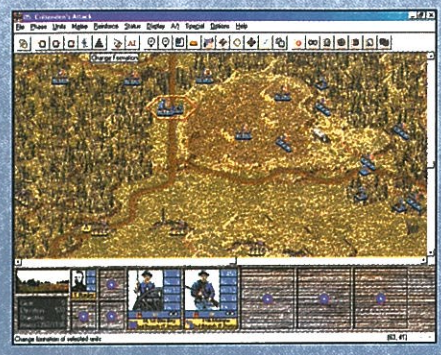
83%

Editora: Head Games

Requisitos mínimos: P166, WIN95/98, 32 MB RAM, CD-ROM 12X

Battleground 9 Chickamauga





Com fortes tradições na área dos wargames, a Talonsoft traz-nos mais um capítulo na já longa série *Battleground*. Depois de *Gettysburg*, *Shiloh*, *Antietam* e *Bull Run*, *Battleground 9 Chickamauga* retoma o tema da Guerra da Secessão trazendo-nos uma das suas mais sangrentas batalhas. Apresentando um motor de jogo melhorado (32 bits), *Battleground 9* oferece-nos cenários em 3D extremamente detalhados e rigorosos além de uma excelente banda sonora, recriando fielmente o ambiente vivido na época. Destaque também para a possibilidade de defrontar diversos adversários tanto em rede como na Net. Recomendado para todos os amantes do género.

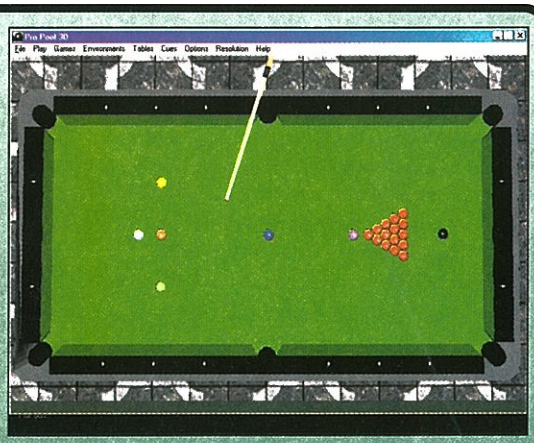
Manuel Viana

91%

Editora: Talonsoft

Requisitos mínimos: P100, WIN95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

Pro Pool 3D



Quem não aprecia uma boa partida de snooker?
Pro Pool 3D dá-nos a possibilidade de darmos umas boas tacadas sem sair do conforto do lar recriando de uma forma despretensiosa o jogo de snooker. *Pro Pool 3D* é um dos primeiros simuladores de snooker que permite a criação da própria mesa. Permite também escolher entre quatro ambientes distintos: salão de jogos, torneios, doméstico e bar. Com uma boa jogabilidade e efeitos sonoros, embora não atinja o perfeccionismo de *Virtual Pool 2* ou *Actua Pool*, é no entanto uma boa aquisição para os amantes de snooker, atendendo também ao seu preço.

Manuel Viana

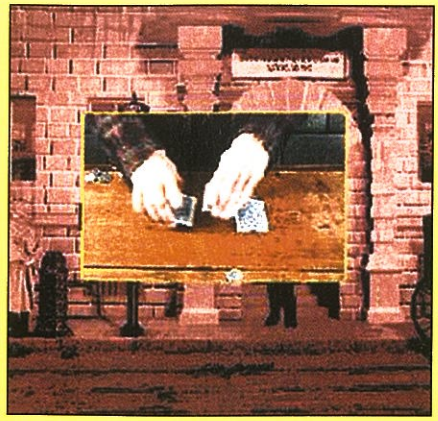


83%

Editora: Head Games

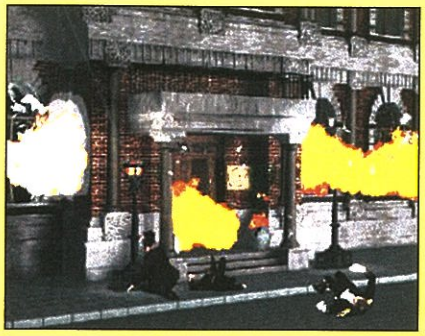
Requisitos mínimos: P100, WIN95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 2X

The Lost Files of Sherlock Homes: Case of The Rose Tatoo



A EA acaba de reeditar esta aventura clássica onde iremos vestir a pele do detective mais famoso de todos os tempos. Passada na Inglaterra Victoriana, esta aventura leva-nos a mais de 50 locais diferentes onde teremos de interagir com cerca de 90 personagens por forma a descobrir a verdade sobre a explosão num dos clubes mais elitistas de Londres. De interface simples e de fácil apreensão, com gráficos renderizados em 3D e som a condizer com a época, esta é sem dúvida uma aventura a não perder para quem gosta do género. Se a perdeu na altura do lançamento original, aproveite esta reedição.

Elementar, meu caro Watson.



Sandra Brito

88%

Editora: Electronic Arts

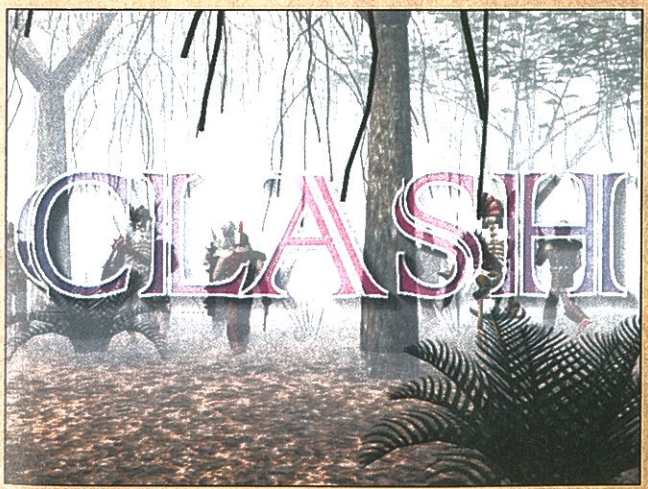
Requisitos mínimos: 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, Windows 95 ou MSDOS 5.0, CD-ROM 2X

Clash

Clash é um jogo de estratégia por turnos passado na idade média. Se o seu conceito é interessante e fácil de assimilar, já a sua realização deixa muito a desejar nos padrões actuais do mercado de videojogos. Assim *Clash* não é mais que uma adaptação para o WIN95/98 mal realizada de um jogo de DOS em que foram introduzidos alguns ecrãs em alta resolução e pouco mais.

A anos luz de por exemplo *Warlords III*, *Clash* não nos oferece propriamente nada de novo a não ser um jogo simples sem pretensões e é nesta perspectiva que o jogo pode e deve ser abordado.

Fernando Rosado



65%

Editora: Midas

Requisitos mínimos: P100, WIN95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 4X

Total Annihilation Commander Pack

Se nos dois últimos anos não andou afastado do planeta Terra certamente que *Total Annihilation* não lhe será desconhecido. Sendo um jogo de estratégia em tempo real que conta com uma das melhores realizações e suporte até à data, *Total Annihilation* é um verdadeiro "must", tendo destronado o mítico *Red Alert*.



Com introdução de novos conceitos, este jogo veio revolucionar em muitos aspectos o conceito de RTS. A Cavedog compilou nesta edição os dois add-ons (*Battle Tactics* e *The Core Contingency*) bem como o original. Como se não bastasse, a Cavedog brinda-nos ainda com um guia estratégico extremamente bem elaborado.



Um pack a não perder sob qualquer pretexto.

Fernando Rosado

90%

Editora: Cavedog

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

Internet & Jogos Online

Vírus & Antivírus

As pragas da nova sociedade

Embora os vírus tenham tido sempre um papel bastante activo desde a domesticação dos computadores, foi com o expandir da Internet que uma autêntica epidemia começou, afectando todo o mundo.

Alterando negócios, sabotando programas e sistemas, um vírus informático pode ser programado para todo o género de situações, é relativamente fácil de conceber e é considerado uma das mais mortíferas armas do nosso tempo.

Estes intrusos indesejados muitas vezes não escolhem alvos, e espalham-se bastante rapidamente, tanto por redes empresárias como particulares, invadindo as nossas casas quando menos esperamos.

Foi para prevenir estas situações que foram criados os chamados antivírus, mas será que estão a cumprir a sua missão? Muitas vezes o uso de um antivírus não chega, pois o vírus informático é inovado, pode alterar-se e camuflar-se dos seus "caçadores", o que muitas vezes obriga à utilização de vários programas para nos vermos livres do hóspede não autorizado.

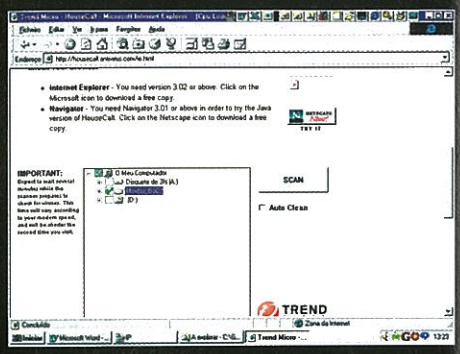
Ainda não foi há muito tempo que um pequeno Apocalipse aconteceu neste ramo. Atacando nos finais de Abril, o pequeno vírus CIH provocou uma destruição em massa de discos, invalidando uma série de redes e computadores pessoais. Escondendo-se das defesas habituais e espalhando-se bastante rapidamente, este pequeno vírus apenas era detectado por uma meia dúzia de programas, razão pela qual foi tão bem sucedido na sua missão.

Mas a pergunta é esta: perante esta situação, que medidas tomar? A resposta é básica, mas não muito simples: seria necessário um antivírus que aprendesse por si e que reconhecesse um vírus mesmo sendo este uma novidade. O problema é que tais propriedades são, por agora, impossíveis de concretizar, e somos obrigados a despender algum dinheiro em protecções suficientes.

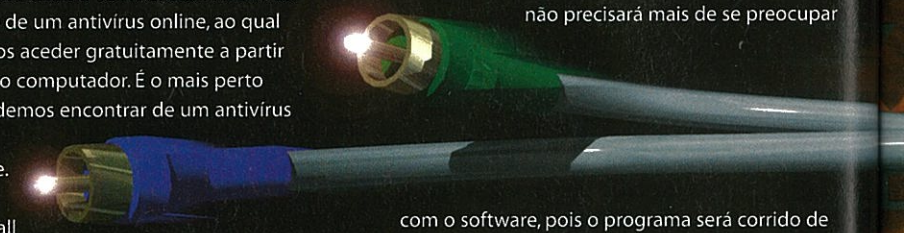
Porém, existem já bastantes alternativas eficientes, que valerão a pena a consulta, e que certamente nos serão úteis contra os mortíferos vírus. A primeira hipótese é mesmo o recurso aos programas habituais: McAfee, Norton e similares.

Mas existe agora outra alternativa. Apesar de não ser perfeita, é certamente uma das melhores soluções que podemos encontrar na Web. Esta alternativa chama-se Housecall Antivirus. Trata-se de um antivírus online, ao qual podemos aceder gratuitamente a partir do nosso computador. É o mais perto que podemos encontrar de um antivírus que aprende. Este Housecall reúne uma das maiores bases de dados de vírus, e mantém um update constante, à medida que são lançados novos programas para combater os infractores.

Além de ser um método prático e eficiente para conter as pragas, tem também uma vantagem que torna o Housecall ainda mais importante. Quando este antivírus identifica um invasor e não dispõe de meios suficientes para o eliminar, imediatamente procura em diversos sites o antivírus adequado para o combater, quase como se fosse um médico a prescrever um diagnóstico. É realmente fantástico o que este programa pode fazer e, com algumas evoluções, pode certamente tornar-se na opção mais aceitável para quem queira manter o seu computador livre de perigos. Pode encontrá-lo em http://housecall.antivirus.com/ie.html.



O site em si tem um interface bastante agradável e amigo do utilizador, e o software que utiliza para fazer o scan ao computador é pequeno, pelo que basta um simples download de poucos minutos para poder iniciar a pesquisa. E depois de aceder à página pela primeira vez, não precisará mais de se preocupar com o software, pois o programa será corrido de imediato assim que entra no site, e poderá de imediato limpar o seu computador.



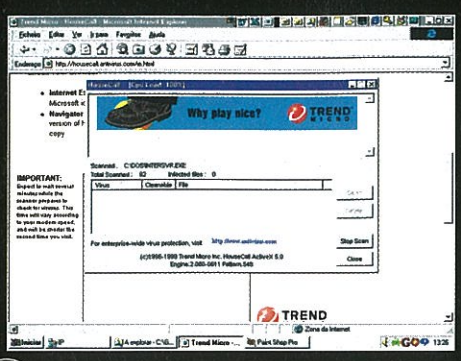
Mas, apesar de ser uma das melhores soluções, não deixa de conter alguns riscos, pois se alguma vez o server do site for corrompido por algum vírus, este passará quase direitinho para o nosso computador. Claro que são hipóteses ínfimas, mas neste mundo informático tudo é possível, e convém tomar todas as precauções. De qualquer forma, por agora deverá ser o suficiente para qualquer computador pessoal privado.

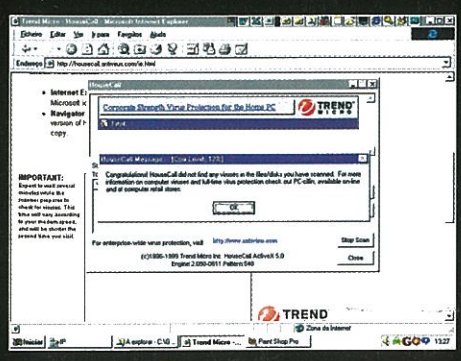
Outro pequeno pormenor: se utiliza o McAfee Virus Scan ou outro utilitário que lhe permita fazer uma disquete de arranque, não hesite, pois poderá, em alguns casos, ser a ferramenta que lhe poderá salvar os dados em caso de infecção completa do computador. Infelizmente, se o hardware estiver danificado, pouco haverá a fazer senão trocá-lo.

Por estas razões se aconselha um cuidado extremo nas trocas directas de software com sites de origem duvidosa, a não ser, claro está, que saiba o que está a tirar.

Por enquanto ainda nada de grande novidade chegou nos campos de antivírus, mas esperamos grandes novidades com a evolução das técnicas de software e programação, que provavelmente trarão as maiores surpresas do próximo milénio.

Gonçalo Lopes





Jogos Online

Nexus

Para quem gosta de RPGs carregados de pormenor, história e infinitas possibilidades, *Nexus* é de certeza a escolha ideal no universo de jogos multiplayer.

Com um mundo extremamente bem detalhado, com culturas e civilizações próprias, com literalmente centenas de personagens percorrendo a terra, com milhares de destinos que podemos escolher para a nossa personagem, *Nexus* é um jogo onde começamos como um sobrevivente, mas onde podemos chegar a ser um deus.

Nexus possui várias características bastante interessantes, e que decerto irão agradar a praticamente todos os que entrarem no seu universo. Para além de oferecer um mundo bastante realista na sua construção, *Nexus* oferece uma opção verdadeiramente interessante. Ao atingirmos o quinto nível de experiência, somos afectados por um fenómeno chamado Quickening. É nessa altura que somos obrigados a escolher entre quatro caminhos, que irão marcar o nosso tipo de personalidade para o resto do jogo. Temos o caminho dos Valores, da Riqueza, do Mistério e do Amor. Cada um destes caminhos conduz a reacções diferentes e a aventuras diferentes, e cada um deles permite atingir um futuro diferente para o nosso herói.



Os comandos são fáceis de aprender, com uma configuração bastante lógica e com uma boa relação com as acções tomadas no mundo. À medida que a nossa personagem aumenta o seu potencial, os controlos irão sofrendo determinadas alterações, permitindo um maior e mais detalhado número de acções e um maior grau de influência no mundo de *Nexus*.



Mas de qualquer forma, o que torna *Nexus* realmente tão bom é o relacionamento inter-personagens, onde podemos, para além de apenas falar com os outros heróis, fazer expressões para melhor enfatizar o nosso discurso. A divisão dos clãs de jogo é também bastante complexa, mas também extremamente flexível, pelo que existe sempre a possibilidade de nos tornarmos líderes de um determinado clã, mesmo que comecemos como um simples seguidor.

Nexus torna-se assim um jogo fácil de aprender, apesar de ser bastante difícil mantermo-nos vivos no início, e bastante aliciante, que, melhor do que ser descrito, merece ser visto e vivido, sendo essa a melhor maneira de realmente conhecer este fantástico RPG online. Para quem quiser espreitar, pode imediatamente dirigir-se a http://www1.nexon.net.





Tanarus

Quem não se lembra do velhinho *BattleCity*, ou de *Scorched Earth*, ou outro qualquer de entre as dezenas de jogos de tanques que foram lançados nos primórdios dos videojogos?

Tanarus revive esse espírito, mas aproveitando agora toda a tecnologia que os novos computadores têm para oferecer. Com possibilidade de aceleração 3D, que é aliás essencial se não desejamos morrer poucos segundos após entrarmos no jogo, *Tanarus* é uma autêntica jóia para quem gosta de acção non-stop e efeitos especiais estrondosos.

Tanarus tem à disposição uma variada colecção de tanques, que podemos ainda configurar a nosso gosto, equipando-nos com as armas e equipamento que nos serão mais úteis no campo de batalha. Esta configuração é bastante complexa e necessária, mas fornece uma profundidade incrível ao número de estratégias de jogo que podemos conceber.

Mas é ao entrarmos na acção em si que reparamos o quanto *Tanarus* tem para oferecer. Se dispusermos de uma ligação rápida à Internet, jogar *Tanarus* pode tornar-se uma experiência alucinante, onde rapidamente as horas passam sem nos apercebermos, à medida que a pouco e pouco vamos aperfeiçoando as nossas técnicas. Porém, se não possuirmos uma ligação suficientemente boa, corremos o risco de nunca vir a apreciar *Tanarus* como deve ser, atacados pelo sempre presente lag, e incapacitados de nos movimentar num mundo sempre em constante movimento, o que se pode tornar bastante frustrante.

De qualquer modo, podemos garantir que *Tanarus* é bom. Desde os cenários em si, até ao controlo do tanque, suficientemente simples para uma rápida aprendizagem, este jogo é uma das obras-primas do jogo online, merecendo de certeza uma boa espreitadela, porque só assim realmente nos apercebemos de como é Tanarus. Procurem em http://www.tanarus.station.sony.com e deliciem-se com este fantástico shoot'em up online.







Notícias Online



De modo a fornecer mais informações sobre o seu novo jogo, *Pharaoh*, a Sierra abriu recentemente o web-site oficial do jogo em http://www.pharaoh1.com. Este novo clone de *Sim City* permitirá ao jogador construir pirâmides e outros monumentos egípcios de modo a gerir correctamente uma cidade dos tempos antigos.

A empresa 3DO anunciou o lançamento de mais um RPG online, de nome *Meridian 59 Liberation*, que deverá possuir um motor gráfico bastante desenvolvido, principalmente nas batalhas, na geração de efeitos especiais. Daremos mais notícias assim que pudermos.

A GameSpy Industries lançou recentemente o *RPG Planet*, um site dedicado totalmente a RPGs tanto de PC como de consolas, e que deseja tornar-se o centro online para todas as notícias sobre o género. Jogos como *Baldur's Gate*, *Final Fantasy VIII*, *Everquest*, irão marcar certamente presença neste site. Se é um RPG-fanático, dirija-se a http://www.rpgplanet.com.



Surgiram ultimamente rumores na net de que a PlayStation 1.5, que supostamente deverá ser lançada ainda antes da PSX 2, terá suporte para um modem que permitirá ligações à rede internacional. Por enquanto, são apenas rumores, pelo que guardaremos opiniões para quando existirem ideias concretas.

A THQ lançou uma nova demo de dois níveis do seu novo produto *Sinistar Unleashed*. Evolução do antiquíssimo jogo de arcada, esta nova versão de *Sinistar* conta com fabulosos gráficos 3D e a mesma magia arcada de sempre. Façam o download em http://www.thq.com/sinistar/downloads.

TROFÉUS jetnet_99

Os Melhores dos Melhores da Internet



A Comunidade Cibernauta votou on-line e elegeu para o 1º lugar, na categoria Comunicação Social, o site

www.radiocomercial.pt

Lisboa, 25 de Março de 1999

Engº Carlos Sousa Alves
Presidente da Comissão Executiva da Telepac

RADIO COMERCIAL

PT

Telepac
Comunicação de Dados

Cartas dos Leitores

BIMOTOR-GAMER
Pr. Professor Santos Andrea
nº 17 A/B
1500-510 LISBOA

Oi malta da BGamer!
Quero felicitá-los pela evolução da vossa revista e que continuem a trabalhar sempre assim. Mas vamos ao que interessa. Tenho umas perguntas a fazer-vos:
1ª Quando é que sai o Sim Mars para PC?
2ª O meu computador é um Pentium MMX 200mhr, 32 RAM, tenho um disco de 2,5g, Sound Blaster, monitor 17 polegadas e uma placa ATI/Rage. O problema é o seguinte: porque é que o jogo Comandos: Beyond the Call of Duty não trabalha, começa a fazer o loading e depois o ecrã fica todo preto e passados 15/20 minutos o computador reinicia-se sozinho. Porquê?
3ª Qual destes jogos aconselham a comprar: Driver, Midtown Madness ou GTA 1969.
Tchau e obrigado.

João Palma (por E-Mail)

Bimotor Gamer *1º- A Maxis ainda não anunciou a data de lançamento de Sim Mars. No entanto, só se prevê a sua saída lá para o próximo ano.*
2º- Pode haver várias causas para o seu problema, nomeadamente as versões do DirectX ou as drivers da ATI não serem as mais recentes. Actualize tanto o DirectX assim como as drivers da ATI (dirija-se ao site da ATI –www.atitech.com)
3º- Porque não os três? Apesar de serem todos jogos de automóveis, cada um deles encerra distintas particularidades, o que os torna jogos únicos. Note que Driver só saiu para a PlayStation. GTA 1969 para PC e PSX e Midtown Madness só para PC.

Olá BGamer!
Em primeiro lugar queria felicitar-vos pela vossa excelente revista.
Em segundo gostava que me dissessem se já sabem da existência do jogo "No Fear DownHill Mountain Biking".
Em terceiro queria perguntar-vos qual a diferença do "Need for Speed III" para o "Need for Speed Road Chalenge".
Em quarto gostava que me dissessem códigos para o "Gran Turismo".
E em quinto queria que me dissessem qual o melhor: "Ridge Racer Type III", Toca2 ou Driver para PSX.
Continuação de bom trabalho para a vossa revista.

João Filipe Rodrigues, Laranjeiro

Bimotor Gamer *1º- Obrigado.*
2º- O jogo da Codemasters tem lançamento previsto para Setembro.
3º- Em traços muitos gerais, encontramos novos carros, novas pistas, novas opções. Se gosta da série Need for Speed, Road Challenge (já analisado na BGamer) constitui uma excelente aquisição.
4º- Infelizmente não existem códigos para o GT.
5º- Pergunta difícil. Três jogos de carros, três bons jogos, três boas opções. Se gosta do Campeonato Britânico de Turismo vá pelo Toca 2; se gosta de acelerar a fundo, de perseguições vá pelo Driver. Quanto a Ridge Racer, opte antes pela nova versão, Type 4.

Gostaria de saber se vale a pena comprar uma RIVA TNT2 ou uma Vodoo3 3000, para um Pentium II 266. Quais são as diferenças entre elas e qual delas é a melhor, qual me aconselham a comprar?

Gustavo Guerra (por E-Mail)

Bimotor Gamer *Remetemos o nosso leitor para as páginas 74 e 75 onde abordamos precisamente estas duas placas.*

Olá crânios da BGamer!
Desde a vossa segunda edição que eu venho a coleccionar a vossa revista, pois ela é simplesmente excelente! Isto é, aos olhos de um maluco por jogos como eu sou. Por favor continuem a fazer o que têm vindo a fazer até agora. Já agora, em que dia vai sair o jogo Midtown Madness?
Até à próxima!!!

Manuel Pedro Campos, Lisboa

Bimotor Gamer *O jogo Midtown Madness já se encontra disponível. Procure numa loja da especialidade que o encontrará.*

pequenos anúncios grátis

Vendo Road Rash, Incoming, Need for Speed II e LA Blaster por 2000$00, 500$00, 3500$00 e 1000$00 respectivamente ou tudo por 11000$00. Contactar Francisco Pinto pelo tel.: (02)9060357 das 20h às 21.30 ou pelo (0931)4881110.

Vendo Playstation + Comando Dual Shock + Comando Normal + 4 jogos à escolha por 25.000$. Vendo também jogos para PC\PSX: novidades (Ridge Racer Type 4; Kensei, etc.) por 5.000$ cada. Contactar André Tel.: (01) 8520302

Vendo jogo Championship Manager 3 para PC por 8500$00, novo e em excelente estado. Contactar Ricardo Lima pelo Tel: (066)705473

Vendo Zip Drive Ext 100 MB Lom, com duas zips mais o CD de software por apenas 12.000$00. Contactar António Soares pelo Tel: 0931 4678500

CARTA DO MÊS

Quero felicitar a ENORME equipa que está por trás deste não menos enorme sucesso. Continuem a surpreender os fieis leitores e continuarão sem dúvida a causar inveja na concorrência. Este novo espaço na revista com o Jorge Gabriel promete. Foi muito bem pensado! Foi pena o CD 1 não ter podido vir nesta edição, mas já era de esperar qualquer coisa, pois a revista veio atrasada. Confesso até que cheguei a pensar coisas piores, devido ao atraso, mas fiquei aliviado quando vi a revista no expositor da papelaria.
Existe um site óptimo na net para os menos persistentes: www.happysurfer.com.
Lá podem encontrar truques para todos os vossos jogos preferidos. Tem milhares de links para páginas com truques para os vossos jogos. Agora não terão desculpa, ao dizerem que não conseguem chegar ao fim de um jogo.
E agora uma pequena dúvida, em relação à recém nascida 3DBlaster Savage4:
Primeiro que tudo tem um chipset que não me agrada muito, a S3 deixou-me muito a desejar há uns meses atrás numa outra placa que tive. Para dizer a verdade nunca gostei muito da S3. Neste caso, também está em causa o bom nome da Creative Labs e esses senhores nunca ficam mal vistos! Pelo vosso report deduzo que está muito boa! Mas, no meio de isto tudo, a minha dúvida reside em que placa aceleradora comprar, visto que não quero perder a minha placa gráfica base.
Será que devo mesmo comprar esta visto que tem um óptimo preço? ou a nova placa da ATI de 32 Mb, da qual não me recordo do nome, será uma melhor aposta? ou talvez a nova VOODOO?
Gostaria, por fim, de avisar os leitores "viciados" em CM 3, bem como o Sr. Manuel Viana, caso não saibam, foi descoberto mais um pequeno BUG no jogo, que os programadores da EIDOS estão a tentar resolver. Este BUG aparece quando é criado um torneio e no nome do torneio se usam caracteres que não sejam letras ou números. Aspas, asteriscos, traços, barras, underscores e afins provocam no jogo um efeito esquisito: quando carregamos em Continue o menu fica parado e apenas mudam os desenhos de pano de fundo do jogo. A única maneira de resolver este problema é entrando de Férias e voltar a treinar a equipa assim que o jogo o permita. Não vos maço mais... pelo menos por hoje.
Despeço-me desejando muitos parabéns para a revista e muitas felicidades para todos.

Nuno Vale (por E-Mail)

Bimotor Gamer *Obrigado pelos cumprimentos, dicas e conselhos.*
Quanto à Savage 4, os seus receios são infundados. Estamos perante uma excelente placa, sobretudo na relação preço/qualidade. Se não quer gastar muito dinheiro, fique pela Savage 4. De qualquer maneira, tanto a ATI 128 como a Voodoo 3 são grandes "bombas".
Quanto ao CM 3, o Manuel já conhecia o bug. A Eidos encontra-se a trabalhar num novo patch para resolver este e outros problemas.

Parabéns pela vossa excelente revista que tanto tem dado que falar por este nosso Portugal. Estou a teclar porque tenho uma dúvida. Tenho o CM 3 e um Pentium 200 MMX com 64 de RAM e um disco rígido de 2.4 GB. Instalei o jogo pela opção que ocupava o mínimo espaço possível. Quando faço New Game aparece-me sempre uma mensagem a dizer que não tenho memória suficiente e no entanto tenho a certeza de que o computador trabalha com 64 de Ram. O que é que posso fazer?
Continuação de um óptimo trabalho!

Ricardo Sousa (por E-Mail)

Bimotor Gamer *De facto, têm-nos reportado alguns problemas com o CM 3. A Eidos já se encontra a trabalhar num novo patch. De qualquer maneira, certifique-se de que tem 64 MB de RAM, veja se tem espaço em disco (muito importante) já que o CM 3 precisa de bastante espaço quer para swap quer para guardar os saves. Não tenha nenhuma aplicação a correr por baixo, ex: screen saver, anti-vírus, barra do Office.*
Já agora um conselho: visto que tem um P200 instale a opção máxima para o jogo correr mais rápido.

Parabéns pela revista!
Gostaria de saber a vossa opinião: eu tenho um PII 300 MHZ e uma placa gráfica Virge S3 Trio 3D de 4 Mb e com disco de 4,3 GB e queria comprar uma placa aceleradora 3D que não fosse muito cara. Qual é que me aconselham e para que preço fica mais ou menos? As mais recentes novidades correriam com essa placa?

Vitor Eliseu,
Póvoa de Santo Adrião

Bimotor Gamer *Se só quiser uma placa aceleradora 3D, recomendamos a Voodoo 2. Com a saída da nova geração de placas de vídeo, o preço da Voodoo 2 caiu, devendo centrar-se pelos 25.000$00. Claro que uma Voodoo 2 corre todos os jogos mais recentes.*

Vendo 2 comandos para a Sega Saturn (cada 2000$); jogo Dragon Ball Z para Sega Saturn (3500$); jogos para Master System II (apenas 1500$ cada). Contactar Pedro Ferreira (044)-551461

Vendo computador Commodore Amiga 500 (com manuais), com monitor, com 30 jogos e um programa. Tudo em excelente estado, preço a discutir. Manuel Pedro Campos- (01) 7977580

Vendo Sega Saturn com 1 comando, 1 cartucho de memória, 1 cabo RF Unit e 8 jogos (WLS 98, Quake, Sega Touring Car, NHL 98, Sega Rally, Tomb Raider, WWS 97 e Burning Rangers), tudo isto por apenas 20.000$00.
Contactar António Marçal pelo Tel: (01)9446324

Oi pessoal, desde já dou os parabéns pelo vosso esforço em conseguir uma grande revista como esta, Portugal já merecia uma revista destas.
Agora acho que vocês poderiam organizar um campeonato de CM 3 online que seria um grande acontecimento a nível mundial.
Continuem com o vosso excelente trabalho

Hélder Monteiro (por E-Mail)

Bimotor Gamer *Obrigado Hélder pela sugestão. Temos recebido inúmeras cartas e e-mails a pedirem-nos para organizar um campeonato de CM 3. Infelizmente, o CM 3 não possibilita que se jogue pela Internet, só em rede (rumores dizem-nos que CM 4 vai à Net). Já pensámos inclusive em fazer um torneio em rede, mas a morosidade do jogo torna-a praticamente impossível. Vamos esperar por CM 4.*

Olá BGamer, parabéns pelo vosso aniversário.
Sou leitor da vossa revista desde o número 7.
1º-Tenho um Pentium 400 Mhz, 64 RAM, 6,02 Gb, CD-ROM de 40x, gostaria de saber se devia meter uma Voodoo 3 agp.
2º- Gostaria de saber quando é que sai o Carmageddon 3, o Windows 2000 e se existira uma versão do Resident Evil3 para PC.

Hélder Coutinho (por E-Mail)

Bimotor Gamer *1º- E porque não?*
2º- Ainda não há data para a saída do novo Carmageddon, assim que haja novidades a BGamer conta trazê-las. A versão para utilizadores do Windows 2000 só deverá sair no ano 2005 (previsão da Microsoft). Não, Resident Evil 3 irá sair primeiro para a PlayStation. Ainda não há notícias de uma conversão para PC.

Olá BGamers !!!
Como quase todos os leitores que vos escrevem, vou começar por fazer um elogio à vossa revista pois ela é, realmente, fenomenal.
Agora vou pôr as minhas dúvidas:
1º Eu tenho um Pentium II 300, com 64 MB de RAM, 6 GB de disco, leitor de CD de 24x e uma placa S3 Virge de 4 MB. Eu gostava de comprar outra placa gráfica, pois acho que tenho um bom computador e não estou a aproveitar as suas capacidades correctamente, além de querer jogar muitos jogos e não poder. Eu estava a pensar comprar uma dessas placas desta última geração que saiu (uma Riva TNT 2, Voodoo 3 ou outra do género). Peço-vos que me aconselhem quanto à placa correcta e que me informem de preços.
2º Um amigo meu disse-me que se eu comprasse uma placa gráfica do género que eu atrás referi, teria uma grande incompatibilidade com os jogos de agora e não poderia jogá-los. Isso é verdade??? Esclareçam-me essa dúvida.
3º Podem dizer-me se vai sair algum jogo da Bulfrog parecido com Theme Hospital (sou viciado nele)? Se sim, digam-me qual o seu nome.
Até breve e continuem com o bom trabalho que têm realizado até à data.

André Lourenço (por E-Mail)

Bimotor Gamer *1º- Vire para a página seguinte onde abordamos precisamente as novas placas da Voodoo e da RIVA TNT.*
2º- Até à data não temos tido problemas de incompatibilidade com os jogos de agora. Assunto também abordado na secção de Hardware.
3º- A Bullfrog encontra-se a trabalhar na sequela de Theme Park, que dá pelo nome de Theme Park World e promete ser uma bomba. Não há noticias de uma sequela de Theme Hospital.

As minhas saudações ao pessoal da BGamer!!!
Em primeiro de tudo dou-vos os parabéns por esta excelente revista.
Poderiam dizer-me quando sairá em Portugal o tão ambicionado jogo Final Fantasy VIII e o Gran turismo 2 ambos para a Playstation?
Grato pela vossa atenção e continuem com o vosso excelente trabalho.

Flávio Nunes, Leça da Palmeira.

Bimotor Gamer *Ambos os jogos deverão estar disponíveis no nosso mercado antes da época Natalícia.*

Olá. Chamo-me Ricardo e tenho algumas dúvidas, e sei que esta é a única revista que nos esclarece.
1º Queria perguntar qual o melhor jogo para PC: MidTown Madness ou Driver?
2º Qual a melhor placa: Riva TNT ou Savage 4?
3º Existe alguma placa que leia DVDs?
Se há qual o seu nome e qual o seu preço?
Obrigado por me ajudarem a esclarecer as minhas dúvidas.

Ricardo Silveira, Lisboa

Bimotor Gamer *1º Ainda é cedo para decidir qual o melhor já que Driver ainda só saiu para a PlayStation, esperando-se o lançamento da versão PC lá para Setembro. Midtown Madness (já analisado na BGamer) é um excelente jogo e constitui uma boa aquisição.*
2º Na nossa opinião a Savage 4 suplantou a Riva TNT. Mas não se esqueça que já saiu a Riva TNT 2. Remetemos o nosso leitor para a secção de Hardware da BGamer nº 13 e 14.
3º A TNT2 lê DVDs. O preço da versão Ultra ronda os cinquenta mil escudos.

Vendo jogos de Saturn. Tunnel B1 por 1000$00. Daytona USA e Mass Destruction por 1400$00. Sega Worldwide Soccer 97 por 2900$00. Sonic Jam por 3900$00. Sonic R por 2800$00. Croc por 3900$00. Die Hard Trilogy por 4900$00. Na compra de três destes jogos, oferta de Tunnel B1 e um CD de demos. Contactar Nuno Saraiva pelo Tel: 631695 das 19h às 21H.

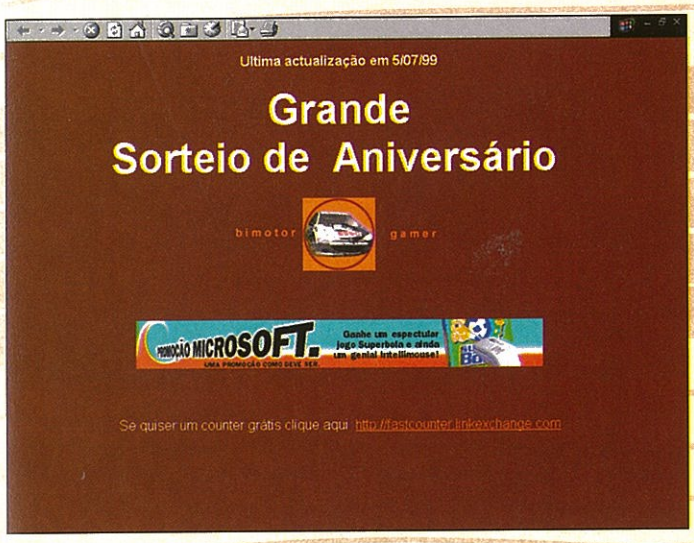
Compro Macintosh G3 350 ou 400 + monitor 19 ou 21´+gravador de Cd´s.
Contactar pelo email scaeiro@hotmail.com

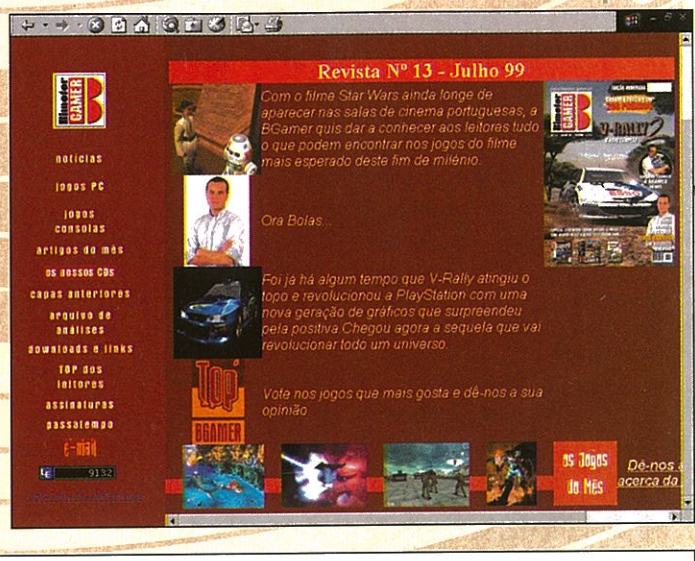
Vendo Pentium 200Mhz com monitor 15' e zip externa por 150.000$00 contactar luna_walk@hotmail.com

Vendo Pentium 350Mhz com 128 MRAM, 4GB de disco rígido, Voodoo 2, SoundBlaster AWE 32… e muito, muito software instalado.
Tudo pela melhor oferta!!!
paulovicente@hotmail.com

www.bimotor-gamer.pt

Leia a BGamer on line em www.bimotor-gamer.pt
Temos notícias, análises, links, truques e dicas, soluções e muito, muito mais.
Aproveite também para participar no Top dos Leitores que agora passamos também a publicar.
Uma página para os verdadeiros jogadores hard-core.

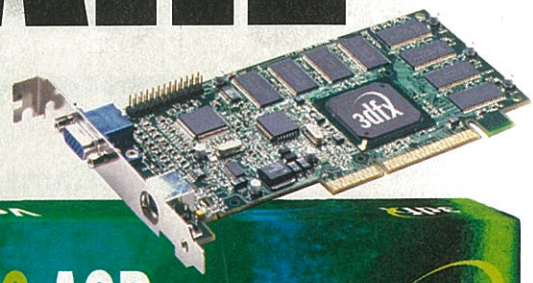


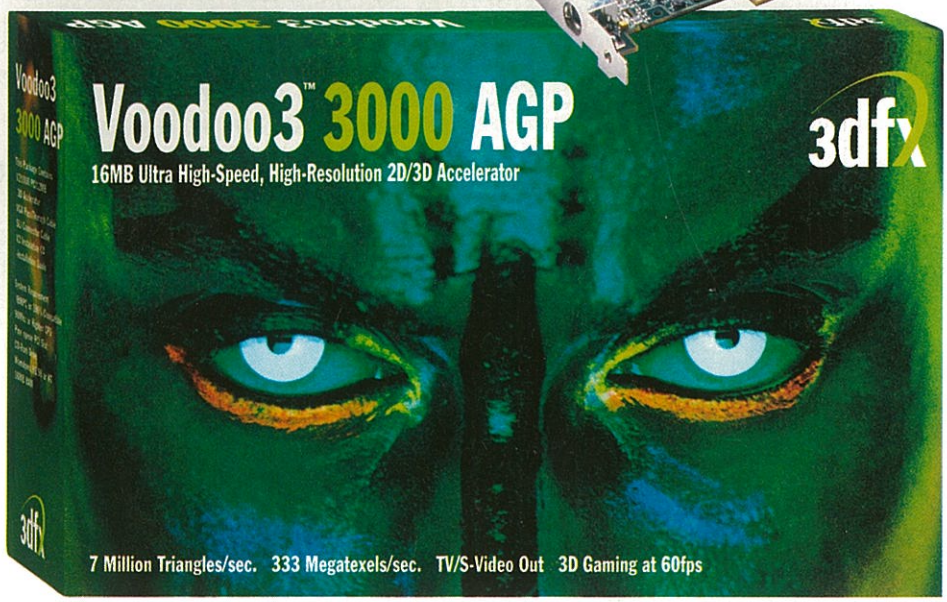




HARDWARE

VOODOO 3 3000 AGP





Estávamos satisfeitos com a Voodoo 2, não estávamos? Então vamos deslocar os maxilares de tanto abrir a boquinha de espanto com esta nova versão de aceleradora gráfica concebida pelos técnicos da 3dfx, a Voodoo 3 3000 AGP.

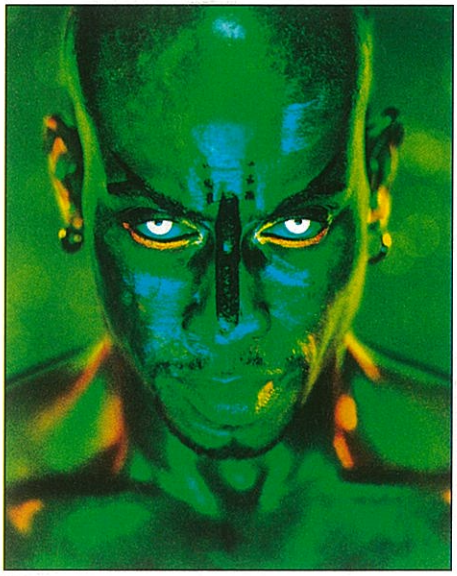
Esta placa oferece-nos a melhor performance do mercado em termos de fps (frames per second).

Talvez seja esta a característica mais importante das placas aceleradoras para muitos de nós, os *nerds* dos joguinhos, que passamos o tempo suficiente agarrados à máquina para podermos, e devermos, ser exigentes ao ponto de não aturar uma falha de movimento da nossa personagem, nem que seja por décimos de segundo. Tira-nos a concentração, tira-nos do mundo virtual ao qual estamos tão ligados como se fosse uma nossa extensão. Uma falha nesse nosso periférico é como se parte de nós estivesse a gripar e não correspondesse às nossas necessidades mais básicas (como por exemplo matar aquela personagem que nos está a irritar e que nos descobriu antes que déssemos por isso).

A grande vantagem da 3Dfx é a de que todos os jogos 3D do mercado estão qualificados para funcionar com as suas placas, sendo a única empresa que se pode gabar disto.

Embora a política Glide (um dos modos de desenhar no ecrã gráficos 3D) esteja cada vez mais a desaparecer do hábito dos programadores, não nos podemos esquecer dos da velha guarda, que continuam a bater nessa tecla.

Devemos agradecer à 3Dfx, que continua a permitir a compatibilidade em todos os modos de possível programação 3D. No caso da Voodoo3 3000 são suportados os modos DirectX, OpenGL e 3Dfx Glide.



Bem, adiante....

Esta placa dá-nos uma performance de frames por segundo bastante elevada (acima das 60 fps) com uma qualidade de imagem bastante superior à sua colega anterior, mesmo a resoluções de ecrã da ordem dos 1280x1024 com refresh rate a 120 Hz, sem se notar trepidação ou falha de qualquer género.

Munida de uma RAMDAC a 350 Mhz (a mais rápida do mercado que permite refresh rates até 160 Hz) e 16 Mbytes de SDRAM a 166 Mhz, esta placa desenha 7 milhões de triângulos por segundo, conseguindo atingir uma velocidade de preenchimento de superfícies de 333 Milhões de pixeis texturados por segundo (Megatexels) com todas as funcionalidades inerentes de varrimento único com filtragem trilinear, alpha blending, programação de zonas de nevoeiro, transparência, mapeamento de 14 formatos de texturas e sua respectiva compressão no formato YAB, Z-Buffering, W-Buffering, etc. Claro que todas estas funcionalidades suportam os 128 bits característicos do bus AGP 2x (ouvem-se rumores que virá aí a Voodo3 4000 que suportará AGP 4x do novo chip da Intel).

Também a 128 bits, o motor 2D desta placa revela-se igualmente competente na aceleração a nível do DirectDraw e nas aplicações específicas GUI (Graphics User Interface) do Windows.

Outra grande vantagem desta placa é o seu conector vídeo para uma ligação directa ao televisor.

Em termos de DVD esta placa consegue (mais uma vez) a acrobacia de devolver 30 frames por segundo sem uma única falha, frame interrompida a meio ou salto por cima delas.

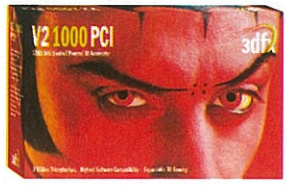
De facto a Voodoo3 3000 vem apetrechada de boas características técnicas que nos permitem ficar a sonhar com a performance dos jogos.

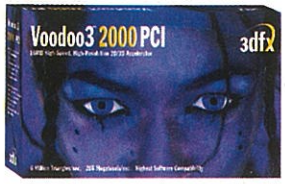
O único senão é que a qualidade de imagem não é tão boa quanto desejaríamos uma vez que utiliza apenas o rendering a 24 bit, o que limita em termos de quantidade e qualidade de processamento de cores.

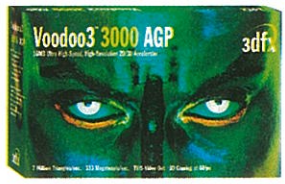
Também as texturas são limitadas ao tamanho de 256x256 uma vez que não é permitida a textura por AGP, o que castra uma maior diversidade nas texturas mais complexas apresentadas por determinados jogos.

A grande vantagem é o preço que se torna bastante comportável (sobretudo pela RAMDAC a 350 Mhz que nos dá uma nitidez de imagem inigualável) e a sua extrema velocidade de processamento tanto em 2D como em 3D.

O suporte de software também é bastante bom com os três tipos de drivers, ferramentas de configuração da placa 3Dfx e três jogos *Descent 3*, *Unreal* e *Need for Speed 3*.





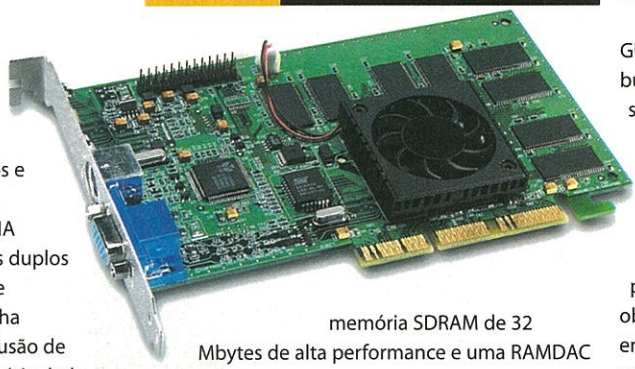


Riva TNT 2 Ultra



Da nova onda de placas gráfica 2D/3D não nos podemos esquecer daquela que achamos ser a mais completa e equilibrada em termos de qualidade de imagem e performance.

Esta placa da Creative Labs, utilizando mais uma vez os utilitários da Sonnetech, devolve-nos uma qualidade de cor, definição e imagem surpreendente em todas as aplicações gráficas, jogos e vídeo.



Com o novo processador da NVIDIA RIVA TNT2 Ultra apoiado em motores duplos de render 3D a grande velocidade de processamento e, claro, uma ventoinha incorporada (consideremos esta inclusão de arrefecimento absolutamente necessária dado o elevado consumo desta placa), consegue executar-se 9 milhões de triângulos por segundo e fazer o render de 300 milhões de Texels por segundo em tecnologia AGP 2x.

A maior vantagem desta placa não é a velocidade, embora bastante eficiente, mas sim a sua qualidade de imagem que utiliza render de cor a 32 bits, texturas múltiplas, assim como a utilização de texturas até ao tamanho de 2048x2048 bits (os nossos amigos programadores podem criar texturas tão complexas quanto desejarem), anti-alaising em full-screen, e todos os motores de efeitos especiais localizados tais como nevoeiro texturado, transparências, alpha blending, filtração bilinear e trilinear das texturas e extrapolação de texels, tudo por Hardware.

De salientar a tecnologia TNT (TwiN-Texel) a 32 bits que permite gerar 2 texeis simultaneamente.

Todas estas características fazem com que nos sintamos vivos e cheios de adrenalina com o jogo mais simples e até anteriormente entediante, desde que apresente algumas qualidades gráfica.

É impressionante verificar pormenores nas nossas personagens, paredes, cenários, armas, etc. que anteriormente pensávamos nem sequer existirem, mas que sempre lá estiveram e só agora se revelam com uma qualidade sem precedentes.

Além de todas as características anteriores, esta qualidade de imagem é conseguida também pela memória SDRAM de 32 Mbytes de alta performance e uma RAMDAC de 300 MHz.

Assim conseguem-se resoluções até 1920x1200 com refresh rates bastante estáveis e nítidos (até 200 Hz nas resoluções mais baixas e 85 Hz nas mais elevadas) tanto no modo 2D como 3D.

Aliando todas estas capacidades técnicas de Hardware, deparamo-nos (como sempre) com a fiabilidade dos drivers da Creative que nos fornecem uma performance bastante estável e flexível na execução de todos (ou quase todos) os jogos.

A desvantagem da política desta empresa é que ignora completamente a programação em Glide, ainda utilizada por muitos crânios de editoras de Jogos. Tudo bem que esta tecnologia está cada vez mais ultrapassada, mas ainda existem bastantes jogos viciantes dos quais não queremos abdicar apenas e só porque "alguém" se esquece de criar os drivers para determinadas placas. Não sei se a culpa é da falta de drivers para placas ou se é da falta de implementação de cada jogo para os diversos drivers de desenho 3D.

Convencionem e decidam-se!!!!

A Creative suporta drivers para DirectDraw, Direct3D e OpenGL.

Para as aplicações a 2D juntamos a aceleração GUI para o Windows e a característica Multi-buffering (até 4x) o que permite uma maior suavidade de animação playback de vídeo.

Tal como a Savage4, a RIVA TNT2 Ultra tem como Software de suporte os utilitários Colorific e 3Deep da Sonnetech para gestão de cor.

O Colorific permite definir com exactidão os parâmetros do monitor de modo a que a cor observada seja igual à que sai na impressão, tendo em conta todos os factores de luminosidade ambiente, brilho e contraste do monitor, etc.

O 3Deep permite ajustar os valores Gamma para os diversos drivers de rendering, uma vez que se torna essencial fazer estes ajustes quase de jogo para jogo (além de cada vez mais escuros, acho que os gráficos dos jogos não estão ainda padronizados para um valor fixo de luminosidade). Bastante útil!!

E como tudo tem o seu preço, não desesperem, mas vão soltando os cordões à bolsa, quem sabe poupando um bocadinho, para investir nesta excelente placa aceleradora cujo preço ronda os 50 mil escudos.

Miguel Carapinha



Para os menos persistentes

De modo a satisfazer as dezenas de leitores que nos têm solicitado truques para a saga *Tomb Raider*, decidimos publicá-los nesta edição.

Tomb Raider



Todas as armas e munições: Dar um passo em frente, um passo atrás, rodopiar si três vezes e saltar para trás.

Passar de nível: Dar um passo em frente, um passo atrás, rodopiar três vezes e saltar para a frente.

Tomb Raider II

Todas as armas e munições: Acender uma tocha (flair), dar um passo em frente, um passo atrás, rodopiar três vezes e saltar para trás.

Passar de nível: Acender uma tocha (flair), dar um passo em frente, um passo atrás, rodopiar sobre si três vezes e saltar para a frente.

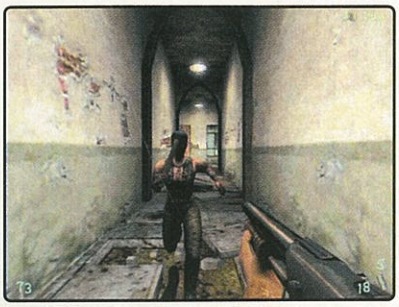
Tomb Raider III



Todas as armas e munições: Sacar as armas, dar um passo atrás, um passo em frente, baixar e levantar, rodopiar três vezes e saltar para trás.

Passar de nível: Sacar as armas, dar um passo atrás, um passo em frente, baixar e levantar, rodopiar três vezes e saltar para a frente.

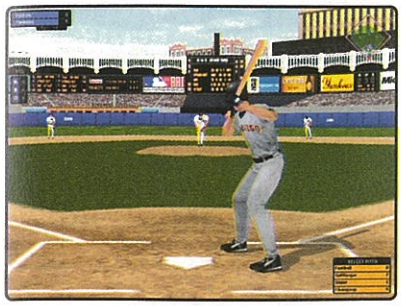
Kingpin



Comece o jogo com a linha de comando "+developer 1" (ex.:"C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1") ou escreva "developer 1" no ficheiro autoexec.cfg na directoria "/kingpin/main".
Depois use a tecla "`" para chamar a consola durante o jogo e digite os seguintes códigos:

IMMORTAL - Modo God
NOCLIP – Modo Clipping
GIVE ALL - Obtém todos os Items (excepto dinheiro)
GIVE CASH ### - Obtém dinheiro no valor de ###
GIVE Flashlight – Obtém lanterna
GIVE WATCH - Obtém relógio
GIVE BATTERY - Obtém bateria
GIVE CROWBAR - Obtém pé-de-cabra
GIVE PISTOL - Obtém pistola
GIVE SHOTGUN - Obtém caçadeira
GIVE TOMMYGUN – Obtém Tommygun
GIVE HEAVY MACHINEGUN – Obtém metrelhadora
GIVE GRENADE LAUNCHER - Obtém lança-granadas
GIVE BAZOOKA - Obtém bazuca
GIVE FLAMETHROWER - Obtém lança-chamas
GIVE SPISTOL - Obtém silenciador para Handgun
GIVE SMALL HEALTH - Obtém Small Medical Kit
GIVE LARGE HEALTH - Obtém Large Medical Kit
GIVE HEALTH - Obtém energia toda
GIVE HELMET ARMOR - Obtém Helmet Armor
GIVE JACKET ARMOR - Obtém Jacket Armor
GIVE LEGS ARMOR - Obtém Legs Armor
GIVE ARMOR - Obtém Full Armor

Microsoft Baseball 2000



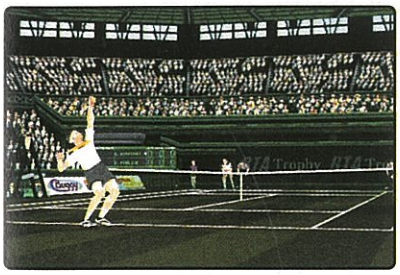
Abra Help, depois About Baseball 2000. Procure a primeira vez que aparece a palavra "Wizbang" e faça duplo clique com o botão direito do rato. Vai poder usar uma equipa secreta:
Microsoft – Equipa de desenvolvimento da Microsoft
Wizbang – Equipa de desenvolvimento da Microsoft em uniforme
Robots – Equipa de Robots

Heavy Gear 2



Pressione [~] para chamar o interface de chat. Depois introduza:
set camti – Modo God
set mission – Nível Auto-Complete

Actua Tennis

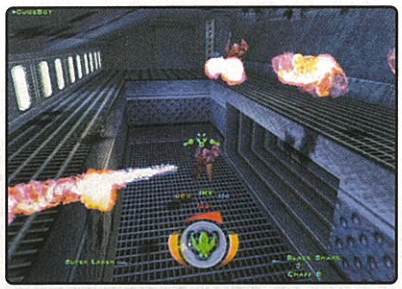


Escreva estes códigos no menu principal e deve ouvir um som:
UNSUNGHEROES - Alterna os créditos quando sair do jogo.
BIGBALLS - Bolas maiores
MORESPEED - Duas vezes mais Super Shots
SELFIMPORTANT – Modo Big head

Warzone 2100

time toggle – Pára e começa o cronómetro da missão
get off my land - Mata todas as unidades inimigas no mapa
show me the power – Obtém 1000 de energia extra
whale fin - Obtém 1000 de energia extra
hallo mein schatz – Passa para a missão seguinte
work harder - Completa todos os tópicos de pesquisa activos
double up - Todas as unidades ficam duas vezes mais fortes
kill selected - Mata as unidades seleccionadas no momento
easy - Põe o nível de dificuldade em easy
normal - Põe o nível de dificuldade em normal
hard - Põe o nível de dificuldade em hard
biffer baker - Unidades quase indestrutíveis
shakey - O ecrã treme quando as unidades explodem
how fast – Mostra a velocidade do jogo
sparkle green - unidades mais fortes

Descent III (demo)



Digite estes códigos durante o jogo:
YUMMYFUNYON - Modo God
FREEITUP - Elimina todos os inimigos na mina
BLIMPIEBEST - Toda a energia, escudo, armas e 500 mísseis
MIGHTYAPHRODITE - Camuflar
FRAMETIME - mostrar FPS
LONGCHIMP - mudar vista
WEIRDTEXTURE - textura esquisita

Big Game Hunter 2

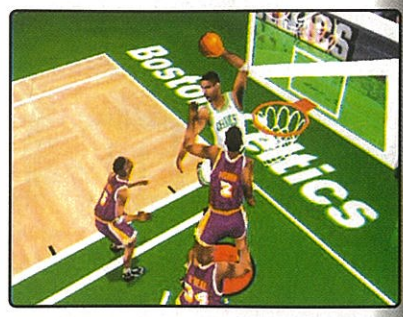
ALT+CTRL+M
No ecrã de Buy/Sell Inventory, cada vez que são pressionadas estas teclas é adicionado ao dinheiro total mais $1000.

ALT+CTRL+L
Faz cair um raio perto da sua bancada.

ALT+CTRL+H
Repõe a Energia disponível para Full sem ter de usar as provisões e sem ter de regressar ao campo.



NBA LIVE 99



Escreva "**PLAYGROUND**" no ecrã de Team Select antes de qualquer jogo para activar o Playground Court.
Escreva "**ILOVELAG**" no ecrã principal e depois clique em Multiplayer para aceder ao setup secreto da Internet.

Baldur's Gate

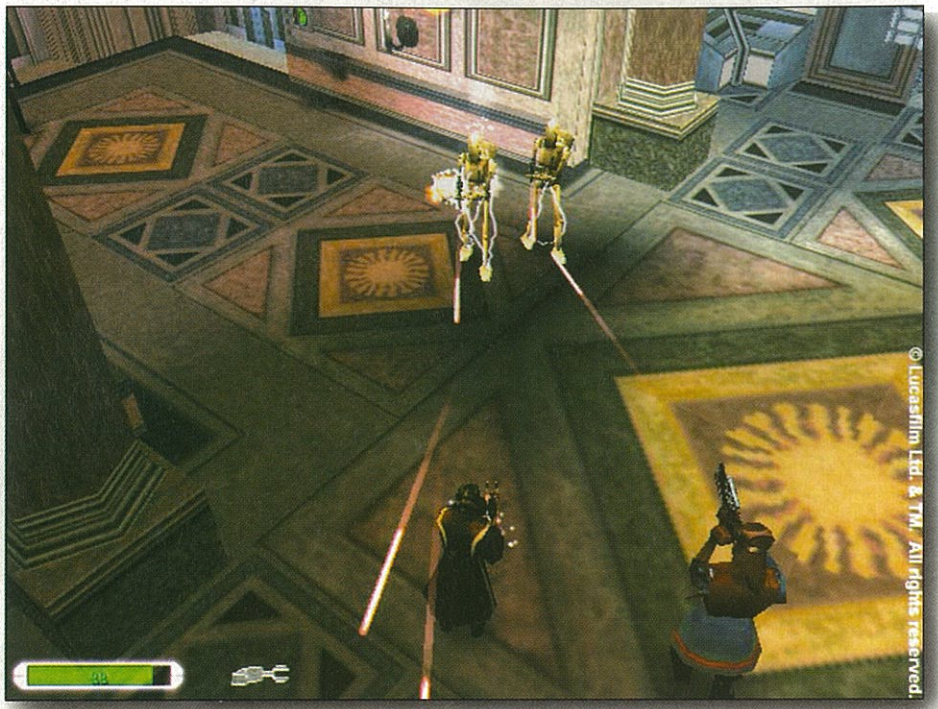
Para activar os códigos é preciso primeiro abrir o ficheiro Baldur.ini que se encontra na directoria Baldur's Gate e adicionar a linha Cheats=1 debaixo de [Game Options]. Depois é só gravar o ficheiro e começar o jogo. No ecrã de jogo pressione crtl+tab e escreva o código correspondente.



Cheats:TheGreatGonzo()
- surgem 10 galinhas prontas a defender o jogador.
Cheats:FirstAid()
- Cria 5 poções de cura, 5 de antídoto e um "stone to flesh scroll"(cura para a petrificação).
Cheats:Midas()
- Ganha-se 500 moedas de ouro.
Cheats:CowKill()
- O feitiço "Cowkill" é adicionado ao inventário. **Cheats:DrizztAttacks()**
- Surge um Drizzt hostil.
Cheats:DrizztDefends()
- Surge um Drizzt amigável.
Cheats:CriticalItems()
- Surgem no inventário todos os items cruciais para acabar o jogo.
Cheats:Hans()
- As personagens são transportadas para uma área livre adjacente.
Cheats:ExploreArea()
- O mapa inteiro é revelado.

Star Wars": Episode I Phantom Menace"

PARTE 1





Nível 1: Trade Federation Battleship

Missão: Chegar ao hangar bay

Neste nível joga como Obi-Wan. Quando um droid entra, vai reparar que a sala de conferência se enche de gás venenoso. Pode falar com o droid, mas tem de ser rápido. Saia da sala, e prepare o sabre de luz. Mate todos os droids na área seguinte. QuiGon ajuda-o. Na sala à esquerda da sala de conferências, encontra um thermal detonator num compartimento. Existe também um full health powerup que repõe a sua energia na pequena sala redonda que parece um elevador. Na sala do lado direito, o compartimento tem um blaster com 250 tiros.

No fim do corredor está uma unidade R2 a arranjar uma porta partida. Cuidado, à direita dele estão 2 battle droids à espera para o emboscar. Mate-os, depois atravesse a porta pequena e use o painel de controlo para abrir a porta partida. Se precisar, apanhe o full health powerup no compartimento à esquerda do droid R2. Atravesse a porta aberta e vai dar a um corredor. Do lado esquerdo estão destroyer droids e não tem saída. Não vale a pena ir por aí a não ser que queira morrer. É possível matar os destroyer droids reflectindo os tiros deles com o seu sabre de luz, mas precisa de muita prática. O thermal detonator também não os fere, portanto não o gaste. Precisa mesmo de um proton missile launcher, que ainda não tem. Se for rápido quando virar à esquerda, passe pelos destroyer droids até ao worker droid e mate-o antes de este os libertar.

Se decidir não ir pela esquerda, siga pela direita, desça o corredor e encontra uma porta fechada a bloquear-lhe o caminho. Entre na sala de controlo perto da porta fechada e use o handprint. Vai abrir uma área secreta com um droid mesmo à sua frente. Use novamente o handprint para abrir a porta grande.

Siga Qui-Gon e avance até à próxima porta. O viceroy da trade federation fecha-lhe a porta e fica emboscado por mais destroyer droids. Siga o conselho de Qui-Gon e fuja daí! Vá pela direita, e chega a outra porta fechada. Siga pela pequena abertura do lado esquerdo. Vai correr por um grande corredor, mas o chão cede e vai cair num poço. Fica separado de Qui-Gon e vai ficar por sua conta para o resto do nível.

Siga o caminho até um hangar e vai ver a sua nave ser destruída. Continue a descer. Os maintenance droids estão a limpar esta área. Evite andar muito perto à frente ou atrás deles. Esta área é uma espécie de labirinto, mas não é muito grande. Mantenha-se do lado direito do labirinto até chegar a uma porta com um símbolo vermelho triangular. De frente para a porta, siga para a área do lado esquerdo onde existe um painel de controlo com handprint que o abre (perto da ventoinha). Use-o e corra o mais depressa possível para a porta. Lá dentro está um maintenance droid, por isso deixe-o passar. Entre na sala e use o handprint (repare no símbolo de dois círculos – abre uma porta com o mesmo símbolo). Saia da sala, siga em frente até chocar com uma parede, e depois vá pela direita e entre na porta. Estas portas são coordenadas, por isso se não conseguir terá de fazer tudo de novo.

Siga para lá da ventoinha e chega a outro corredor bloqueado. O caminho da esquerda leva-o a uma sala com 3 battle droids e um full health powerup. Depois de os derrotar, volte a descer o corredor. O chão cede mais uma vez. Siga em frente até chegar a um cruzamento com 3 portas azuis e uma vermelha. Existem aqui imensos battle droids para matar.

Mesmo em frente à porta vermelha existe uma sala com duas caixas e um poço no chão. Salte para dentro do poço e mate os battle droids. Volte-se e use o handprint para abrir as portas grandes. Fale com o velhote. Entre na sala redonda no canto e use o sabre de luz para destruir a fonte de luz para a porta vermelha. Para sair do poço, salte para a saliência ou espere que a plataforma suba e desça e saia da sala. Lute com mais droids. Atravesse a porta vermelha. Vá de imediato para o elevador à esquerda e use-o. Se precisar do pequeno health pack no cimo das caixas, espere por ele. Existe um inimigo no chão que lhe vai dar muito trabalho se esperar demasiado tempo no chão. Quando estiver na plataforma superior, entre no corredor. O inimigo sai quando vir que não tem contra quem disparar. Depois pode matar todos os battle droids no chão, voltar a descer, e apanhar o pequeno health powerup.

Novamente na plataforma superior, entre no corredor escuro, e siga-o até ouvir Qui-Gon dizer

"Obi-Wan". Avance e olhe para a esquerda. Qui-Gon está numa passadeira inferior. Avance até ele começar uma conversa consigo. Tem de encontrar outra nave para sair do planeta.

Continue a andar até chegar a um sítio sem saída. Existe aí um elevador, mas não tem painel de controlo. Tem de arranjar maneira de descobrir o painel de controlo. Desça o caminho perto do elevador e terá de usar a plataforma movediça. Existe uma parede roxa a bloquear um dos caminhos. Siga pela esquerda, prima o painel de controlo para deslocar a parede que fica a bloquear o caminho de onde saiu. Siga o novo caminho até chegar a outro painel de controlo. Carregue nele e vai activar uma plataforma movediça do lado esquerdo. Atravesse-a depressa, carregue no painel de controlo, e saia depressa da plataforma antes que se mexa novamente. Volte à parede roxa, vire à direita e use novamente este painel de controlo para deslocar a parede para o outro lado. Agora já pode usar o elevador.

Encontra-se na plataforma inferior onde estava Qui-Gon. Por esse lado não tem saída, por isso siga pelo outro (direita). Duas plataformas com droids começam a subir na sua direcção. Pode lutar com eles ou simplesmente correr em frente. Uma plataforma do lado esquerdo (perto do fim do caminho onde está a chegar) tem um painel de controlo. Suba para esta plataforma e termina o nível.

Nível 2: Swamps of Naboo
Missão: Encontrar Qui-Gon

No início deste nível está num lago de água. Vire à esquerda e comece a nadar. Deve existir uma abertura de terra seca do lado esquerdo. Se não a encontrar, continue a nadar ao longo do perímetro do lago até a encontrar.

Existem aqui vários battle droids, e um blaster com 250 tiros. Depois de matar os droids, entre na água, siga para a esquerda e siga em frente até encontrar Jar Jar Binks. Fale com ele e siga-o (volte-se e depois siga pelo caminho da esquerda). Vai chegar a uma zona de poços e ver Jar Jar no cimo de um rochedo. Num canto desta área existe um full health powerup perto de dois droids.

Se fizer um salto duplo para uma rocha próxima pode apanhar o thermal detonator. Para chegar a Jar Jar, dê a volta à rocha e desloque o grande tronco quadrado para lá (o recorte na relva mostra onde deve colocar o tronco). Salte, cruze dois troncos, e salte para um local mais alto. Vai cruzar um terceiro tronco, mas não vá até ao fim. Vire à esquerda e olhe para baixo. Deve ver Jar Jar no chão.

Salte para baixo (apanhe o thermal detonator na rocha ao descer) e siga Jar Jar. Tenha o sabre pronto, pois tem mais droids para lutar. Salte para a água e do lado direito existe uma gruta com um pequeno health powerup. Siga Jar Jar (apesar do que ele diz, não existe um lugar seguro!) e tenha cuidado com um grupo de criaturas redondas. Em grupos, e se ficar quieto durante muito tempo, começam a atacá-lo.

Salte para a água. Do lado superior direito existe uma pequena gruta com um full health powerup. Volte a sair e continue em frente. Mate dois droids, e vai chegar a uma série de plataformas de terra. Faça o que Jar Jar diz e salte para o cimo. Lá em cima, vai ver Jar Jar a fugir dos Maccaneks. Siga-o (cuidado com as árvores a cair!) avançando a direito até ao fim, depois à esquerda e encontra uma pequena rocha com um pequeno health powerup. Nessa rocha, vire à direita.

Deve estar agora num lago com dois grandes peixes assassinos. Existem vários pedaços de terra seca que saem da água e que tem de saltar por cima. No último está uma rocha. Tem de fazer um salto duplo a correr para sair desta rocha e chegar à próxima plataforma. Continue, e terá de fazer um salto duplo a correr para fora do tronco até à plataforma seguinte onde Jar Jar está à espera. Fale com ele. Terá de fazer mais dois saltos a correr para chegar a Jar Jar do outro lado. Ou então pode tentar saltar para a liana e tentar atravessar assim. Esta é uma má escolha nesta altura pois os flying droids por cima podem disparar e acertar-lhe. Se for derrotado, encontre o lago e recomece.

Quando estiver do outro lado, siga Jar Jar outra vez. Vai chegar a uma zona com um poço fundo e um tronco que se move. Empurre o tronco até ao poço. Puxe-o e empurre-o para o outro lado, depois salte. Aqui terá de fazer um salto duplo a correr para chegar às lianas. Quando estiver na liana, siga para a direita e prima a barra de espaços para se deixar cair.

Vai encontrar Jar Jar e muitos droids. Pode matá-los com qualquer arma e munições que tenha, mas o mais rápido e divertido é usar o canhão do lado esquerdo. Coloque-se por trás e prima a barra de espaços. Tem de ficar mesmo no sítio certo se não funciona. Estão destroyer droids a esconder as caixas, por isso tente não disparar contra as caixas se puder. Existe também um full health powerup perto de uma das caixas. Quando a batalha terminar, siga o caminho do lado direito para encontrar Qui-Gon e Jar Jar. Chegou ao fim deste nível.

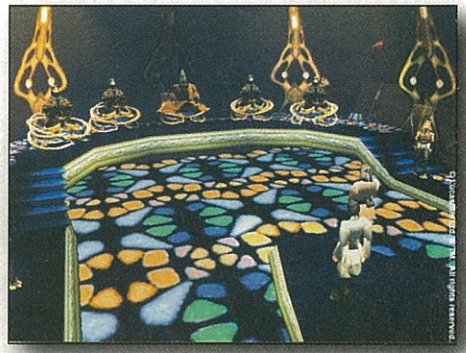
Nível 3: Otoh Gunga
Missão: Salvar Jar Jar Binks

Começa no quarto de Boss Nass. Fale com Qui-Gon e saia da sala. Vire à esquerda para a próxima bolha e apanhe as bolas de energia gungan. Saia e siga a direito para lá do aquário e entre numa bolha de transporte pequena. Carregue no botão.

Saia da bolha e o único caminho está bloqueado por guardas Gungans. Tem duas saídas: pode seguir o conselho de Qui-Gon e não os matar, ou pode entrar num tiroteio. Se quiser poupar munições, siga a primeira hipótese. Porque depois de matar um Gungan, terá de os matar a todos. Para passar pelos guardas, empurre-os com força (da forma simpática). Alguns guardas podem ainda atacar, mas simplesmente empurre-os. Continue a seguir o caminho até chegar a uma área onde existe uma passagem com uma porta de vidro fechada. Fale com o Gungan. Ele dá-lhe um passe para o ajudar a abrir algumas portas. Continue em frente a descer o caminho aberto.

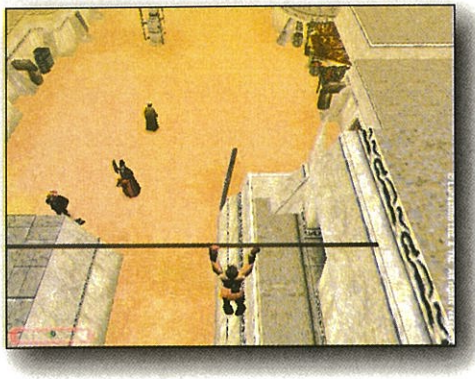
Aqui vai ter de fazer saltos duplos. Se cair para o chão, pare no círculo branco no chão para ser levado para cima. Quando estiver do outro lado (e para lá dos guardas), carregue no botão na próxima bolha de transporte.

Saia, fale com o Gungan se quiser. Agora terá de fazer saltos duplos para a plataforma seguinte









muito depressa pois a plataforma onde está vai afundar-se. Depois de passar este puzzle, continue em frente. As bolhas do lado esquerdo e direito têm bolas de energia. Continue até ao fim e use outra bolha de transporte.

Saia, siga o caminho e chega a um puzzle cronometrado. Tem de carregar no botão e correr pela rampa circular até à porta que o botão abre. Se a porta não estiver aberta quando lá chegar, tem de fazer tudo de novo. Se cair para o poço, desloque a caixa para perto da abertura e salte.

Depois de atravessar a porta, chega a uma bolha com um guarda Gungan e uma passagem bloqueada. Fale com ele. Use os seus poderes mentais da força para passar pelo guarda. Atravesse a próxima bolha e encontra uma porta fechada com o símbolo de um redemoinho vermelho. Vá para o outro lado dentro da bolha com um campo de forças que tapa o painel de controlo do redemoinho por baixo dos seus pés. Existem três pilares em 3 cantos, e um canto está aberto. No canto aberto existe um botão em cima mas não chega lá. Desloque a caixa para esta zona e carregue no botão. Volte-se para verificar que um dos pilares baixou e pode deslocar a caixa para lá e carregar também nesse botão. Continue com este processo para os outros dois cantos. Quando o campo de forças estiver aberto, salte para cima do painel de controlo do redemoinho no poço. Saia e atravesse a porta.

Salte para dentro do poço e desloque a caixa para o pilar com o botão. Carregue no botão e salte rapidamente para cima do pilar (de cima da caixa) e faça um salto duplo a correr para a plataforma e através da porta. Se a porta se fechar, comece de novo.

Atravesse a porta e fale com o Gungan. Ele ajuda-o a controlar os elevadores. Continue a descer o caminho até à próxima bolha de transporte. Passe pelo guarda e chega a uma bolha onde pode seguir pela esquerda ou pela direita. Primeiro tem de libertar Jar Jar, por isso siga pela esquerda, desça a rampa e entre na bolha de Jar Jar. Fale com ele. Siga-o e ele leva-o a outra bolha de transporte. Quando chegar, saia e vai encontrar Qui-Gon.

Nível 4: Gardens of Theed

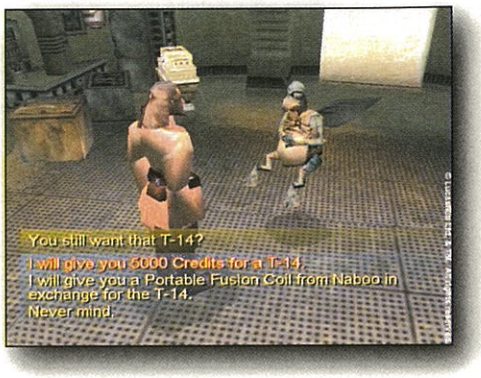
Missão: Chegar aos portões do palácio

Começa este nível do lado errado da ponte para o palácio. No balcão do outro lado um tanque de batalha dispara contra si. Tem de percorrer os jardins exteriores para chegar aos portões do palácio.

Cuidado, do lado esquerdo existe uma queda de água que o mata. Pode tentar um salto duplo a correr para o pilar grande e saltar depois para os pilares mais baixos, mas é mais fácil nadar.

Salte para a água e nade depressa para cima. Do lado direito existem uns degraus. Suba e vai encontrar uma pequena zona com lago. Salte para a água o mais longe possível da pequena queda de água. Existem alguns blocos de cimento na água para onde pode subir para descansar dos peixes assassinos. Junto a uma parede estão 3 pequenas quedas de água. Fique de frente para essa parede. Do lado esquerdo das quedas de água está uma pequena plataforma e umas escadas. É para aí que quer ir. Quando estiver no





cimo das escadas e contra a parede, terá de saltar pelas 3 quedas de água. Depois de as passar, parece não ter saída. Não há maneira de saltar para a plataforma seguinte. Mas existe um mecanismo (preto e prateado) ligeiramente à direita. Dispare contra ele com a sua pistola várias vezes e ele liberta a ponte.

Na próxima área, existe um campo de forças cor-de-rosa em volta da ponte. Do lado esquerdo existe um outro mecanismo de controlo para que pode disparar para abrir o campo de forças. Atravesse-o, e siga o caminho. Uma pequena sequência de vídeo mostra imensos droids e naves e tem de os derrotar a todos!!

Do lado direito existe um tanque de batalha. O melhor é evitá-los. Assim, é forçado a seguir pelo caminho da esquerda e a dar a volta mais longa para chegar ao lado direito, por trás do tanque. Agora tem de ser mesmo bom com o sabre de luz e outras armas. Se chegar a um guarda derrotado, fale com ele e obtenha o código para o portão. Quando chegar ao portão, um homem pede-lhe o código. Diga-lhe, se não ele leva-o para outro caminho (tem de entrar num edifício com droids, carregar num botão e atravessar uma porta). De qualquer forma, chega ao mesmo sítio.

Depois de passar o portão, siga o caminho até chegar a um pequeno lago com um grande peixe e umas escadas.

Suba as escadas, carregue no botão e liberta água para poder nadar. Salte lá para dentro e saia, suba outras escadas e carregue noutro botão. Assim volta a descer a água. Volte a descer as escadas e está agora acessível um botão que antes estava debaixo de água. Carregue para abrir uma ponte.

Suba as escadas e olhe para a nova ponte. Se quiser apanhar uns objectos extra, ignore a ponte por agora e passe por ela. Vai chegar a um caminho sem saída, dois balcões e um botão.

Carregue no botão e as janelas no balcão abrem-se. Puxe e empurre o banco perto de um dos balcões e salte. Numa das janelas, encontra um thermal detonator. Salte de uma liana para a outra e obtém um proton missile launcher com 5 shells (precisa disto para matar os destroyer droids) e um pequeno health powerup.

Volte à ponte e atravesse-a (era aqui que estava quando começou o nível, mas não tinha acesso a esta plataforma). Dispare contra o mecanismo na plataforma do outro lado e abre outra ponte. Atravesse-a e tenha cuidado com a bomba no chão.

Depois de virar umas esquinas, existe um tanque de batalha a guardar os portões do palácio, por isso tem de ser rápido. Os mecanismos dos dois portões do palácio são lá em cima, existe um do lado esquerdo e outro do lado direito. Salte para cima do bloco de cimento do lado esquerdo das escadas e dispare contra o mecanismo. Existe um pequeno caminho deste lado que leva a um full health powerup. Para o mecanismo do lado direito das escadas, terá de saltar e disparar ao mesmo tempo, ou saltar e empurrar com força ao mesmo tempo para abrir a última porta. Atravesse os portões e termina o nível.

Nível 5: City of Theed
Missão: Proteger a Rainha; Chegar ao hangar

Nesta missão tem de certificar-se de que a Rainha não morre, caso contrário o nível termina automaticamente. Têm de chegar os dois ao hangar em segurança.

No início do nível fica separado dos seus companheiros e a Rainha vai a fugir dos tiros, por isso siga-a. Ela leva-o por umas escadas até ao jardim, onde lhe conta que existe um caminho secreto por detrás da estátua. Deixe ser ela a guiá-lo, não ande à frente dela. Puxe a estátua ou empurre-a e certifique-se de que existe um caminho suficientemente largo para ela passar, ou ela não o segue.

Depois de passar, continue até chegar a um sítio sem saída onde uma porta está emperrada. Terá de dar um salto duplo a correr para a varanda do outro lado. Deixe-a atravessar a porta e desça alguns degraus. A Rainha diz-lhe que fica aqui enquanto vai dar uma vista de olhos. Lembre-se de voltar para ver se ela está bem de vez em quando durante a batalha, pois aparecem mais droids que tentam matá-la.

Avance e acaba por chegar a um relvado com um grande tanque de batalha a disparar contra si, e um portão fechado à direita. Tem de abrir esse portão, e o botão para isso está por detrás do tanque de batalha. Tem de subir à ponte (pode subir pelas escadas do lado esquerdo do relvado). Em cima da ponte está um homem ferido a pedir água. Se quiser ajudá-lo, salte da ponte perto dele onde está uma vedação quebrada e pode ver um pequeno caminho. Siga o caminho e suba as escadas. Está aqui um escudo, mas se o apanhar não pode falar com ninguém enquanto estiver activo. Também existe uma garrafa com água. Carregue no botão vermelho para abrir a porta e volta à ponte com o soldado ferido.

Atravesse a ponte e siga o caminho através de várias salas, e vai chegar a um pequeno relvado por trás do tanque de batalha. Destrua o droid atrás do tanque e destrua o tanque se tiver de o deslocar. Num pequeno canto está um botão vermelho onde tem de carregar para abrir os portões fechados. Se subir as outras escadas nesta zona, pode libertar um prisioneiro que lhe dá um thermal detonator.

Volte para a Rainha e diga-lhe para o seguir. Se andar muito depressa ela não consegue acompanhá-lo. Se for preciso, volte atrás para a conduzir para a zona esquerda do relvado. Fale de novo com ela e ela diz-lhe que tem de passar pelos portões para chegar ao hangar. Diga-lhe que os portões estão abertos e corra para lá. Cuidado, estão 2 droids na janela por cima de si na próxima área.

Depois de a Rainha o levar até às escadas, diga-lhe para o seguir até ao cimo das escadas. Chega a uma sala depois de atravessar a ponte. Não se volte e fale com ela. Apanhe o proton missile launcher do chão e existe também um full health num compartimento.

Desça UM lance de escadas e vire à direita. Os destroyer droids andam por ali em padrões circulares. Não os siga, espere que venham até si. Vire à direita e espere que um destroyer droid entre na sua linha de horizonte. Dois tiros do proton missile e acaba com ele. Também pode fugir rapidamente para a sala ao cimo das escadas. Desça outro lance de escadas à esquerda, vire à direita, e avance um bocadinho (não avance muito ou os droids por baixo da ponte começam a disparar contra si). Existe outro destroyer droid que anda em círculos. Espere até o ver, e apanhe-o com o proton missile. Tente disparar o primeiro tiro antes de ele levantar os escudos.

Volte para a sala, e a Rainha segue-o. Se não ficar no caminho dela, ela avança até às portas trancadas. Também pode ficar quieta se estiverem outros destroyer droids ou battle droids a tentar disparar contra ela. Se tiver sorte, ela chega ao portão fechado em segurança.

Para abrir as portas, tem de subir outro lance de escadas (veja o símbolo da estrela no chão) com a mulher antipática. Existe um full health no quarto se necessitar. Saia pela janela, pendure-se do lado direito e vai ver uma corda por cima de si. Depois de atravessar, salte para a plataforma e atravesse a porta. Encontre o botão vermelho que abre as portas.

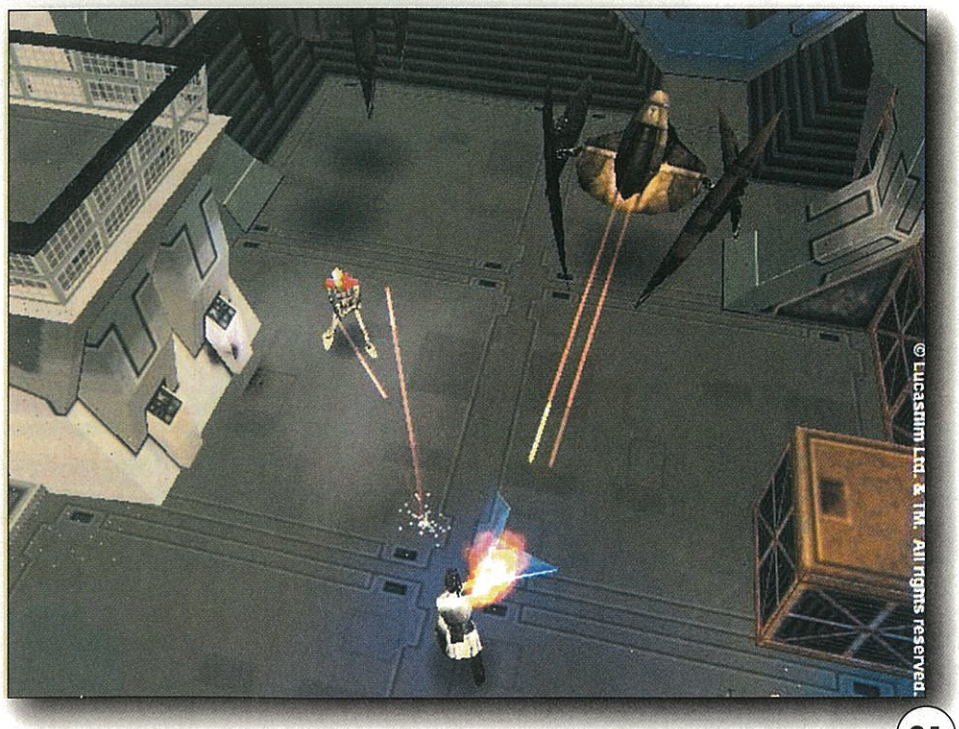
Leve a Rainha pelas portas e diga-lhe que vai ver lá à frente. Quando chegar a uma ponte levantada, salte por cima dela para dentro de um barco. Daí, entre na sala (apanhe a blaster rifle) e suba as escadas até à varanda. Do outro lado da varanda, dispare para o release mechanism para fazer descer a ponte. Agora a Rainha pode atravessar. Volte para a ir buscar.

Vai chegar a outra zona onde a Rainha pára. Ao virar da esquina estão battle droids e um droid a usar um canhão pesado. Se olhar para cima onde a Rainha parou, pode saltar para um corredor em cima. Siga até ao fim e pode derrotar os droids por cima. Cuidado, também aí existe um destroyer droid.

Siga em frente e está perto do fim. Estão alguns soldados por ali, pode falar com eles se quiser. Do lado direito está uma sala com um homem. Se lhe pedir ajuda, ele abre a porta ao lado. Não se esqueça de ir ver a Rainha de vez em quando.

Entre na hangar bay, e lute com alguns droids. Depois vá buscar a Rainha e leve-a até ao fim da hangar bay. Ela pára do lado de fora da hangar bay por isso tem de lhe dizer para o seguir. Siga até ao fim da bay onde o seu grupo o espera.

Continua no Próximo Número



Voltou a moda dos coletes.



989 STUDIOS

Classificação BGamer: 98%



Terroristas pertendem fazer explodir uma bomba biológica no centro de Washington. A tua missão é naturalmente impedi-lo. Para esse fim, contas com todas as armas que possas imaginar. O mal é que também contas com um monte de problemas e um monte de terroristas, que não vão tornar as coisas fáceis. Intriga, acção e estratégia num só jogo.
Boa sorte!

syphon filter
Alerta Biológica

ADVERTÊNCIA: Este jogo, pela sua temática e conteúdo, pode ferir a sensibilidade do jogador pelo que se recomenda a sua utilização por maiores de 18 anos.

1 Jogador | Cartão de Memória 1 bloco | Compatível com Dual Shock | DUAL SHOCK™

PlayStation
PODER TOTAL!
www.playstation-europe.com/syphonfilter

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed for use with the PlayStation game console. Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

TBWA

Binotor GAMER B

secção CONSOLAS



Noticias
Silent Hill
Speed Freaks
Ace Combat
Tony Hawk
Superman
Driver
Legend of Kartia
Evil Zone
Castlevania
Bugs Bunny
Chocobo
E ainda...
Gameboy Report
Truques e Dicas
Soluçao: Syphon Filter
Jorge Gabriel

Notícias

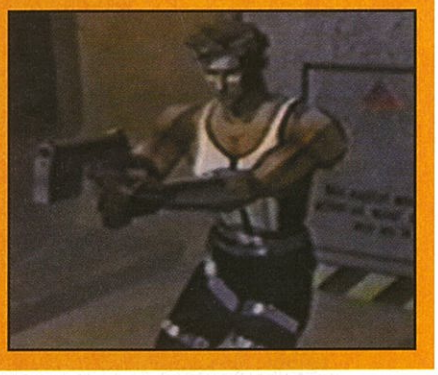


Wipeout 3

O jogo Wipeout vai ter um terceiro capítulo, desenvolvido pela Psygnosis para a PlayStation. Em relação aos jogos anteriores estão anunciadas varias inovações tais como a qualidade e resolução dos gráficos, que promete ser muito superior, três novas equipas, mais sete armas e de cinco a dez novas músicas com a produção a cargo de Sasha. Estão ainda anunciadas oito pistas, situadas em cidades futuristas, vários modos de jogo e divisão vertical ou horizontal do ecrã quando participam dois jogadores.

Hybrid Heaven

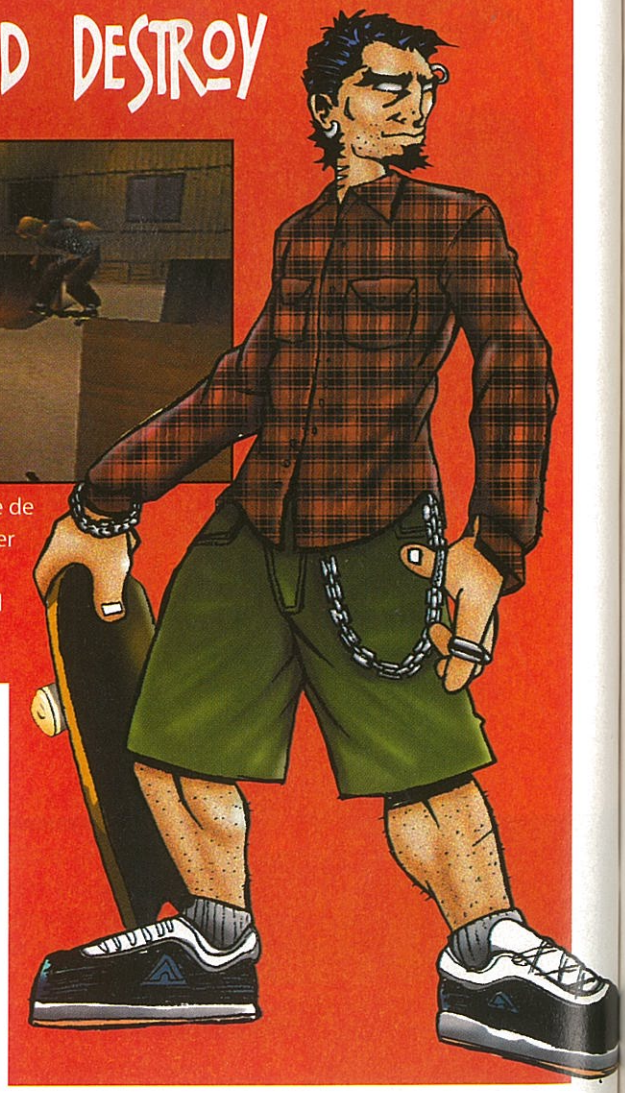
Está prestes a sair para N64 um novo RPG com gráficos de alta resolução e várias sequências cinemáticas. A história de Hybrid Heaven tem como pano de fundo uma organização secreta de clones semi-humanos e geneticamente manipulados que habitam o subterrâneo numa cidade onde a luta entre o bem e o mal nunca cessa e onde o mal normalmente triunfa. Tem lançamento previsto para Setembro.



Thrasher Skate and Destroy



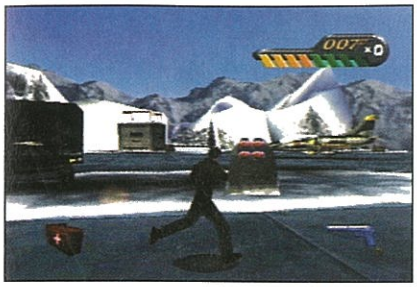
A par de Tony Hawk Pro Skateboarding da Activision, a Z-Axis prepara-se para lançar para a PlayStation Thrasher Skate and Destroy, um jogo de street skate em que o jogador explora ao longo de 15 níveis várias pistas/localizações como Londres e S. Francisco. Temos à escolha seis personagens e há a possibilidade de jogar em modo de torneio e multiplayer. Promete haver muitas manobras e combos à escolha, que vão evoluindo à medida que se avança no jogo. Disponível lá para o fim do ano.



Resident Evil 3 na Eidos

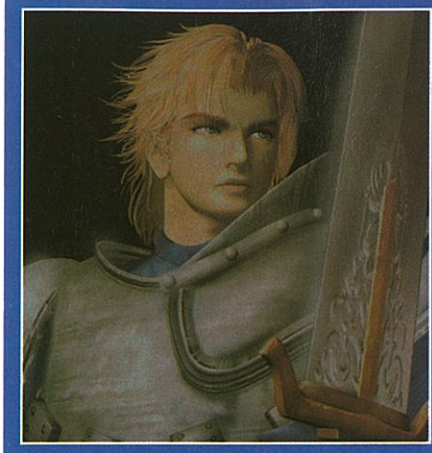
A Capcom assinou um acordo referente aos direitos de publicação de Resident Evil 3 para PlayStation na Europa e na Austrália, estando esta agora ao encargo da Eidos.

Tomorrow Never Dies



A Electronic Arts agendou a saída de Tomorrow Never Dies para este Outono, sendo esta a primeira aparição de James Bond na PlayStation. O argumento do jogo é naturalmente baseado no do filme homónimo e conta com a presença de elementos já habituais de 007 como as Q-gadgets e um vasto arsenal das mais variadas armas. O jogo em si é de acção/aventura, com vista na 3ª pessoa, três modos de jogo distintos e cerca de 10 missões. Vai haver também possibilidade de escolha entre duas personagens, James Bond e Wai Lin, e um modo multiplayer.

Destrega



Vai sair para PlayStation Destrega, um jogo que combina elementos de RPG com características de jogos de luta. O jogador terá a possibilidade de escolher entre 12 personagens individuais e únicas tendo ainda à disposição seis modos de batalha. Está também anunciado que o jogador poderá movimentar-se livremente pelos 12 cenários 3D disponíveis e utilizar elementos deste, como cavernas e ruínas, para obter nos combates uma maior vantagem e defesa.



Do PC para a PlayStation

Rainbow 6 e Spec Ops, dois títulos que obtiveram grande sucesso no PC, vão ter honras de conversão para a PlayStation. Editados pela Red Storm e Take 2, respectivamente, estes dois títulos colocam-nos ao comando de vários operacionais das forças especiais em missões de alto risco. Combinando acção com estratégia, tudo aponta para que Rainbow 6 e Spec Ops obtenham tanto sucesso na PlayStation como no PC. Contamos trazer brevemente mais noticias sobre estes títulos.

Wu Tang Shaolin Style

Vai sair para PlayStation um jogo de luta em arenas 3D baseado no proeminente grupo rap Wu Tang Clan e que promete ser uma mistura da cultura urbana com a acção e argumentos dos filmes de Kung-Fu dos anos 70. Como habitual, cada personagem tem as suas características próprias podendo o jogador escolher entre um dos nove membros do clan. Existem ainda dez arenas disponíveis, inspiradas em locais como Nova Iorque e China, assim como três modos diferentes de jogo. O seu lançamento está previsto para o Outono deste ano.



Próximos lançamentos

PlayStation	Nintendo 64
• Silent Hill	• F-1 Grand Prix II
• Wipeout 3	• Donkey Kong 64
• Omega Boost	• Perfect Dark
• G Police 2	• Lego Racers
• Quake II	• Starcraft
• X-Files	• A Bug's Life
• Legend of Legaia	• Jet Force Gemini
• Croc 2	• The New Tetris
• Speed Freaks	• Mario Golf
• Attack of the Saucerman	• Super Smash Bros.

Top de venda- Consolas

posição	mês anterior	nome	editora
1º	novo	V-Rally 2	Infogrames
2º	novo	Driver (PSX)	GT
3º	1º	Metal Gear Solid (PSX)	Konami
4º	3º	Final Fantasy VII Plat. (PSX)	Squaresoft
5º	novo	Fifa 98 Plat. (PSX)	EA
6º	=	Gran Turismo (PSX)	Sony
7º	4º	Crash Bandicoot 2 Plat. (PSX)	Sony
8º	7º	Collin McRae Rally (PSX)	Codemast...
9º	Re-entrada	Hercules Plat. (PSX)	Sony
10º	2º	Ridge Racer Type 4 (PSX)	Sony

Recolha de informação a 14 e 15 de Julho nos seguintes locais: Inforgénese (Amora), Virgin (Lisboa), Roma Megastore (Porto), Darkside (Amadora), Vobis (Colombo)

Silent Hill



Ambiente de puro terror

Depois do êxito que foi *Metal Gear Solid*, a Konami volta a atacar, desta vez num ambiente mais sombrio e sobrenatural. Encontra-se então prestes a chegar *Silent Hill*, um jogo que decerto impressionará todos os que nele pegarem.



Existem logo à partida uma série de razões que colocam este jogo no topo dos mais esperados da temporada. Para começar, *Silent Hill* utiliza o mesmo motor gráfico de *Metal Gear*, apesar de com ligeiras alterações, o que faz desde já supor gráficos impressionantes. A aplicação deste mesmo motor a um jogo de terror parece ser bastante promissora, como pudemos verificar na demo que vinha incluída em *MGS*, e que apenas nos serviu para aguçar o apetite em relação a este novo produto da Konami. A gestão de sombras encontra-se impressionante, assim como a animação das personagens e monstros, que se encontram mais reais do que nunca, e quase parecem poder saltar do ecrã para nos apanhar.

O motor gráfico de Metal Gear parece bastante adequado a Silent Hill, apesar de todas as diferenças entre os títulos

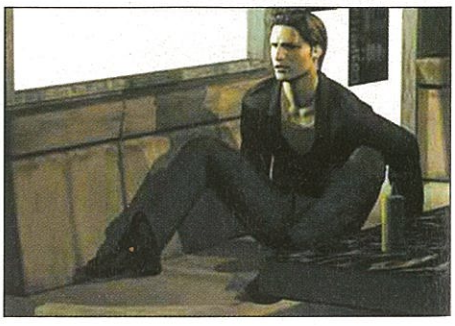
A história inicial é também suficientemente aliciante para nos deixar ansiosamente à espera do produto final. Esta começa quando o cromo, que viajava com a sua filha nas proximidades de Silent Hill, começa a notar estranhos acontecimentos na área, acabando por ter um misterioso acidente, atropelando um pedestre na estrada. Ao acordar, repara que a sua filha não se encontra a seu lado, e é neste momento que começa a nossa busca, que cedo se percebe que irá ser longa e obscura.

Em determinados aspectos, *Silent Hill* parece vir a ser bastante semelhante ao seu maior rival, *Resident Evil*, mas existem diversos pormenores chave que afastam estes dois jogos, e que tornam o primeiro talvez mais avassalador do que o segundo.

Em primeiro lugar, a acção não irá decorrer apenas num universo, ou seja, apesar de a história se espalhar ao longo da vila de *Silent Hill*, nem sempre nos encontramos onde pensamos ou queremos, já que irão existir dois mundos paralelos por onde poderemos vaguear. Um será o mundo normal, real e como nós o conhecemos, e outro será o mundo das sombras, que deforma completamente tudo aquilo que vemos e nos projecta para uma realidade alternativa onde nada é o que parece. A interligação entre estes dois mundos é vital, pois existem certas áreas do jogo que apenas são acessíveis no mundo das sombras ou vice-versa. Temos também desde já a









certeza que o mundo Dark será bastante mais assustador e realmente sombrio, com a única fonte de luz sendo uma lanterna que trazemos ao peito. Esperemos que esteja preparado para uns bons saltos na cadeira quando entrar neste mundo.

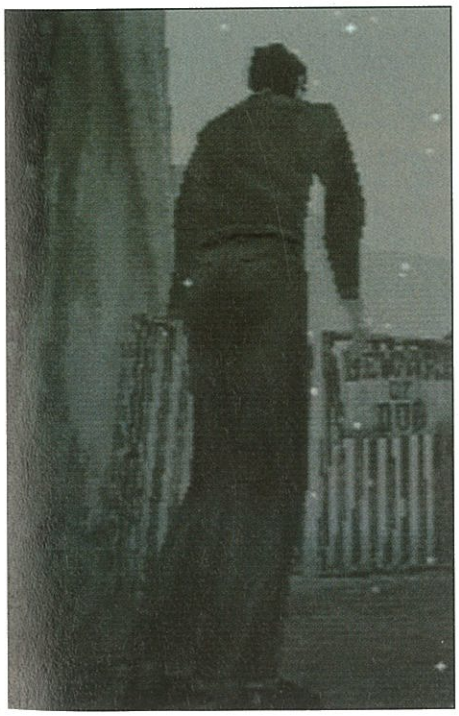
Outro ponto que difere de *Resident Evil* é um item que permite identificar o aparecimento dos inimigos. Recolhido logo no início do jogo, um pequeno rádio avariado servirá para identificar os monstros antes de estes surgirem no ecrã, pela quantidade de ruído emitido pelo aparelho, que sofre interferências da energia libertada pelas criaturas.

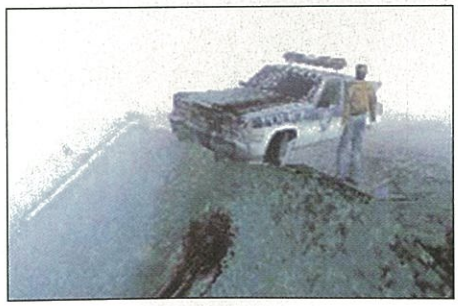
Esperamos que a história se encontre repleta de intriga e de situações por demais assustadoras

Ao longo do jogo iremos dispor também de uma boa quantidade de armas, todas diferentes, com a possibilidade de algumas delas se encontrarem muito bem escondidas na versão final. Correm já rumores de que poderemos utilizar uma serra eléctrica para mutilar os mortos-vivos. As noites de carnificina aproximam-se.

O jogo deverá apresentar também uma boa quantidade de bonitas FMV que deixarão de boca aberta mesmo o bom entendedor, tanto pela naturalidade de movimentos como pelo pormenor dos gráficos.

Estamos igualmente à espera de uma banda sonora que consiga aumentar ainda mais as sensações fortes transmitidas ao longo de todo o jogo, como acontecia em *Resident Evil*, e que contariam como mais um grande trunfo a adicionar a este grande jogo.







Os monstros irão ser tão reais que é melhor usar de cautela quando ligarmos a consola para jogar

Esperemos então que todas estas promessas se cumpram e que sejam ainda adicionados outros pormenores que realmente tornem este jogo digno dos tempos de ouro da Konami. Tudo indica que sim, o que prova de uma vez por todas que a Konami agora veio para ficar… no topo.

Gonçalo Lopes

Data prevista de saída :
Agosto
Editora :
Konami
Desenvolvido por :
Konami

Speed Freaks

Os malucos das corridas

Para quem gosta de uma boa corrida ao estilo de *Street Racer*, ou mesmo ao estilo de *Micromachines* e *Circuit Breakers*, este *Speed Freaks* promete ser o jogo mais aguardado deste Verão.

Com dezenas de opções interessantes, com uma dúzia de pistas completamente alucinantes, com 6 personagens que só querem matar para atingir a meta e mais uma larga colectânea das armas mais mortíferas de sempre, este título vai com certeza "agarrar" completamente quem nele pegue, obrigando a horas e horas de jogo sem fim.

Speed Freaks é uma loucura completa de velocidade, power-ups e armamento pesado

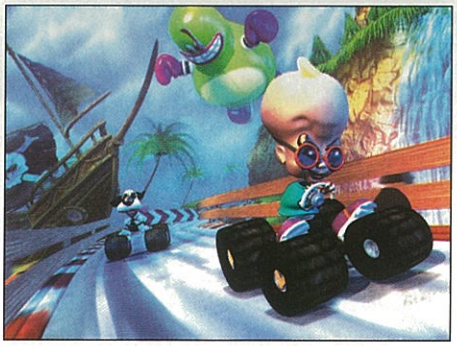
Com a promessa de gráficos soberbos e superfluidos, um controlo fácil, rápido e eficaz, e sonoplastia a condizer, *Speed Freaks* apresenta uma série de fortes propostas que, a serem cumpridas, o transformarão certamente num êxito.

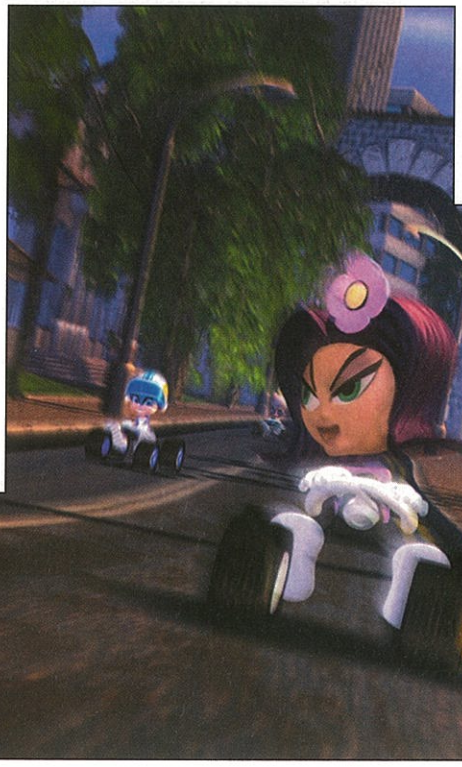




As personagens de *Speed Freaks* são realmente uns fanáticos de velocidade, pensando apenas e só na vitória, e utilizando todos os meios para a conseguir. Mas não pensem que se trata de uma simples corrida de automóveis, longe disso, já que as personagens utilizam o seu próprio corpo como chassis, correndo apenas em cima de rodas. Cada um dos corredores possui as suas próprias











características, com variação do peso, da velocidade, da aceleração e da resistência do seu "veículo". As personagens contam também com uma personalidade própria que suspeitamos irá influenciar de uma maneira peculiar a evolução dos resultados. Estas variáveis serão bastante importantes na corrida, influenciando grandemente a capacidade de condução durante a pista, pelo que o jogador deverá passar algum tempo a escolher a sua favorita, de forma a adaptar o seu estilo de jogo à personagem adequada.

Um jogo que promete ser completamente viciante, do princípio ao fim

Mas é no calor da corrida que se criam campeões, e acreditem que neste jogo não vão poder











confiar apenas na perícia de condução, pois os perigosos power-ups irão lá estar para inverter completamente as posições. Turbos, mísseis, metralhadoras, escudos e muitos mais irão estar presentes na versão final de *Speed Freaks*, prontos a disparar e a destruir completamente os adversários.

O controlo das personagens foi desenhado com base em Karts, de modo a simular da forma mais realista possível o verdadeiro comportamento do carro na pista, com um motor gráfico bastante pormenorizado no que respeita às reacções do automóvel. Claro que a realidade foi torcida de modo a permitir as carradas de armamento disponível no jogo, mas é interessante testemunhar um interesse em simulação real num jogo de arcada, e pode ser que até resulte em cheio.

As pistas prometem também ser o mais variadas possível, já que foram todas construídas a partir do zero, com uma larga colecção de terrenos que realmente influenciam a jogabilidade, espalhadas ao longo de quatro ambientes diferentes: autódromo, ilha vulcânica, parque de diversões e cidade. Cada ambiente terá as suas próprias características que irão variar de pista para pista, assim como diversos obstáculos que decerto tornarão a corrida bastante mais interessante.

Esperemos que cumpra todas as expectativas, e realmente nos consiga prender permanentemente

O modo multiplayer deverá também ser um dos mais interessantes modos de jogo, com opção para até quatro jogadores ao mesmo tempo, onde a diversão atinge o cúmulo, e onde *Speed Freaks* mostra realmente toda a sua glória, criando um autêntico festim de armamento e competição fervorosa. Avizinham-se assim enormes campeonatos que se prolongarão pela noite fora. Inclusive espera-se o lançamento de um pack especial, que incluirá um Multi-Tap na compra do jogo. Resta saber se este pack será lançado nas nossas humildes terras lusitanas, à semelhança do que acontecerá noutros países.

Infelizmente, temos ainda de esperar algum tempo até à saída de *Speed Freaks* que, com todas estas características, já nos entusiasmou o suficiente e criou o ambiente necessário para uma longa noite de vício assim que dispusermos da versão completa.

Gonçalo Lopes



Data prevista de saída :
Agosto 99
Editora :
Sony
Desenvolvido por :
Funcom

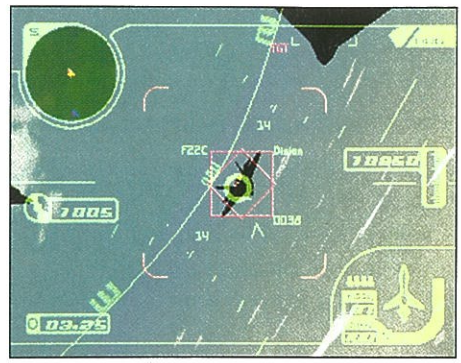
Ace Combat 3

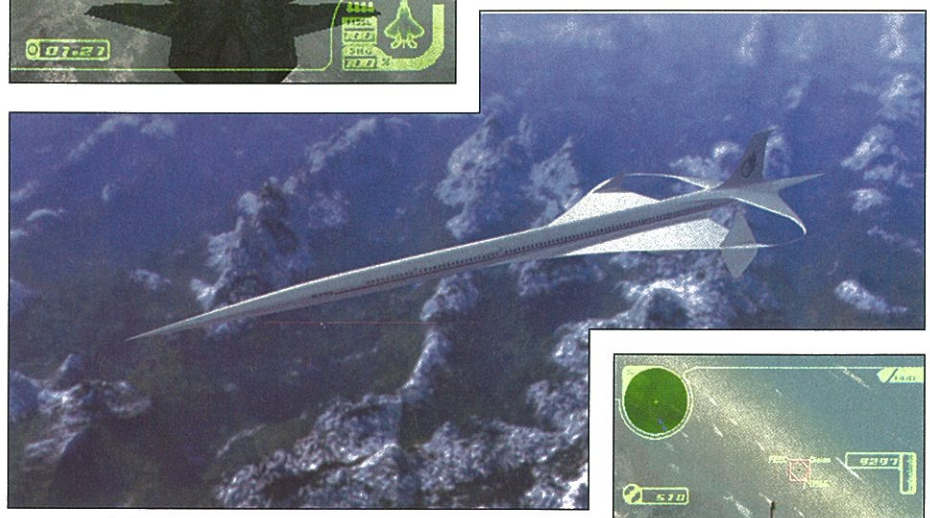
Os ases pelos ares...

Mais uma vez nos encontramos à espera do lançamento de uma sequela do famoso simulador da Namco, *Ace Combat*, que conta com uma evolução significativa ao longo do tempo, e que, nesta terceira edição, poderá realmente ascender ao pódio na PSX.

A história do mais recente episódio da série passa-se num futuro não muito longínquo, onde o sistema governamental caiu, face ao poder exercido pelas corporações multinacionais. De entre a guerra que se seguiu, duas corporações destacaram-se das outras: General Resource Ltd., e Neucom Inc. Possuindo ambas um vasto potencial bélico, uma guerra entre elas seria fratricida, e é aí que entramos, como pilotos da UPEO, uma organização devotada a prevenir o conflito, e teremos como missão evitar a todo o custo um conflito em larga escala.





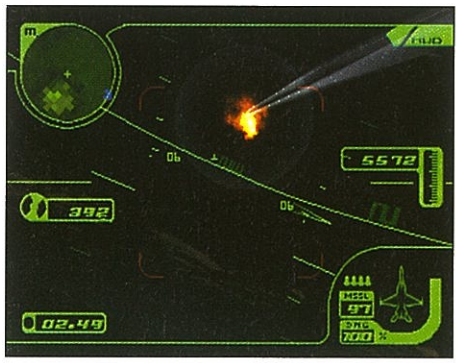


A Namco oferece-nos agora a terceira parte da série, que promete ser maior e melhor que nunca

Em relação aos títulos anteriores, *Ace Combat 3* terá uma série de evoluções que irão não só agradar aos amantes da série, mas aos pilotos de sofá no geral, transformando este jogo num dos mais aguardados do momento.

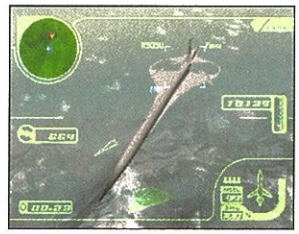
Em primeiro lugar, o guião que seguimos ao longo do jogo é bastante rico e envolvente, com alterações consoante a forma como jogarmos as missões. Podemos por isso prever já a existência de múltiplos finais escondidos no jogo.

Os gráficos sofreram também uma grande melhoria, mais uma vez esticando o potencial da consola ao máximo, e apresentando-se super detalhados e completamente em 3D, com uma maior e mais realista sensação de voo. As diversas missões que deverão estar disponíveis são prova disso mesmo, permitindo-nos jogar de noite, de dia, com diversas condições atmosféricas e em variados cenários de batalha.









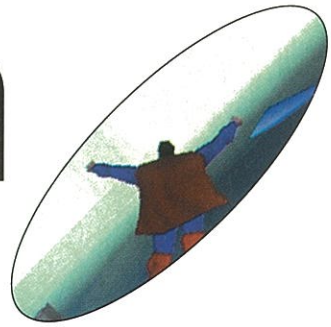
A jogabilidade foi também grandemente melhorada, de modo a aproveitar ao máximo também os periféricos da PSX, pelo que esperamos uma total utilização dos controlos do comando analógico, e dos botões L3 e R3 dos sticks, tal como em *Ape Escape*. O uso do Dual Shock oferece também um feedback realista, que aumenta o prazer de jogar o jogo. Com a possibilidade de controlar mais de 20 aviões de combate, assim como mais 10 aviões secretos controlados pelo inimigo, *Ace Combat 3* deverá apresentar uma longevidade que irá manter o jogador agarrado ao ecrã durante bastante tempo.

Ace Combat 3 será assim um dos grandes jogos a ser editado pela Namco nos próximos tempos, que mais uma vez consegue extrair todo o potencial que existe na consola para construir jogos fabulosos.

Gonçalo Lopes

Data prevista de saída :
Setembro 99
Editora :
Namco
Desenvolvido por :
Namco

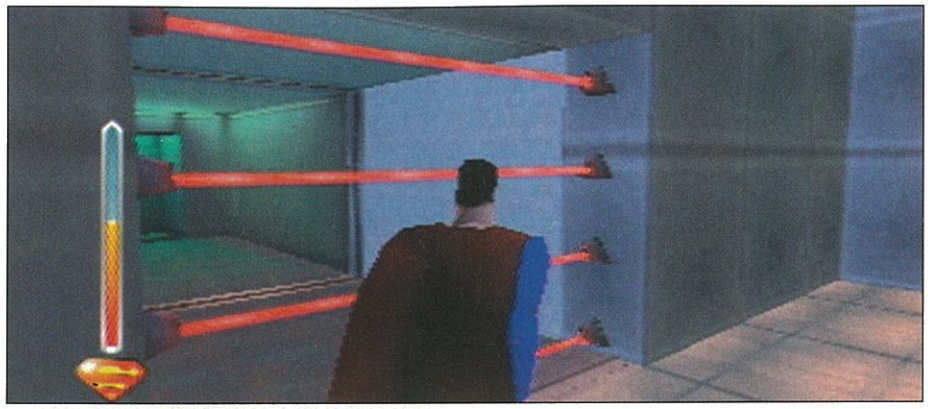
Superman



O mais clássico dos heróis

Herói mais clássico não existe. Depois de iniciar toda uma revolução no universo dos Comics americanos, o *Super-Homem* continua a fazer história, desta vez num universo virtual, a bordo de uma Nintendo 64.

A história é das mais banais de toda a série. Lex Luthor, um vilão tão clássico quase como o próprio Superman, ameaça de novo a cidade, e cabe ao Homem de Aço impedi-lo, o que o lança numa nova aventura a serviço do bem e da justiça.



É pena que a ideia original tenha sido tão mal trabalhada, pois podíamos estar em presença de um grande êxito

A maior vantagem deste produto da Titus é a simulação de todos os poderes de Superman. Tudo, desde a visão de calor até ao super-sopro, tudo lá se encontra, incluindo a capacidade de voar e a força sobre-humana. Os gráficos são o habitual da 64-bit, com uma definição límpida e uma animação fluida. Infelizmente, existem ainda muitos pormenores que deveriam ter sido muito mais trabalhados. Por exemplo, quando sobrevoamos a cidade, nota-se sempre uma grande mancha de nevoeiro no horizonte, desculpa por demais utilizada para a consola fazer o carregamento da continuação do cenário. É pena que este problema não tenha sido mais discretamente resolvido. Por outro lado, a simulação dos poderes não está completamente correcta, já que não podemos utilizar os poderes de Superman à descrição, sendo necessário apanhar determinados power-ups. Porém, esta desvantagem compreende-se, já que serve para tornar o jogo mais competitivo.

Quanto à jogabilidade é, quanto a mim, o que se encontra pior neste jogo, apresentando um controlo exageradamente difícil da personagem. Apesar de toda a liberdade de movimentos oferecida, o controlo de *Superman* é praticamente impossível nas primeiras tentativas, com pouco controlo da direcção, principalmente durante o voo. Claro que com o tempo esta dificuldade é ultrapassada, e podemos realmente apreciar as variadíssimas missões que compõem o jogo.

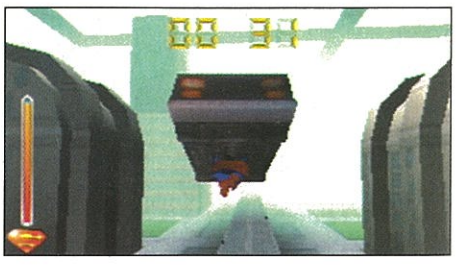
O grau de dificuldade é também talvez um pouco desequilibrado, já que muitas vezes pouco tempo nos é dado para concluir uma missão, levando-nos à frustração de ter de a repetir do início.

Este jogo é a passagem inevitável de um dos heróis mais clássicos para o mundo dos 64-bits

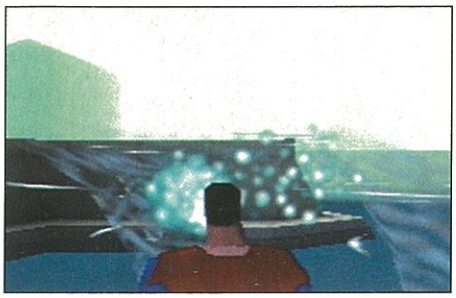
Com todas estas desvantagens, *Superman* é um jogo com uma ideia inicial que poderia ter sido mais bem trabalhada, mas que acabou por ser estragada pela falta de cuidado a arranjar diversos pormenores, tanto em aspecto visual como em aspecto de jogo. Apesar disso, poderá ser um bom título a adquirir para os fãs deste herói que já se encontra dentro da mitologia da banda desenhada.

Hugo Cardoso









Editora: Titus
Consola: Nintendo 64

81%

+ Simulação total dos poderes de Superman; Grande variedade de missões

− Fracos acabamentos visuais; Difícil controlo de jogo

NOVO



2 Jogadores simultâneo

Compatível com Rumble Pak™

Compatível com Expansion Pak™

LUCAS Arts™



CONSOLA NINTENDO®64
+ COMANDO
+ JOGO STAR WARS™: EPISODE I RACER™

TUDO POR APENAS 29.990$00*

* P.V.P. APROX.

NINTENDO®64

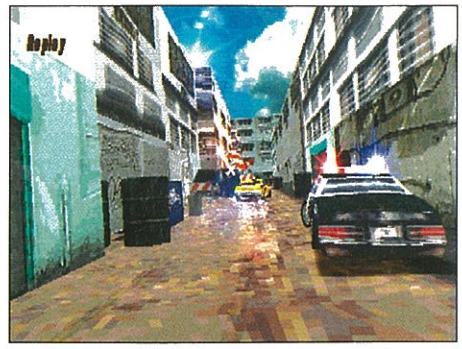
FEEL EVERYTHING.

DRIVER

Tanner, my name is Tanner

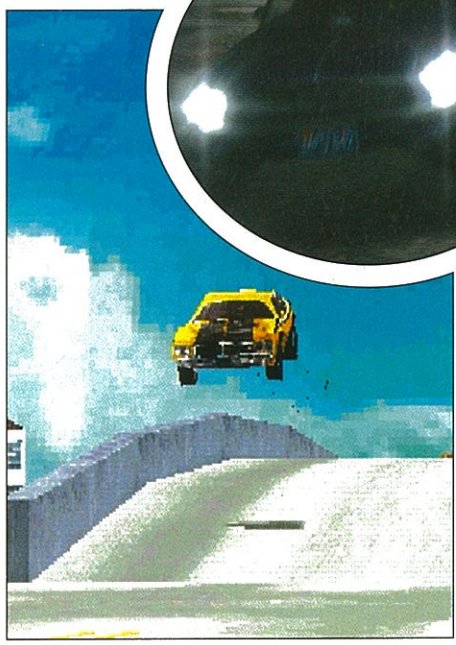
Sou polícia. Um duro, aliás. Preparem-se para lidar com isso. Além de que adoro automóveis. Mais propriamente, sou vidrado na condução. O meu chefe, um comissário da velha guarda, costuma até dizer-me que sou o melhor piloto que alguma vez conheceu, nos seus 40 anos de carreira.

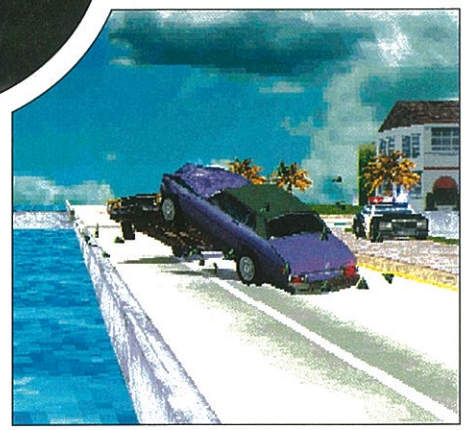












Nasci para o volante. Tenho nervos de aço, olhos de lince, unhas de guitarrista, Para mim, sentar-me num Mustang V8, com 5300 cc, num parque de estacionamento subterrâneo e cumprir a idiotice das manobras preliminares – a prova de fogo que, a mim, mais me parece emborcar uma lata de cerveja no final de um dia de trabalho – é mesmo "piece of cake".

Um pião a 180 graus é coisa de adolescentes metidos a Mario Andretti. O de 360 graus talvez seja mais difícil, para alguns, que não para mim. O slalom é como andar de bicicleta, nunca se esquece. E testar travões é coisa de mecânico de vão de escada.

Tanner, o meu nome é Tanner. Se se sentem uns ases do volante, venham comigo. Temos imenso o que fazer. Lá fora, os tipos da pesada andam à solta, criminosos nojentos. Nada mais merecem do que ser caçados – não a arraia miúda, mas os chefões – ir a tribunal e serem condenados a pesadas penas. Eles, só estão bem atrás das grades.

Driver começa assim mesmo. Com um desafio de perícia, nem por isso fácil, num silo de estacionamento. E só passada a prova damos início ao jogo, que há-de levar-nos por 40 missões, ao longo das quais nem só de talentos de ás do volante lhes ditam o sucesso.

Eis porque se confirma a frase do marketing da GTI:

– *Driver* pretende alterar a forma como encaramos as corridas de automóveis.

A atenção, a inteligência, porventura mais a argúcia, têm de estar sempre presentes, pois da estratégia vive *Driver*, onde Tanner tanto tem de infiltrar-se junto dos bandos do crime organizado, servindo-lhes de motoristas no decurso das suas actividades fora da lei, como acaba também por realizar-se enquanto polícia, perseguindo-os.

A atenção, a inteligência, porventura mais a argúcia, têm de estar sempre presentes, pois da estratégia vive Driver

Bons gráficos, os da PSX, pese uma certa "neblina" envolvendo tanto o cenário como os objectos em movimento, neste caso e principalmente os automóveis, embora o mesmo se verifique com as personagens que deambulam pelo teatro onde operam polícias e bandidos.

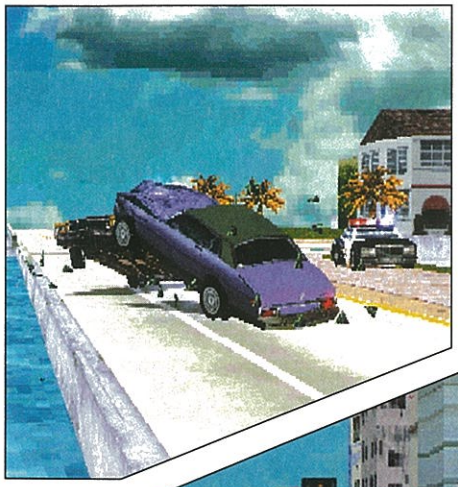
A apreciação dos cenários confirma o que anteriormente escrevemos: pormenor, traça interessante das várias cidades envolvidas – Nova Iorque, San Francisco, Los Angeles e Miami – que, como então se disse, foram devidamente filmadas a fim de lhes respeitar o traçado e a arquitectura.

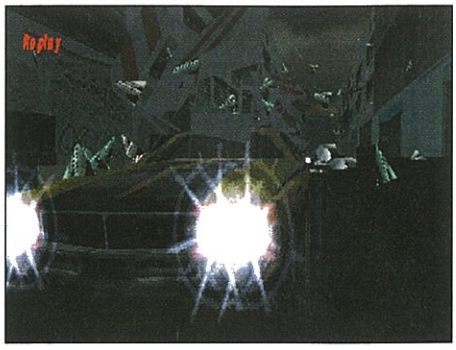
Realce para os efeitos especiais, nomeadamente no que concerne ao realismo obtido na dinâmica dos choques, graças ao aspecto convincente das amolgadelas nos carros, ao seu comportamento físico nas derrapagens, despistes e outros incidentes de percurso.

Como pudemos observar na Beta testada em Antevisão, confirmamos aqui outro pormenor importante, que é o do rigor com que a equipa da Reflections tratou os efeitos de luz e sombra, os particulares da luminosidade, respeitando as leis da óptica. Em condução nocturna, esta observação ganha foros de merecido elogio.

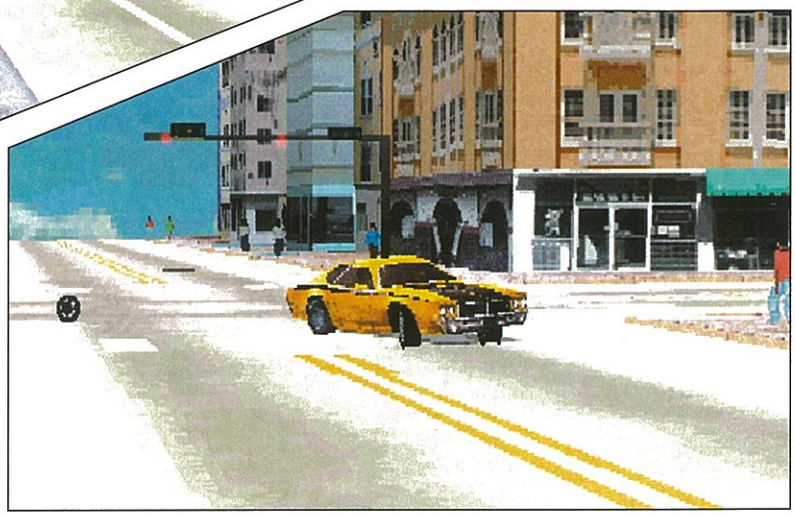
E não será demais reiterar a beleza do comportamento dos automóveis. Com efeito, observadas com olhos de ver, as cenas de acção/movimento agradam-nos pelo realismo transposto para o molejar das suspensões, a precisão das curvas e das travagens, a resposta ao travão de mão – o que também tem a ver com a











jogabilidade, diga-se que acima da média em termos de jogos de veículos motorizados.

Um passeio a alta velocidade pelas colinas de San Francisco será, sem dúvida, o teste máximo e o supremo gozo do jogador

O som é bastante bom. Todavia, não é óptimo. Um olhar e um ouvido mais profundo ou privilegiado depressa se apercebe de ínfimas dessincronizações, nomeadamente nos passos das personagens quando caminham pelos diversos pavimentos, também observadas noutros ruídos de fundo.

O que não lhe tira o valor, principalmente quando escutamos o roncar poderoso dos V8, o chiar dos pneus no asfalto, o estrondo inerente às colisões – tudo bem real.

Nota-se, sem dúvida, que os especialistas da Reflections colheram – e melhoraram – boa experiência da loucura passada em *Destruction Derby*. Um passeio a alta velocidade pelas colinas de San Francisco será, sem dúvida, o teste máximo e o supremo gozo do jogador.

Driver será o vício deste Verão para os apaixonados pelos automóveis a alta velocidade.

De salientar, ainda, o actuar preciso (e chato, pois claro), da Inteligência Artificial, que não nos perdoa a mínima falha, o menor dos erros, mesmo em modo fácil.

Aconselhamos uma visita ao site www.jointhelist.com, utilizando a palavra de código GTREGCON, pois existem lá umas surpresas a pedir uma olhadela.

Prémios, está de ver-se.

Em conclusão: *Driver* vive da história, que está longe de ser-lhe marginal e permite (ou recomenda-se) realizar os tais filmes, graças ao editor/gravador de sequências, para mais tarde recordarmos os feitos cometidos ao volante de uma "musculada banheira" americana dos anos 70.

Com direito a mexermos, também, na sonorização, já que temos ao dispor as trilhas sonoras da banda musical, toda ela, igualmente, muito 70's.

Se gosta de automóveis, não perca. Se lhe são indiferentes, não perca na mesma, porque *Driver* está longe de ser um mero jogo de corridas. Antes, uma agradável surpresa.

Ilídio Alves



Editora: GT Interactive
Consola: PlayStation

93%

+ O grande gozo

− Infidelidades sonoras

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ape Escape™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Se ninguém fizer nada, alguém assim acabará ocupando a Casa Branca.



Os macacos vão dominar o mundo. Agora o homem está em perigo de extinção. O que vais fazer para o impedir?

Classificação Templo dos Jogos: 95%

TBWA

APE ESCAPE A INVASÃO DOS MACACOS



Só para Dual Shock™

O primeiro jogo que utiliza as funções especiais do Dual Shock™.

1 Jogador | Cartão de Memória 1 bloco | Compatível com Dual Shock | DUAL SHOCK™



PlayStation

PODER TOTAL!

www.playstation-europe.com/ape-escape

Legend of Kartia Word of Fate

Legend of Kartia: Word of Fate



Para quem aprecia um bom jogo de estratégia, ou mesmo para quem se interessa grandemente por RPGs, este *Legend of Kartia: Word of Fate* promete ser uma das peças mais importantes na colecção.

Kartia conta-nos a história do mágico continente de Rebus, onde a magia reina em forma de Kartias, cartas imbuídas de um poder místico, que permitem alterar o tempo e o espaço. É com estes Kartias que os habitantes de Rebus vivem, utilizando-os para tudo, desde produzir alimentos, até à criação de armas e mesmo de grandes exércitos. A acção começa no início de uma grande guerra que irá afectar todo o continente, onde controlamos uma de duas personagens: Toxa, o cavaleiro mercenário, e Lacryma, a filha de um importante guerreiro. *Kartia* apresenta-nos logo aí uma importante evolução para os amantes de grandes scripts, oferecendo-nos à partida duas aventuras completamente diferentes para explorarmos a nosso gosto.

Na verdade, muito do desenvolvimento de *Kartia* foi centrado na história, que intercala todos os combates, e que se encontra suficientemente bem redigida para prender facilmente o jogador durante horas. E, claro está, quando terminar uma das aventuras pode sempre partir para a segunda, o que assegura assim a longevidade do título.



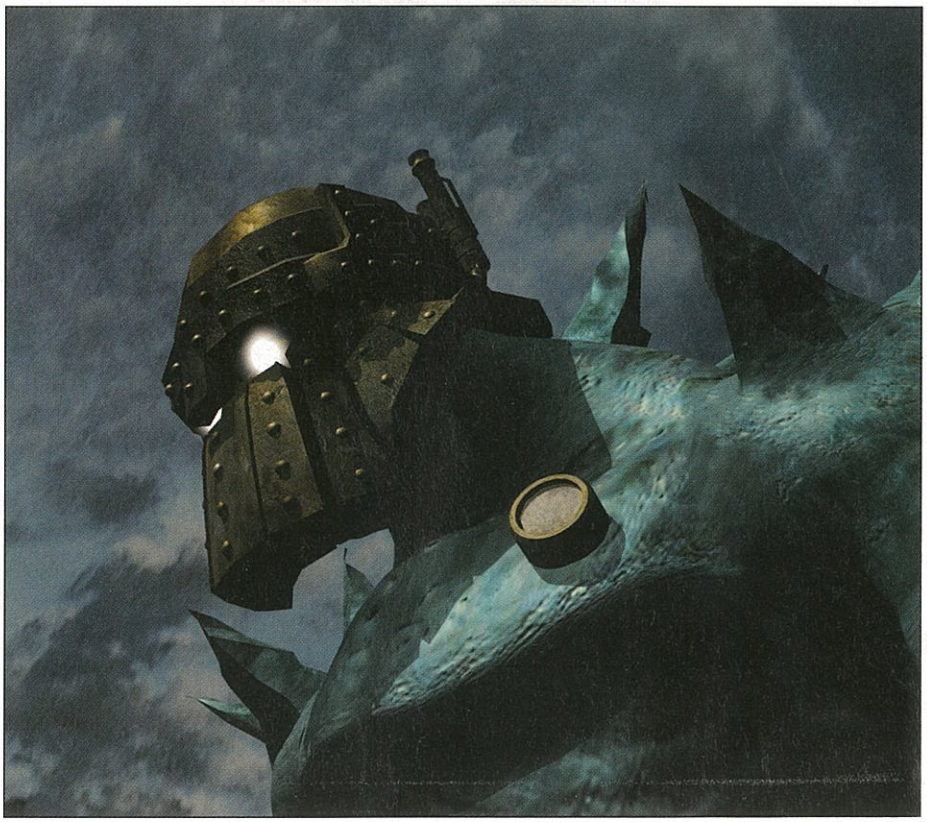


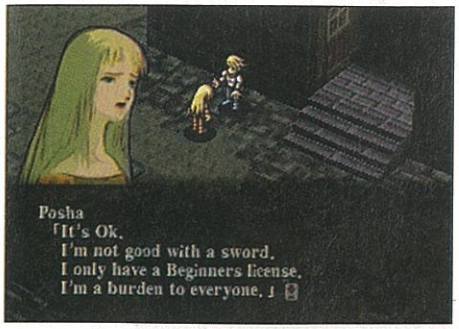
Claro que não é a história que faz o sucesso de um jogo, por mais bem construída que esteja, mas sim a parte de interactividade que o jogador desenrola. Em *Kartia*, a nossa iniciativa apenas é requerida nos combates efectuados ao longo dos episódios, o que desiludirá um pouco os amantes dos RPGs clássicos, onde assumimos um papel mais activo na evolução da personagem. O que não quer dizer que *Kartia* esteja mal feito, antes pelo contrário, já que as batalhas são bastante complexas e absorventes, o que de certeza se tratará de um doce para os amantes da estratégia.

O sistema de batalha encontra-se muito bem concebido, cheio de pormenores que animam os maiores estrategas

O sistema de jogo de *Kartia* baseia-se nas batalhas por turnos, à semelhança do velhinho *Vandal Hearts*, onde temos todo o tempo do mundo para preparar as tácticas que nos irão levar à vitória. Mas não pensem que será tarefa fácil, pois, por mais bem pensadas que estejam as nossas estratégias, é quase certo que o computador consiga descobrir uma fraqueza da qual não nos tínhamos apercebido. A IA de *Kartia* é bastante boa, como em praticamente todos os jogos por turnos, e provoca-nos autênticas dores de cabeça à procura do meio de alcançar a vitória.

Existe ainda outra característica que origina muitas vezes uma reviravolta numa batalha: a capacidade de criar soldados. Como as lutas são baseadas basicamente em Kartias, podemos criar os nossos próprios exércitos de Phantoms, poderosos monstros que se batem entre si para proteger os seus mestres. A magia criada pelos









Kartias é também muitas vezes fonte de surpresas, podendo arrasar exércitos em pouco tempo. É por isso que, como podem ver, os Kartias são de extrema importância numa batalha, o que obriga a uma boa gestão de recursos, não vá dar-se o caso de ficarmos sem Kartias, o que levaria a uma derrota quase certa.





Uma história longa e muito bem contada, que nos mantém presos do princípio ao fim

Outro pormenor importante e que adiciona ainda mais conteúdo e complexidade ao jogo, são as combinações de Kartias. Ao longo do jogo, ao derrotarmos inimigos ou ao abrirmos cofres, encontramos pedaços de antigos caracteres mágicos, que podemos combinar para dar origem às magias. Temos por isso ao nosso dispor um enorme leque tanto de feitiços, como de Phantoms, ou mesmo de criação de armas, variando a quantidade disponível em prol do número de caracteres que possuímos. É um pouco difícil de explicar, mas fiquem já com a ideia de que existem, virtualmente, centenas de combinações no jogo, que certamente irão entreter os mais perfeccionistas neste tipo de jogos.



Mas jogabilidade à parte, já que o melhor a fazer para conhecer o jogo é mesmo jogá-lo, falemos do aspecto visual. Apesar de não ser dos ambientes mais bem construídos graficamente, *Kartia* consegue ainda apresentar uma boa qualidade gráfica, apesar de não ser dos aspectos de maior destaque. Com os cenários em 3D e as personagens em 2D, existe um contraste demasiado elevado, que nos leva a pensar um pouco na falta de acabamentos no jogo. As magias estão visualmente bem conseguidas, com vários efeitos visuais, e cheias de cor e vida, podendo até interferir com o cenário, desde a congelação de rios até ao desnivelamento do terreno.

Legend of Kartia: Word of Fate fica assim classificado como um jogo dedicado praticamente a um público específico, amante da boa estratégia, mostrando ser um produto com bastante conteúdo para oferecer, apesar de não ter como objectivo um grande grupo de compradores. Em suma, se gosta de estratégia compre, se não gosta, talvez não valha a pena gastar dinheiro neste título.

Gonçalo Lopes

Editora: Konami
Consola: PlayStation

90%

+ Complexo e rico sistema de batalha; Um longo e bem construído guião; IA apurada

− Aspecto visual pouco trabalhado; Um pequeno leque de possíveis jogadores

Evil Zone



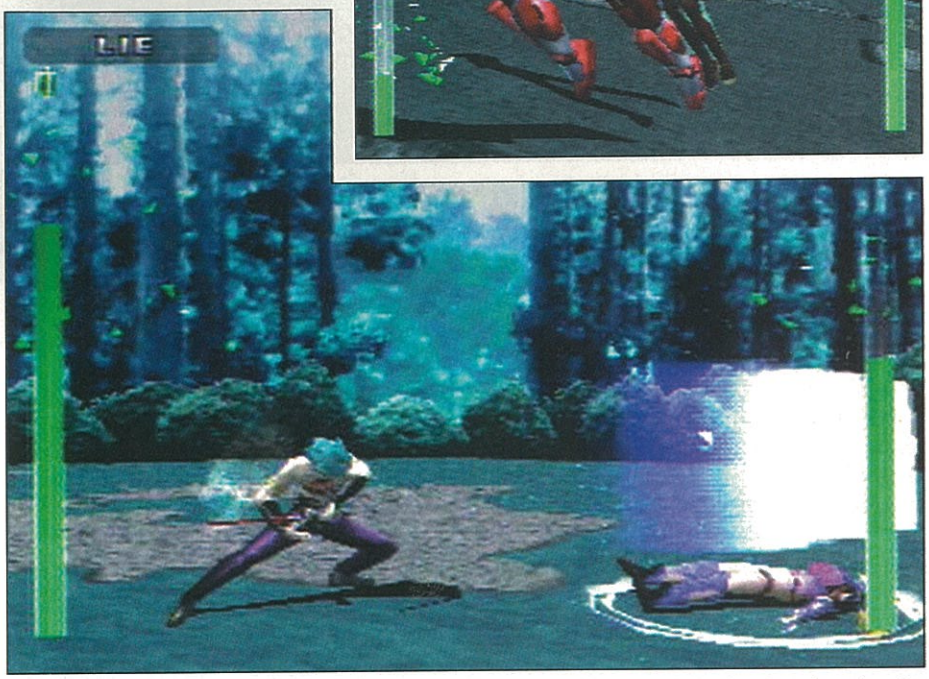
Um autêntico filme Anime











Já há algum tempo que o Anime, as animações construídas a partir das bandas desenhadas japonesas Manga, tem vindo a conquistar um cada vez maior número de adeptos no nosso país, razão pela qual numerosos títulos baseados neste tipo de animação têm agora atingido o nosso mercado.

Evil Zone é um deles. Com uma história bem organizada, com um desenrolar lógico e emocionante, e introduções cinemáticas fantásticas, este jogo tornar-se-á decerto num dos jogos de culto para os apreciadores. O que não o impede de se tornar igualmente numa boa opção para quem goste de beat'em ups no geral.

Combates rápidos, cheios de efeitos especiais e animações de encher o olho

Um dos mais importantes trunfos de *Evil Zone* é a sua história, e o modo como esta se desenrola. Falam-nos então de um maligno ser etéreo, chamado Ihadurca, que se encontra preso em I-Praseru, uma ilha mágica isolada do resto do universo por uma barreira protectora. Apesar de preso, Ihadurca encontra-se a recuperar os seus poderes, e a engendrar maneiras de se escapar e espalhar a morte e destruição. É por esta razão que os habitantes de I-Praseru decidiram chamar à sua ilha os mais poderosos lutadores do universo, de modo a descobrir quem é o detentor de poder suficiente para derrubar Ihadurca.

A história nem é das mais originais, mas o interessante é que, quando jogamos em Story Mode, as lutas desencadeadas pela nossa personagem são descritas em forma de episódios de uma série Anime, diferente para cada uma delas.

Os combates em si são também bastante animados. Os gráficos encontram-se até bastante bons, e os efeitos especiais são do melhor que podemos encontrar dentro do género. As animações são também bastante bem feitas, e existem diversas reacções das personagens que nos fazem realmente entrar na luta, apreciando cada momento. O facto de ser totalmente em 3D permite uma maior liberdade de movimentos, com esquivas, desvios e tudo o mais.

Apesar de não atingir o topo, pode já considerar-se uma boa compra para os fãs da luta

A jogabilidade é perfeitamente digna de qualquer bom beat'em up actual, com uma fluidez assombrosa e a possibilidade de desencadear facilmente combos espantosos e magias poderosas, que praticamente transformam um combate em *Evil Zone* num desenho animado, cheio de luz e cor.

O som é outro dos aspectos a destacar. Apesar da boa banda sonora durante as batalhas, o que realmente impressiona em *Evil Zone* são os diálogos entre lutadores, que vão evoluindo dependendo do rumo que a batalha está a tomar.

No geral, *Evil Zone* apresenta-se como um produto que, apesar de talvez não ser suficiente para os jogadores mais exigentes, tem suficientes características para absorver durante bastante tempo mesmo quem não seja amante de Anime.

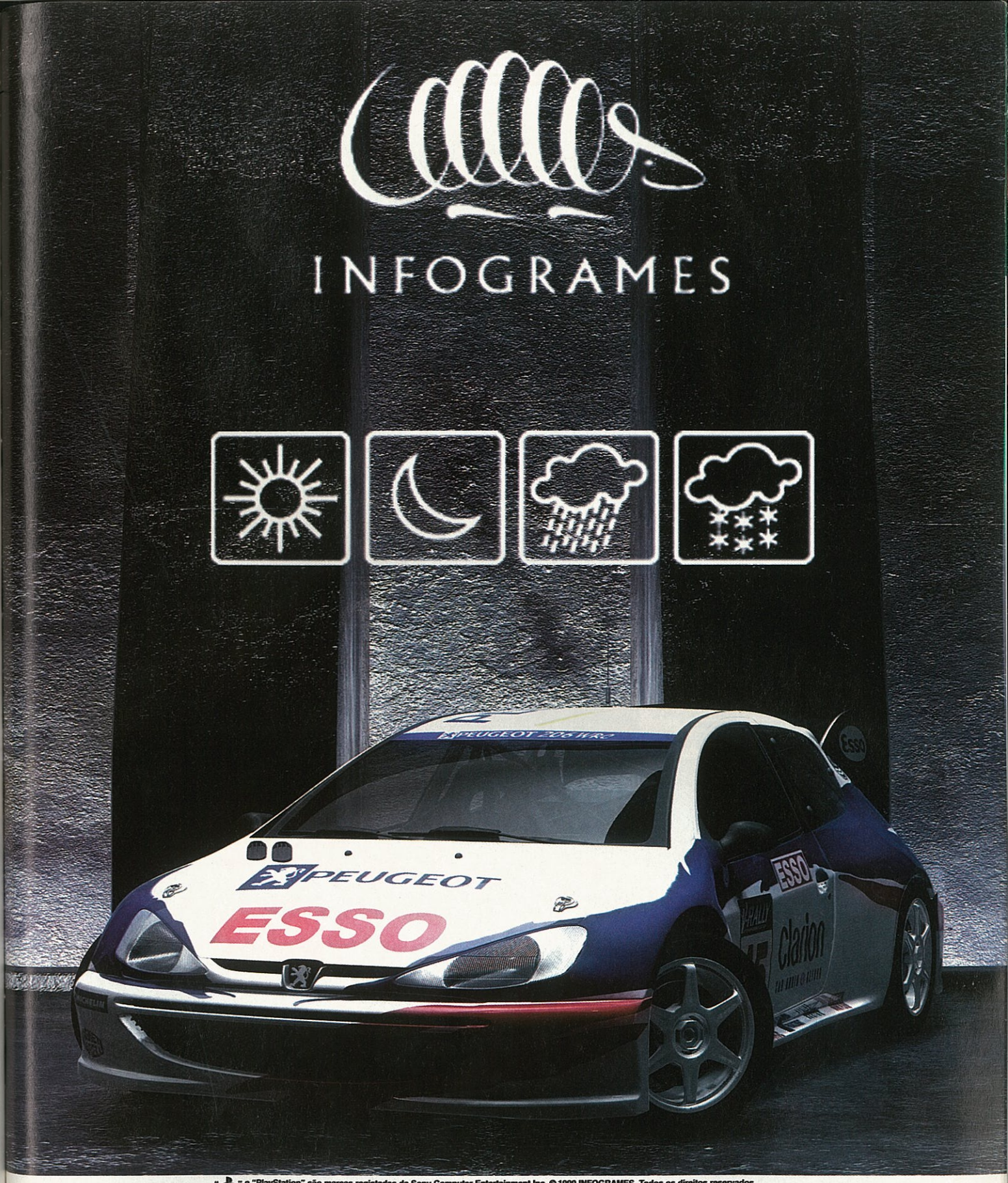
Gonçalo Lopes

Editora: Titus
Consola: PlayStation

89%

+ Desenrolar da história; Combates intensos e fluidos; Animações bem conseguidas

− Apesar de tudo, não existem suficientes filmes para satisfazer o fã de Anime



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

PAL

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

INFOGRAMES

Prémio **Infogrames** Portugal

O concurso para Criadores de Jogos Interactivos

www.infogrames.com/portugal/competition

Castlevania



O regresso de um clássico



Foi já há bastante tempo que assistimos ao lançamento do primeiro *Castlevania* para a velhinha NES, que já nessa altura nos deliciava durante horas. Chegou agora a altura de passar para os 64 bits, provando conter ainda muito sumo para espremer.

Realmente a saga desta família caçadora de vampiros parece não ter fim, já que o tenebroso exército do Conde Drácula não pode ser destruído para sempre, o que obriga a uma vigilância constante da parte dos seus inimigos. Mas agora o perigo está em riscos de atingir o auge, com a iminente ressurreição do Conde em pessoa, que regressou da sua prisão de cem anos para liderar pessoalmente o seu exército.

Todos os aspectos do jogo foram bem trabalhados, transformando Castlevania num dos grandes títulos da temporada na N64

Face a esta situação, o último herdeiro da família de caçadores de vampiros Belmont,



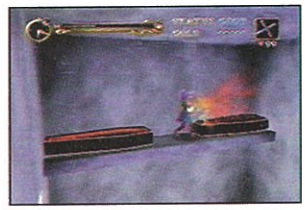
Reinhardt Schneider, partiu para o castelo para impedir a expansão das forças das trevas. Porém, ele não se encontra sozinho na sua luta, pois uma jovem rapariga dotada de poderes mágicos, Carrie Frenzandez, sentiu a presença de Drácula, e encontra-se igualmente determinada a derrotá-lo.

Os gráficos de *Castlevania* são uma obra-prima, mesmo na N64, permitindo-nos agora visualizar muito melhor o mundo que já explorámos nas versões anteriores da saga. Com um motor gráfico completamente em 3D, *Castlevania* está recheado de pormenores e efeitos especiais, como por exemplo, a queda de raios em árvores, ou a súbita aparição de inimigos. A animação da personagem está também muito bem conseguida, apesar de não aproveitar na totalidade o potencial da consola.









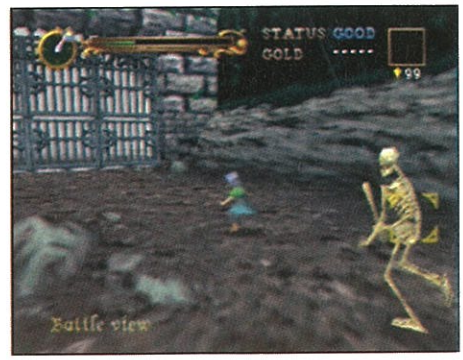
A jogabilidade encontra-se também bastante diferente do seu antecessor na Super Nintendo, já que se trata de um jogo em 3D, aproximando-se mais do estilo de *Tomb Raider*, apesar de conter tanta acção como os anteriores. Os movimentos são rápidos e fluidos, mesmo nos próprios inimigos, o que nos obriga a um pensamento igualmente rápido e contínuo para conseguir derrotar as hordas de esqueletos e outras criaturas negras que são enviadas contra nós. Para tal temos sempre à disposição uma arma base, sendo um chicote ou pequenas lâminas cortantes, e um variado leque de outras armas, que nos irão ser bastante úteis nos níveis mais avançados.

A reedição de Castlevania para a N64 prova que a saga se encontra mais viva que nunca

A acção foi mantida, como já referi, mas encontra-se agora complementada pela resolução de pequenos puzzles, necessários para avançarmos no jogo, desanuviando um bocado da matança incessante de criaturas do mal.

O som encontra-se adequado ao tipo de jogo, com alguns crescendos interessantes, mas sem se tornar nada do outro mundo. Estamos por isso em presença de um regresso em peso de um clássico que, tal como fez sucesso na altura, poderá ter êxito agora, principalmente entre os nostálgicos dos jogos.

Gonçalo Lopes



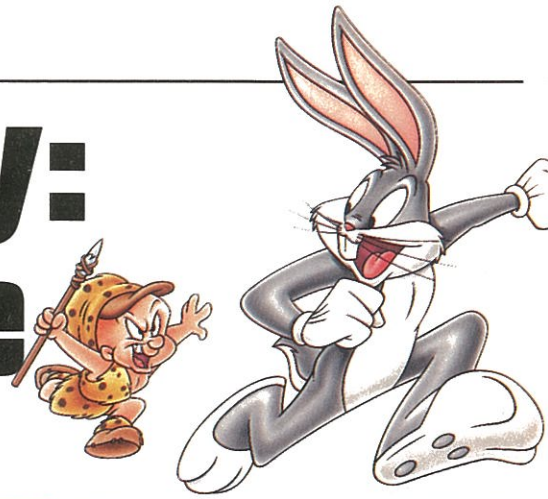
Editora: Konami
Consola: Nintendo 64

93%

+ Gráficos bem construídos; Boa jogabilidade; É um clássico

− Pode tornar-se monótono quando jogado por longos períodos de tempo

Bugs Bunny: Lost in Time



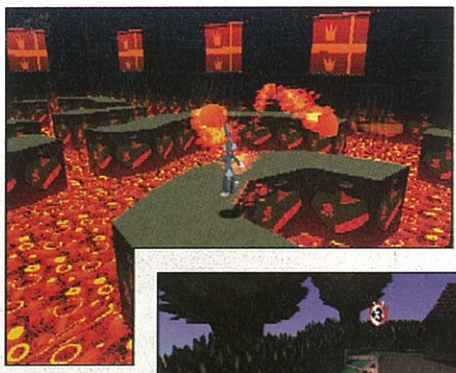
What's up, doc?

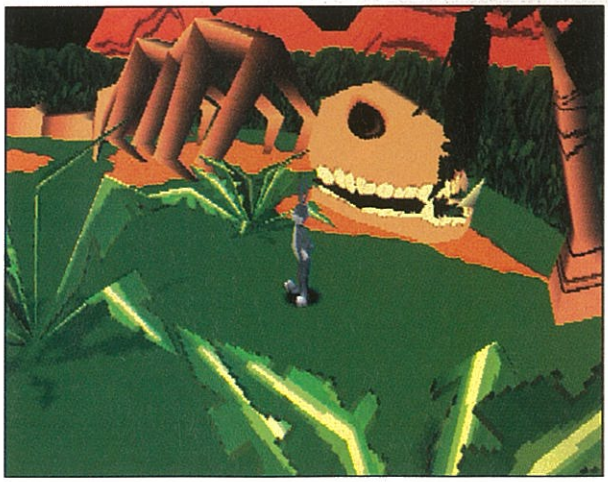
Certamente que a personagem principal deste jogo dispensa completamente qualquer tipo de apresentação. Conhecido por miúdos e graúdos, apreciado por todas as gerações, este coelho arrasta multidões onde quer que passe.

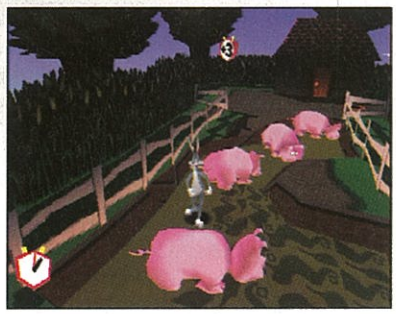
Resta saber se fará o mesmo ao passar pelo universo PlayStation, onde finalmente podemos controlar Bugs Bunny numa das suas aventuras. Desta vez o desafortunado coelho encontra-se preso no tempo, depois de ter activado por engano uma máquina do tempo que encontrou numa das suas viagens. É agora a sua missão encontrar maneira de escapar deste vórtex temporal, percorrendo as diferentes eras em busca de um meio de voltar ao presente. A ideia do jogo não é completamente nova, mas é a presença de Bugs Bunny que torna tudo tão diferente e bastante mais divertido.

Um dos aspectos que se torna mais importante destacar é o pormenor encontrado nos gráficos. Tanto Bugs, como todos os seus inimigos, assim como o cenário que o rodeia foram maravilhosamente bem concebidos, transmitindo uma saborosa sensação a desenho animado, tanto quanto seria possível numa animação a 3D. As diversas situações e animações presentes no jogo foram também retiradas fielmente do universo da Warner Brothers, pelo que temos bigornas a cair do céu, caixas de TNT e outras armadilhas várias, que nos levam a recordar com gosto esta série de desenhos animados.









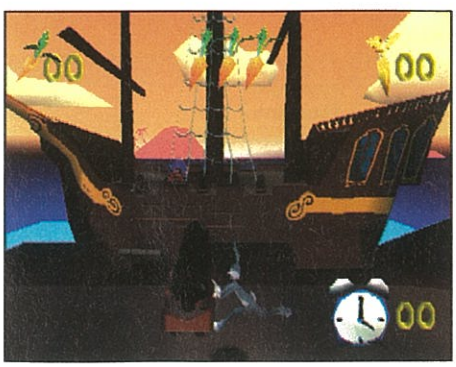


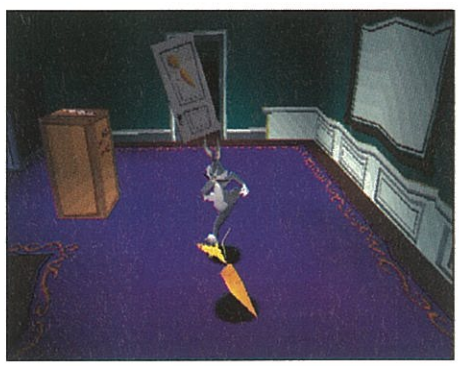
Mas à parte os gráficos, o que realmente conta neste jogo é a sua jogabilidade, e é aí que o jogo triunfa realmente e mostra todo o seu brilho. O cuidado posto na conversão dos movimentos de Bugs para o jogo é espantosa, permitindo-nos concretizar um grande leque de acções, de forma a enganarmos os nossos inimigos e escaparmos com a pele ilesa. Mergulhar para debaixo do chão, esgotar o fôlego dos inimigos ou simplesmente largar-lhes um peso em cima são algumas das possibilidades que este jogo oferece, e que estão facilmente ao alcance do jogador, através de um interface simples e aliciante, o que o torna acessível para todas as idades.

O universo de Bugs Bunny como realmente é, convertido fielmente para a consola da Sony

A música desempenha também um papel importantíssimo, e está também fabulosamente bem convertida. Todos aqueles pequenos pormenores sonoros, quando, por exemplo, nos esgueiramos sob um inimigo, ou quando subimos uma escada, são sensações difíceis de descrever, mas que se encontram bem presentes em *Lost in Time*.

Conclui-se deste modo que estamos perante um trabalho magnífico da Infogrames, realizado com todo o rigor, e que nos oferece realmente tudo aquilo que deveria oferecer: horas e horas de divertimento.





Gonçalo Lopes

Editora: Inforgrames
Consola: PlayStation

93%

+ Bons gráficos, as situações hilariantes, jogabilidade

− Com um coelho assim, o que poderia existir de mau?

Chocobo Racing



Saudades de Final Fantasy...

Para todos aqueles que já se encontram à espera da sequela de *Final Fantasy VII* há já algum tempo, a Squaresoft lançou agora um pequeno jogo de corridas apenas para entreter um pouco as almas dos fãs tão saudosos da série.

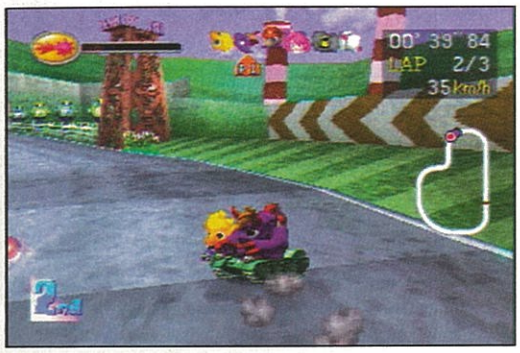
Chocobo Racing é um jogo feito 80% para os fãs de *Final Fantasy*, centrado no tão conhecido galináceo que se tornou já uma espécie de marca da série. Este novo título da saga surge-nos sobre a forma de uma pequena competição, onde um conjunto das mais conhecidas personagens de *Final Fantasy* saltam para o ecrã, correndo uns contra os outros, cada um utilizando os seus próprios meios para atingir o primeiro lugar.

É pena que o aspecto técnico do jogo não tenha sido mais trabalhado

É realmente um jogo bastante simples, apresentando bastantes semelhanças com o velhinho *Street Racer*, ao apresentar personagens 2D num cenário 3D, cada uma delas armada com poderes especiais, e com uma série de power-ups espalhados pela pista.

O ambiente gráfico não é dos mais famosos, encontrando-se até excessivamente pixelizado, se considerarmos as potencialidades da PSX já utilizadas noutros títulos, o que pode à partida desiludir até os mais fanáticos de *Final Fantasy*.

A jogabilidade, essa sim, encontra-se até bastante bem desenvolvida, permitindo-nos desfrutar de umas agradáveis horas de corrida sentados tranquilamente no sofá, apreciando a animação rápida e fluída dos "pilotos", com um controlo bastante rápido e eficaz.



Em *Chocobo Racing*, não se trata apenas de verificar quem tem maior perícia a conduzir, já que a presença dos power-ups pode influenciar grandemente a corrida, e mesmo quem não perceba grande coisa de condução pode sair vitorioso, se utilizar bem os referidos bónus. Estes podem surgir sob diversas formas: boosters de velocidade, magias diversas, escudos de protecção, ímans para power-ups, etc. Podemos por isso perceber desde já o quão renhida e divertida se pode tornar uma "batalha" em *Chocobo Racing*, com diversas voltas inesperadas que podem baralhar qualquer um, alterando o final da corrida.

Mas para além destes poderes in-track, cada jogador tem ainda a possibilidade de escolher um poder específico para a sua personagem no início de um campeonato ou single race como, por exemplo, capacidade de andar mais depressa, ou de levitar, entre muitas outras.

Tirando estes pequenos pormenores, nada mais de especial há a referir, sendo *Chocobo Racing* um jogo de corridas bastante comum, dedicado apenas a um grupo específico de compradores, funcionando como uma diversão apenas para apreciadores de *Final Fantasy*.

Gonçalo Lopes







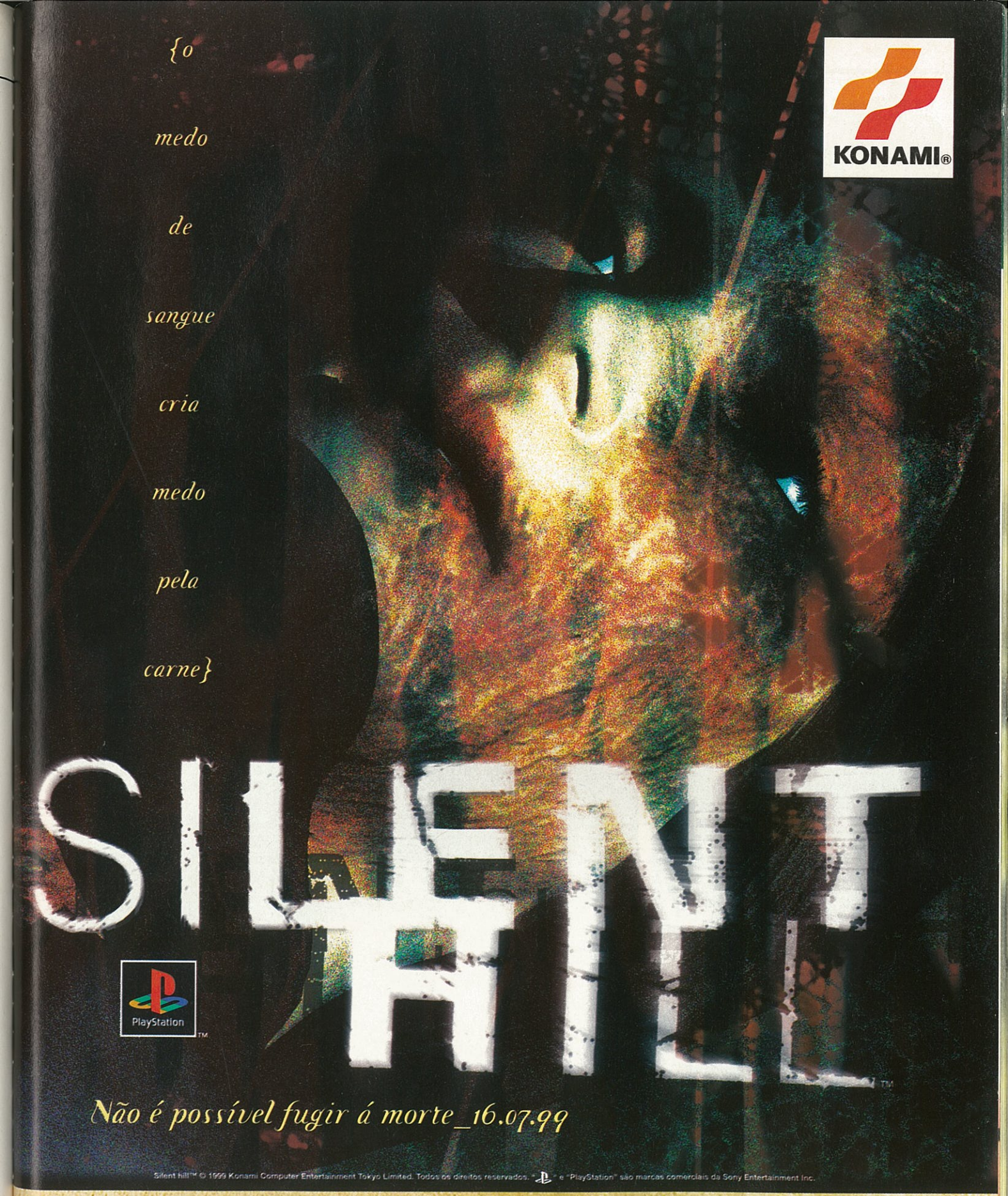


Editora: Squaresoft
Consola: PlayStation

83%

+ Velocidade e fluidez de jogo; Grande número de power-ups

− Ambiente gráfico pouco aperfeiçoado; Algo limitado, mesmo para amantes de Final Fantasy



Silent hill™ © 1999 Konami Computer Entertainment Tokyo Limited. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e "PlayStation" são marcas comerciais da Sony 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 SILENT HILL. Recorte, cole num postal e envie a sua frase para:

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

ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 31/08/99.

Bimotor GAMER

ECOGAMES

Frase:

Mystical Ninja 2 Starring Goemon





E aqui temos mais uma divertida aventura agora lançada para N64. Sequela de *Mystical Ninja*, este novo lançamento conta com uma boa quantidade de atractivos para nos prender durante longas horas.
A forma como desenrolamos o jogo e a história é muito semelhante à de um RPG habitual, com os muito típicos diálogos, recolha de objectos e realização de quests. A nossa personagem também evolui com as nossas acções, tal e qual como num típico jogo de roleplay. Mas é nas partes de acção que *Mystical Ninja 2* mais se diferencia dos outros produtos deste tipo, apresentando uma acção tipo plataformas bastante rápida e viciante, acessível a todo o tipo de jogadores.
Com um scroll horizontal mas com bonitos cenários e personagens desenhados completamente em 3D, este jogo vai de certeza agradar aos apreciadores de aventuras.

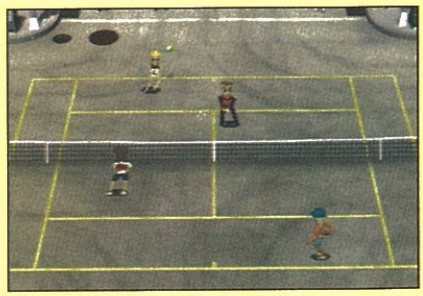
Gonçalo Lopes

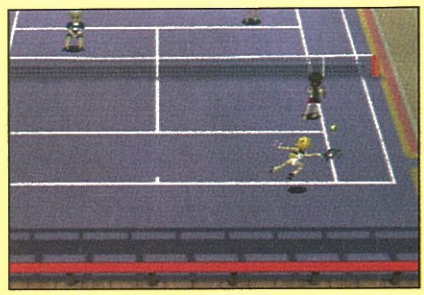


82% Editora: Konami Consola: N64

Anna Kornikova's Smash Court Tennis







Uma maravilha de originalidade com um sabor muito, muito cartoon. Para quem aprecia bons jogos de ténis e gosta de jogar com os melhores profissionais, pode agora apreciá-los no seu melhor: em forma de bonecos giríssimos que se digladiam pelo título como se fossem autênticos jogadores. Mas não se preocupem com os pormenores, já que os nomes e as aparências das personagens coincidem perfeitamente com as verdadeiras, pelo que se conseguem distinguir perfeitamente os mestres na arte da raquete. O controlo do jogo é também bastante rápido e fluido, o que dá a *Kornikova's Smash Court* um vício garantido. E então se pegarmos neste jogo e lhe juntarmos mais três amigos, os tempos de jogo alastram e aumentam como um vírus descontrolado. Não há nada como um bom jogo a pares entre campeões. É realmente um título que merece uma espreitadela.

Hugo Cardoso

86% Editora: Namco Consola: PlayStation

Command & Conquer





Command & Conquer é um jogo que dispensa de certeza absoluta qualquer tipo de apresentação que lhe possa dirigir. Primeiro rei absoluto dos jogos de estratégia em tempo real, *Command & Conquer* foi a mãe de milhentos clones que depois se seguiram, e ainda hoje continua a ser motivo de vício, tanto no PC como em consolas, enquanto aguardamos pelo tão esperado *Tiberian Sun*. Esta reedição Platinum na PSX serve apenas como última oportunidade, aos jogadores que perderam o primeiro título da saga, de preencherem o enorme buraco que têm na sua colecção, que apenas ficará completa com a inserção deste clássico absoluto.
Apesar dos seus gráficos já algo diminuídos em relação aos títulos que posteriormente saíram, a sua jogabilidade continua inalterada, e permanece como símbolo de vício para quem realmente aprecia um bom jogo de estratégia.



Gonçalo Lopes

88% Editora: Westwood Consola: PlayStation

Game Boy Report

Topgear Rally



Esta simulação de corrida de automóveis apresenta como grande novidade o Rumble Pak incorporado na cassete que permite sentir todas as vibrações do jogo nas nossas mãos.
O efeito está perfeitamente conseguido e não haja dúvida que a sensação, se inicialmente se pode afigurar desconcertante, após alguns minutos de jogo não queremos outra coisa.
Inevitável também é a comparação deste título com o famoso *V-Rally*. Pessoalmente em termos gráficos prefiro este último, pois tanto os veículos como as paisagens estão melhor elaborados, isto para não falar dos efeitos atmosféricos, poças de óleo e outros obstáculos nas estradas. De igual modo a jogabilidade de *V-Rally* é superior. Os carros respondem melhor e como tem uma dimensão maior a sua visibilidade também é melhor, factor que é de ter sempre em conta numa consola cuja ecrã é reduzido como no GameBoy.
Todavia isto não invalida que *Topgear Rally* não tenha as qualidades próprias e possa ser preferido por determinados jogadores.
Concluindo: se quer umas emoções extras e sentir a vibração da sua condução, não hesite e, em vez de acelerar nas nossas estradas, acelere em *Topgear Rally*, até porque neste caso a tolerância é máxima e pode ter uma cervejinha fresca ao seu lado enquanto vai a conduzir.

Fernando Rosado

84% Editora: Kenco Consola: GameBoy Color



International Superstar Soccer 99

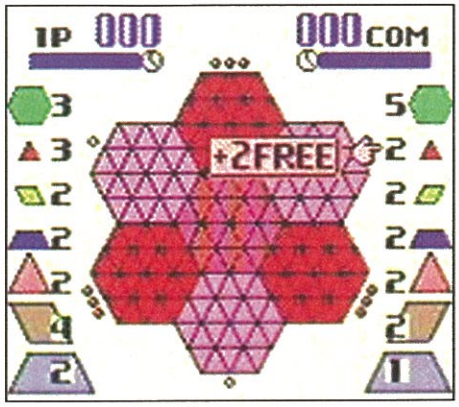


Evidentemente que *International Superstar Soccer 99* não é um *Fifa 99*. No entanto, como 1º simulador de futebol para o GameBoy Color, oferece logo à partida uma certa expectativa. E diga-se que os resultados, após alguns minutos de estudo e adaptação das diferentes possibilidades das tácticas e controlo dos nossos jogadores, são bastantes positivos.
O número de opções tácticas com que pode ser configurada a nossa equipa é um factor a ter em conta e o controlo dos jogadores quer em modo defensivo quer ofensivo é perfeitamente adequado.
As equipas, ou melhor, selecções presentes são 32, embora Portugal não esteja presente.
A jogabilidade de *International Superstar Soccer 99* é boa, com um grafismo simples mas muito visível, tanto da bola como dos jogadores. Todavia, o colorido não é famoso e o desenvolvimento dos lances, por vezes, não é tão rápido como seria desejável.
Concluindo: um título a ter em conta por todos os fãs do desporto rei, que vai certamente preencher algumas horas vazias deixadas pelo futebol ainda no defeso.

Fernando Rosado

78% Editora: Konami Consola: GameBoy Color GameBoy

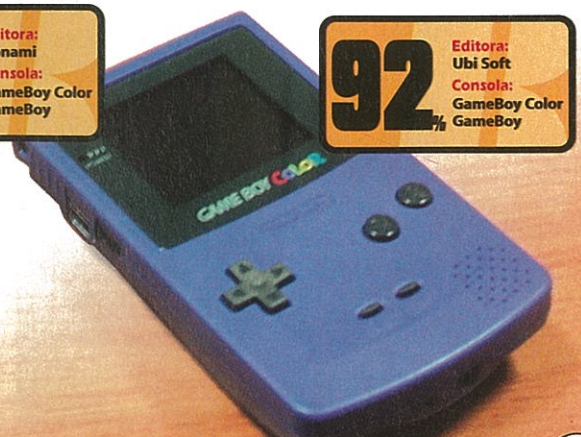
Hexcite



Este jogo de estratégia, fundamentado num conceito extremamente simples, é verdadeiramente genial. Em poucas palavras e com um mínimo de regras, o objectivo do jogo consiste em colocar peças de várias formas geométricas ao lado de peças adversárias, num tabuleiro hexagonal.
A priori, poder-se-ia pensar que o resultado seria um jogo desinteressante e fastidioso. Pois bem, *Hexcite* é precisamente o contrário, apaixonante e viciante como poucos jogos.
Com várias opções, este título permite jogar contra o GameBoy em 5 níveis de dificuldade progressiva, contra um adversário humano ou com a resolução de vários problemas que nos são propostos, modo este que é um excelente método de aprendizagem. Um pequeno reparo apenas para o tempo exagerado de resposta do GameBoy nos níveis mais elevados.
Hexcite está bem realizado, com um grafismo atraente (as cores são alteráveis, tanto as do tabuleiro como as das peças) não apresentando qualquer problema de visibilidade. De igual modo pode gravar-se o jogo em qualquer ocasião, facto que é de muito do meu agrado.
Em suma, *Hexcite* é um jogo de tabuleiro com peças geométricas que vai exigir das suas celulazinhas cinzentas algum esforço mas perfeitamente recompensante. A não perder se gosta de puzzles, até porque este tipo de jogo para o GameBoy não é muito abundante.

Fernando Rosado

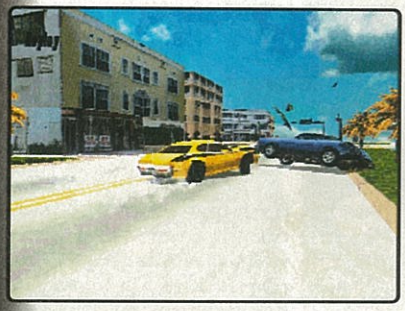
92% Editora: Ubi Soft Consola: GameBoy Color GameBoy



Para os menos persistentes

PlayStation

DRIVER



Introduza estes códigos no menu principal para libertar a opção cheat no ecrã cheat.

Invencibilidade:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Sem polícia:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Marcha-atrás:
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Ecrã de pernas para o ar:
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

Ver créditos:
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Carros pequenos:
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

Suspensão longa:
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Cidade escondida:
Quando terminar o jogo, abre uma cidade escondida.

BUST A MOVE 4



Mundo de bónus:No ecrã de título, prima Triângulo, Esquerda, Direita, Esquerda, Triângulo. Se introduziu o código de forma correcta, vai ouvir um som e uma face aparece no canto inferior direito do ecrã.

DARKSTALKERS 3



Jogar como Male Shadow:
No ecrã de selecção de personagem destaque a caixa "?", pressione Select(5), e depois carregue em qualquer botão.

Jogar como Female Shadow:
No ecrã de selecção de personagem, destaque a caixa "?", pressione Select(7), e carregue em qualquer botão.

Jogar como Image Talbain:
No ecrã de selecção de personagem, destaque Gallon, pressione Select, e depois carregue em todos os botões de Pontapé ou Murro.

Jogar como Oboro (Shin Bishamon)
No ecrã de selecção de personagem, destaque Bishamon, pressione Select, e depois carregue em qualquer botão.

SYPHON FILTER



Acesso a todos os níveis: Faça uma pausa no jogo e destaque a opção seleccionar missão no menu de opções. Carregue e mantenha pressionado os seguintes botões: círculo, quadrado, L1, R1, L2, R2 e X.

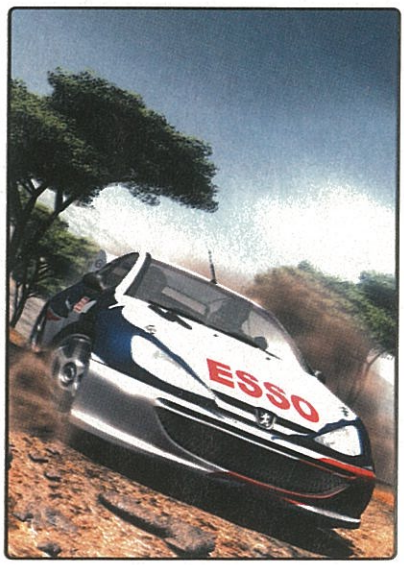
Todas as armas e munições ilimitadas: Faça uma pausa no jogo e destaque o menu de armas no menu de opções. Carregue e mantenha pressionados os seguintes botões: Select, círculo, L1, L2, R2 e X (repita o código para cada nível).

Matar inimigos só com um tiro: Faça uma pausa no jogo e destaque o menu de objectivos no menu de opções. Carregue e mantenha pressionados os seguintes botões: direita, círculo, L1, R1, R2 e X (se o código estiver correcto ouvirá Gabe Logan dizer Understood).

Ver todas as sequências FMV: Na primeira missão, dirija-se para o cinema onde apanhará a espingarda sniper. À entrada do cinema, carregue e mantenha pressionados os seguintes botões: Select, quadrado, L2, R2 e X (se o código estiver correcto ouvirá Gabe Logan dizer Got It).

Dificuldade Hard: No ecrã de título, prima e mantenha pressionados os seguintes botões: círculo, quadrado, L1, L2, R2 e X (se o código estiver correcto ouvirá Gabe Logan dizer Dam It).

V-RALLY 2



Todos os carros e troféus: Prima L1, R1, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Cima, Baixo, X, X + Select no ecrã de progressão do jogo. Depois, destaque o quadrado vazio e carregue em X para desbloquear o carro e o troféu.

SHADOW GUNNER



Códigos: No menu principal, mantenha pressionado Select e prima rapidamente Triângulo, Triângulo, Triângulo. Depois prima os seguintes códigos.

Invencibilidade: Triângulo, Círculo, Círculo, Triângulo, Círculo, Quadrado, X, X.

Seleccionar Nível: Quadrado, X, Quadrado, Triângulo, X, Triângulo, Círculo, Quadrado.

Super arma: X, Círculo, Triângulo, X, X, Círculo, X, Quadrado.

Invisível: Quadrado, Triângulo, X, Quadrado, Triângulo, Círculo, X, Triângulo.

Vista de Cima: Triângulo, Triângulo, X, X, Quadrado, Círculo, Quadrado, X.

APE ESCAPE



Transformar o RC Car numa Bomba
quando usar o RC Car coloque-o perto de um macaco. Quando acertar no RC Car com o stun club ele faz BBOOOOOOOOMM!

Salvar a vida
Quando for a cair de um penhasco prima start, escolha exit para voltar à time station com o mesmo número de vida que tinha antes de cair do penhasco.



EVIL ZONE

Roupas Extra
Para obter roupas extra para qualquer personagem, termine o jogo com essa personagem.

Jogar como Boss e Nível Escondido
Para jogar como boss e aceder ao nível escondido, termine o jogo com 3 personagens diferentes no modo story.

Jogar como Ihadurca
Para jogar como Ihadurca, termine o Modo Story com Setsuna. Ihadurca aparece no ecrã de selecção de personagem.

Poses de Vitória
Cada personagem que vence no modo story oferece-lhe 7 novas poses.

NINTENDO 64

FORSAKEN 64

Aceder a todas as missões:
No ecrã de "Press Start", prima o Botão A, Botão R, Botão Z, Cima no Control Pad, Cima no Control Pad, Cima C, Baixo C, Baixo C. Vai ouvir um som de confirmação e aparece no ecrã Missions Open.
Invencibilidade:
No ecrã de "Press Start", prima o Botão A, Botão Z, Botão Z, Cima no Control Pad, Esquerda no Control Pad, Esquerda C, Esquerda C, Baixo C. Vai ouvir um som de confirmação e aparece no ecrã Invincibility.
Energia Infinita:
Prima L, Z, Esquerda, Direita, Baixo, Baixo, C Baixo e C baixo no menu principal.
Congelar Inimigos:
Prima R, Z, Direita, Direita, C Cima, C Esquerda, C Direita e C Baixo. Todos os veículos inimigos ficam congelados.

SOUTH PARK



Todas as personagens em modo MULTIPLAYER:
Para activar todas as personagens no modo multiplayer, escreva a password OMGTKKYB.

Invencibilidade:
Para o modo god escreva a password ASSMAN.

Seleccionar Nível:
Para escolher o nível onde começar escreva a password THEEARTHMOVED.

Munições ilimitadas:
Para ter munições ilimitadas escreva a password FATTERKNACKER.

SNOWBOARD KIDS



Todas as pistas, pranchas, e personagens:
Para começar com todas as pistas e pranchas extra e com a personagem secreta, introduza o seguinte código no ecrã "start" (onde pode seleccionar start, lesson, ou option): Joystick Baixo, Joystick Cima, D-pad Baixo, D-pad Cima, C-Baixo, C-Cima, L, R, Z, D-pad Esquerda, C-Direita, Joystick Cima, B, D-pad Direita, C-Esquerda, e finalmente prima Start. Se fez tudo bem vai ouvir um miúdo dizer "Yeah!"

Syphon Filter

Missão 1: Georgia Street, Washington, D.C.

No início do primeiro objectivo da missão vire à esquerda na esquina, não se aproximando muito do carro em chamas à sua frente. Ajude os agentes CBDC de fato amarelo que lutam com um grupo de terroristas que vêm da parede ao fundo da rua. Quando matar os terroristas apanhe as munições 9mm que eles deixam cair. Também pode apanhar uma M16 assault rifle se um dos agentes for abatido.

Siga para o bar "The Place" na mesma rua. Entre, vire na segunda à esquerda e siga o corredor. Do lado direito vai ver uma sala cheia de caixotes onde está escondido um terrorista. Mate-o, apanhe as munições dele e continue no corredor onde estava.

Lian vai contactá-lo para lhe dizer que há interferências. Avance pelo corredor e vai ver uma mesa com duas garrafas. Quando chegar ao fim do corredor, depois de passar a mesa, abrande e vire a esquina com cuidado.

Vai ver Kravitch por trás do balcão. Tem de lhe acertar na cabeça pois ele tem um colete. Se tiver munições e tempo, pode ser mais fácil acertar nos seus inimigos com coletes nos joelhos.

Depois de matar Kravitch, dirija-se para onde o viu a primeira vez e apanhe o colete e as munições dele. Encontra também uma shotgun numa caixa. Quando a apanhar entram três terroristas na sala. Elimine-os e destrua os aparelhos de comunicações do lado esquerdo do bar para completar o primeiro objectivo. Apanhe as munições dos terroristas mortos e volte à sala com os caixotes. Entre na sala, dispare para a janela para a direita e passe por lá. Quando entrar nessa rua será contactado por Lian para lhe comunicar o segundo objectivo.

Siga para a esquerda e depois para a direita para a rua para encontrar agentes CBDC e terroristas a lutar. Todos os terroristas estão escondidos por trás de dois carros em chamas no fundo da rua. Depois de eliminar todos os terroristas apanhe as balas para a sniper rifle e o colete das caixas do lado esquerdo e volte à janela para o bar. Lá dentro, saia pela porta principal e passe pelo carro em chamas do lado direito. Agora siga para a esquerda e desça a rua. Espere antes de sair.

Se usar o auto-target vai encontrar um tipo no telhado. Mate-o e corra para o lado oposto do carro à sua frente. Volte-se e mate o terrorista no telhado por cima.

Se continuar a descer a rua vai reparar em tropas CBDC e terroristas a lutar em frente ao banco. Mate os dois terroristas e entre no banco. Encontra um colete perto da entrada. Lá dentro siga o corredor até encontrar um agente CBDC a desarmar uma bomba viral. Terá de o proteger de vários terroristas que tentam matá-lo. Quando a bomba estiver desarmada e a área livre completou o objectivo dois. Se seguir pela passagem até ao fundo do banco, pode apanhar munições M16 de uma caixa. Se seguir para a sala escura à frente pode apanhar granadas usando a tocha para encontrar a caixa.

Volte à rua, mas tenha cuidado com os atiradores no telhado. Esconda-se por trás do sinal perto da porta do banco e acerte-lhes. Dispare para a cabeça.

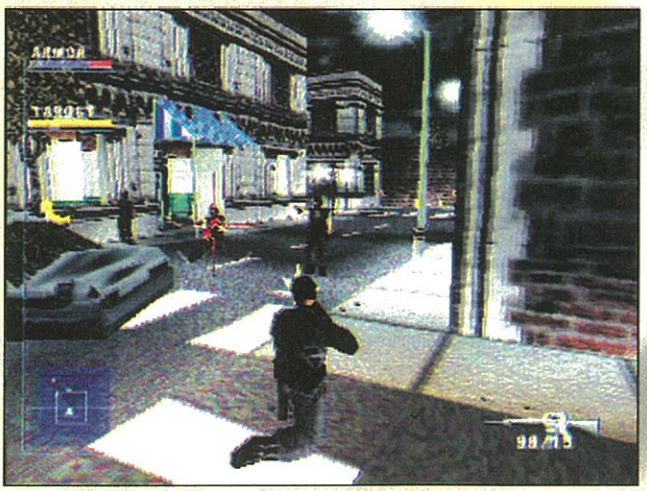
Siga para a entrada do metro que fica do lado direito do bar, perto de onde começou. Enquanto avança será atacado por mais atiradores nos telhados. Elimine-os a todos e siga até ao metro.

No metro pegue na tocha e desça a rampa. Ao fundo da rampa vire à direita e encontre um colete, depois vire à esquerda para o portão onde Lian o contacta sobre o terceiro objectivo.

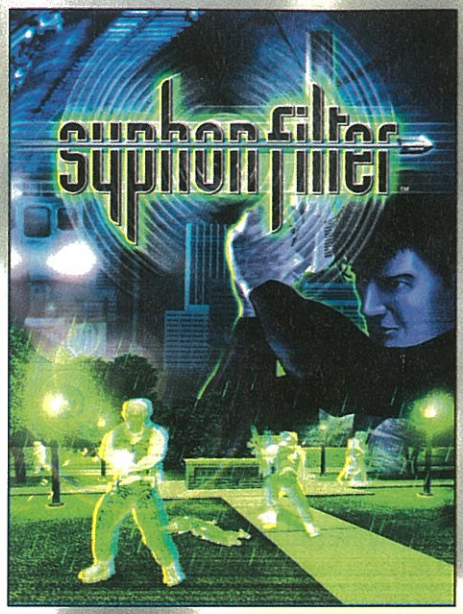
Siga para o bar à direita. Volte a sair pela sala de caixotes e pela janela. Dirija-se logo à vedação onde diz "No Trespassing". Dispare para o cadeado no portão e avance até ao botão do elevador. Active o elevador com o botão Triângulo e quando o elevador chegar suba para lá e carregue novamente no botão Triângulo.

Quando o elevador chegar ao destino, saia e contacte Lian. Pegue na tocha e procure na cave o botão da energia. Depois de encontrar e usar o botão, pegue numa arma e volte ao rés do chão.

Quando o elevador parar um terrorista dispara contra si da escada. Depois de o matar, suba para a caixa por baixo dele e para a passadeira para atravessar o bar. Aparecem dois terroristas que disparam contra si. Quando tiver acabado com eles, pode apanhar uma M-79, cair para o chão e voltar pela janela para o bar.



Quando voltar a entrar no bar, está um terrorista à sua espera no corredor. Mate-o e saia do bar. Agora tem mais terroristas para matar que saem da parede do lado direito. Depois de os matar apanhe as munições e volte a



descer para o metro para completar o terceiro objectivo. Lian fala-lhe da bomba no nível inferior do metro e a sua missão é descobri-la.

Entre no terminal através do metro, vire logo à direita e mate o terrorista escondido na bilheteira. Depois de eliminar os restantes terroristas siga para o lado esquerdo do terminal. Olhe para o radar e veja um quadrado a piscar: é a bomba.

Ao atravessar as linhas para chegar à bomba tenha cuidado pois os comboios podem aparecer a qualquer altura. Quando chegar à bomba, marque-a para o CBDC1 poder desarmá-la mais tarde.

Volte para a entrada do terminal e siga para o lado direito. Encontra munições M-16 perto da máquina de bebidas vermelha, atravesse as linhas atrás de si e siga para a esquerda até aparecer uma abertura à direita. Siga a passagem e mate os quatro terroristas. Também pode apanhar um colete, se precisar.

Volte à parte principal do terminal e elimine os restantes terroristas. Aqui pode apanhar munições 9mm, M-16 e shotgun dos terroristas. A melhor forma de os derrotar é usar o strafe e disparar ao mesmo tempo, ou mesmo rebolar.

Quando a área estiver segura, volte para a saída para o nível inferior do terminal. Lian contacta-o para lhe dizer que Rhoemer está a armar outra bomba. Desça as rampas até chegar a um portão fechado. Mate os dois terroristas que aparecem do outro lado e volte ao nível superior.

Ao subir a rampa mate os três terroristas que o atacam. No cimo da rampa vire à esquerda e atravesse as linhas para entrar na sala com o sinal "No Exit". Ligue a sua lanterna e vire à esquerda para activar o botão do elevador.

Quando o elevador chegar, escolha uma arma e desça para o nível inferior seguinte. Quando o elevador parar, avance devagar até ao fundo do corredor e espreite à esquina para disparar

rapidamente para a cabeça do terrorista. Siga o corredor, vire à esquerda e suba a rampa. Atravesse as linhas e com cuidado derrote os terroristas um a um à medida que avança.

Abrande quando chegar à máquina de bebidas vermelha. Do outro lado da esquina está um terrorista a armar a bomba. Ele tem um colete, por isso pode espreitar e acertar-lhe na cabeça ou rastejar pelas linhas e disparar para as pernas. Mas cuidado para não vir nenhum comboio. Depois de o matar, aproxime-se da bomba. Completou a primeira missão.



Missão 2: Destroyed Subway

Siga para a direita para apanhar um colete. Atravesse as linhas e siga para a esquerda. Um terrorista em chamas vem na sua direcção. Recue um pouco até ele cair à sua frente. Não se aproxime dele para não pegar fogo.

Siga e vire a esquina. Está um terrorista a correr no cimo de um comboio à sua frente e outro à sua direita. Depois de matar os dois, atravesse as linhas e suba para cima do comboio. Atravesse o comboio e fale com Lian.

Se tiver a M-79, pegue nela agora. Continue no cimo do comboio e desça. Existem três terroristas do lado direito. Corra para a esquerda e use auto lock num deles. Atire uma granada e veja-os arder. Pegue na tocha e corra pelas linhas para encontrar os explosivos C4 necessários para abrir a passagem para o agente CBDC.

Pode surgir um terrorista a disparar contra si, e se não o matar agora vai encontrá-lo quando for para o outro lado.

Volte para o sítio onde matou os três terroristas com a M-79 e siga pela esquerda. Siga para a máquina de bebidas tombada e suba para cima dela. Vire à esquerda e suba para a saliência de pedra acima. Tem um terrorista por baixo para matar.

Siga para a esquerda e vire-se para a esquerda para se içar para cima de outra saliência de pedra. Volte-se e suba para outra saliência. Agora vire à esquerda e suba para um cano. Siga para a esquerda e caia para o chão. Siga a direito pelo



terminal até chegar à saída. Lian contacta-o. Coloque o explosivo C4 em frente à saída e afaste-se – tem cinco segundos e se rebolar pode ajudar.

Depois de rebentar a passagem um agente CBDC corre em direcção à bomba que marcou antes. Tem de o proteger dos três terroristas que tentam matá-lo. Dois aparecem da direita e o outro da esquerda. Mate-os para completar o terceiro objectivo. Siga pela saída que abriu para o agente e Lian contacta-o. Volte para o terminal e siga para a direita. Depois de falar com Lian volte e passe pela bomba, seguindo pela direita. Pegue na tocha, atravesse as linhas e volte até chegar a um sinal vermelho – é aqui que fica a conduta de gás.

Desligue o gás e volte para a saída. Desça o túnel da esquerda. Suba para cima do comboio e fale novamente com Lian. Siga em frente e desça, continuando em frente. Perto do fim da segunda carruagem aparece um terrorista em chamas direito a si. Mate-o com um tiro na cabeça, depois volte-se e acerte no atirador atrás de si no telhado do comboio. Siga para a terceira carruagem e suba para cima da caixa. Agora retroceda um pouco e mate o terrorista no telhado do comboio. Suba para cima do comboio e siga em frente e desça. Completou a missão 2.

Missão 3: Main Subway Line

Vire a esquina da esquerda a correr logo no início e pegue na sniper rifle. Cuidado, vem um comboio mesmo atrás de si. Mate o terrorista com um tiro na cabeça e corra atrás de Aramov para o lado direito das linhas. Se for suficientemente rápido, pode apontar e acertar-lhe na cabeça. Lembre-se que ela tem um colete.

A maneira mais fácil é esta. Primeiro apanhe o colete do lado direito. Espere que passe o comboio da esquerda, siga para a esquerda e mate o primeiro terrorista que encontrar do lado direito. Na próxima abertura no meio das plataformas, encontra mais dois terroristas. Na segunda abertura encontra mais dois terroristas mesmo nas plataformas. Três aberturas mais à frente e deve encontrar Aramov. Aponte para a cabeça e dispare. Completou a Missão 3.

Missão 4: Washington Park

Pegue na 9mm com silenciador para não ser detectado. Siga em frente e pare quando chegar ao banco. Aparece um terrorista do lado esquerdo – mate-o. Agora pode apontar para o segundo terrorista em cima da parede do lado direito. Apanhe os cartuchos de shotgun do primeiro terrorista e o nightvision rifle do segundo.

Olhe para o mapa e vai ver quatro rectângulos entre a entrada e a estátua. No rectângulo inferior direito está um colete, e no inferior esquerdo estão munições de shotgun. A primeira bomba está no rectângulo superior esquerdo. Depois de marcar a bomba espere que chegue o agente CBDC para a desarmar e proteja-o dos três terroristas.

A segunda bomba está por trás da estátua a norte dos quatro rectângulos do mapa. Ao chegar à estátua, Lian contacta-o para lhe comunicar uma situação de reféns no court de ténis. Ignore por agora. Marque a bomba por trás da estátua e espere novamente pelo agente CBDC. Terá de o proteger de seis ou sete terroristas que aparecem.

Depois de esta bomba estar desarmada, siga para a esquerda em direcção a um caminho entre duas paredes de tijolo. Vire à direita no fim do caminho e espere. Imediatamente à esquerda está um terrorista no canto da praça, à direita um terrorista a patrulhar e outro escondido dentro da praça. Depois de os matar a todos, siga para a direita e passe pela abertura na parede.

Lian informa-o do terceiro objectivo, mas terá de o ignorar por agora.

Depois de matar os três terroristas na praça e estiver a seguir para a direita, pegue na nightvision rifle e fique o mais próximo possível das árvores, sem perder o caminho de vista. Use o auto-lock para encontrar os alvos neste nível e dispare para as cabeças deles.

A terceira bomba está no fim desta zona aberta. Depois de a encontrar e marcar, terá de defender mais uma vez o agente CBDC contra sete ou oito terroristas. Siga para a direita do edifício de pedra para encontrar outro edifício de pedra onde pode apanhar munições M-16 no telhado.

Volte à estátua. À frente da estátua, siga pela direita e siga pelo caminho do lado direito. Assim que passar os muros, vire à esquerda e siga pela esquerda até poder ver a bomba no radar. Agora só tem de marcar a última bomba e proteger o agente CBDC quando ele chegar. Lian contacta-o para o informar do terrorista Girdeux.

Siga pela direita pelo caminho. Antes de entrar na zona dos muros no caminho, encontre o colete no canto esquerdo.

Quando entrar no caminho entre as paredes, tenha atenção aos atiradores no cimo dos muros. Tenha calma e use o nightscope para os ver antes de eles o verem a si. Quando chegar ao fim do caminho, para ao chegar à vedação. Use o nightscope para matar o terrorista de patrulha no court de ténis e dê a volta ao court de ténis pela esquerda para encontrar o terrorista com os reféns. Tem de o matar com um único tiro na cabeça.

Tem de eliminar o terrorista a patrulhar o fundo do court de ténis. Depois de o matar pode sair por cima, mas não siga pelo caminho da esquerda.

Depois de sair e quando estiver no caminho da direita, siga-o para a esquerda. Mate um terrorista no chão e outro em cima do muro. Dê a volta até à parte de trás da estrutura para matar mais dois



terroristas.

A antena de comunicações está no cimo da estrutura. Suba e desactive-a, mas não dispare.

Desça de estrutura e siga pelo caminho até ao labirinto, que está marcado no mapa. Marcos tem um colete, por isso tem de lhe acertar na cabeça. Se ficar no caminho cinzento dentro do labirinto vai encontrar Marcos depressa. Cuidado com os outros terroristas no labirinto.

Depois de o eliminar tem de chegar ao Freedom Memorial. Volte ao caminho no labirinto e siga para a saída. Elimine todos os que estiverem no seu caminho. Mesmo ao pé da saída do labirinto está um caminho de relva do lado direito. Siga por este caminho e vire novamente à direita. Mesmo à frente existe um colete. Quando o tiver siga para o Freedom Memorial.

Quando lá chegar, vai ver que o terreno desliza para uma praça com bancos. Deve avançar devagar pelo lado esquerdo da praça. Continue a avançar usando o auto-aim para encontrar os terroristas. Acerte-lhes na cabeça e a nightvision rifle é muito útil.

Quando estiver a aproximar-se do Freedom Memorial use as árvores para se esconder e elimine os restantes terroristas. Na relva do lado esquerdo do Freedom Memorial encontra munições 9mm. Entre no Memorial para terminar a missão.

Missão 5: Freedom Memorial

O único objectivo é matar o terrorista Girdeux. Ele tem uma armadura que as suas armas não conseguem penetrar – e não pode usar granadas pois rebenta a bomba. A arma preferida dele é o lança-chamas.

A única forma de o matar é disparar para os tanques de gás que ele tem às costas. Espalhados pela sala encontra uma shotgun, colete e munições M-16.

Tem de correr em volta da sala circular mantendo sempre a estátua entre si e Girdeux. Assim que o vir aparecer de trás da estátua, aponte para os tanques e dispare. Precisa de cerca de sete tiros da 45. ou da shotgun para o matar. Depois de o matar, terminou a missão.

Missão 6: Expo Centre Reception

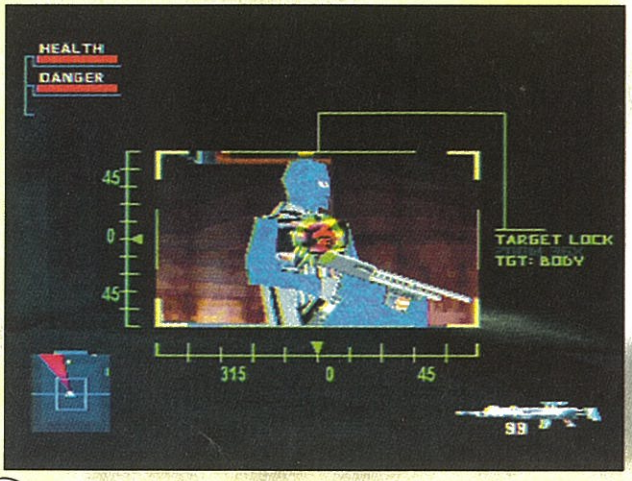
Desloque-se para a direita e suba os muros (o pequeno e o grande) à sua frente. Quando chegar ao muro grande espere que passe um guarda do lado esquerdo. Depois de o guarda passar, suba o segundo muro grande e siga em frente com cuidado. Vai ver um guarda do lado esquerdo perto do fim dos pilares, pegue na 9mm com silenciador e dispare para a cabeça dele. Desça a rampa a correr até ao guarda que passou por si antes e acerte-lhe na nuca.

Assim que tiver a arma HK-5, volte a subir a rampa e espreite pela esquina da esquerda quando chegar ao cimo. Se for rápido consegue eliminar outro guarda aqui. Depois de eliminar o terceiro guarda siga a passagem da esquerda e esconda-se entre o segundo e o terceiro pilares. Do lado direito do terceiro pilar está o corredor por onde tem de ir. Está lá um guarda, por isso espere que ele saia e acerte-lhe com um tiro na cabeça.

Desça o corredor e vire a esquina à esquerda. Fique do lado esquerdo e mantenha-se perto da zona da parede saliente. Mate o próximo guarda e siga pela direita. Espere um pouco antes de virar completamente à esquerda. Mantenha a mira no fundo do corredor pois vai aparecer outro guarda.

Depois de o matar, siga até ao fim do corredor e vire à esquerda. Ao virar da esquina da direita está outro guarda. Tem de ter cuidado e ser muito rápido a disparar para a cabeça dele. Siga o corredor para espiar a reunião.

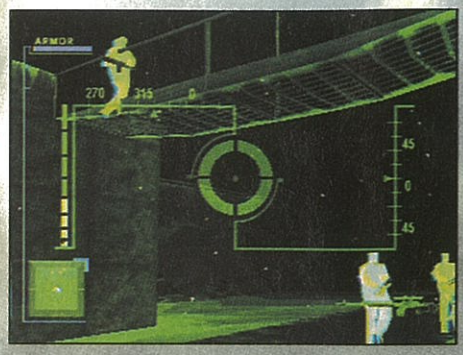
Pegue em qualquer arma. Do lado direito existe uma parede, siga para o lado esquerdo da parede e espreite. Benton está à sua espera, mas terá de o matar com um tiro na cabeça. Depois de o matar pode apanhar um cartão e uma pistola automática G-18. Siga para o portão da segurança do lado direito. Mate o guarda na esquina da direita do outro lado do portão e abra o portão. Passe pelas portas onde diz "Museum Staff Only" e elimine os dois atiradores por cima e o guarda que vem na sua direcção ao fundo do corredor.



Suba às caixas por trás da estátua azul do lado direito e suba para a passadeira por cima. Dirija-se às caixas verdes e suba para a conduta da ventilação. Dispare para o cadeado na grade de metal e siga a conduta para a esquerda para apanhar munições HK-5.

Do lado esquerdo está outra grade com um cadeado que tem de rebentar.

Pegue na sniper rifle e elimine o guarda na janela do canto inferior esquerdo. Avance com cuidado e elimine o guarda no nível inferior direito da inclinação. Siga para a direita e elimine o guarda no canto inferior esquerdo – pode apanhar um cartão deste guarda. Escorregue pela inclinação e apanhe o cartão e munições dos guardas. Vai ser atacado por pelo menos 6 guardas de vários ângulos.



Depois de os eliminar a todos apanhe as munições deles, volte até ao cimo das escadas e active o painel de controlo do lado esquerdo do portão de ventilação. Tem de voltar a escorregar pela inclinação, seguir para a esquerda e virar a esquina para rebolar por baixo do portão de segurança a fechar.

Siga com cuidado para a sala seguinte. Esconda-se por trás do pilar da direita para eliminar o guarda da esquerda, e o outro mesmo por cima dele. Tem de lhes acertar na cabeça. Apanhe o cartão do guarda de baixo e o colete do lado direito da sala.

Active o painel de controlo e siga em frente. Ao fundo do corredor do lado esquerdo está um guarda. Mate-o e siga o caminho até ao rocket. Ao aproximar-se os guardas atacam-no de cima, de baixo e da direita. Depois de os matar, chame o elevador e entre.

Olhe para cima e dispare para o painel de controlo brilhante. Vai subir até ao próximo caminho. Siga o corredor e elimine os dois guardas que o atacam. Continue a seguir o corredor até ao fim para apanhar munições HK-5 e uma combat shotgun. Mate os dois guardas que disparam contra si da direita e volte para o elevador – mate o outro guarda que o ataca.

Vá até ao rés do chão e entre nas portas pretas do outro lado do rocket. Olhe para a direita e mate dois guardas e procure nos cacifos da esquerda um colete e balas G-18. Dirija-se para a sala marcada "Museum Staff Only". Assim que abrir a porta desvie-se para o lado direito e mate o atirador do lado esquerdo. Tem de matar mais três guardas.

Suba para as janelas e vire à direita depois de apanhar as munições. Active o painel de controlo e desça o corredor. No fim espere e elimine o guarda ao virar da esquina. Siga até ao fim das janelas e apanhe a K3G4. Volte-se e mate o dê um tiro na cabeça do guarda ao lado do Lunar Landing Module. Assim que lá chegar tem de eliminar dois atiradores na passadeira por cima.

Use o Lunar Module para subir para o caminho. Siga a passadeira até ao fim e espreite na esquina do lado esquerdo. Mate o guarda com um tiro na cabeça. Siga para a porta do lado direito para terminar a missão.

Missão 7: Expo Centre Dinorama

Use a K3G4 pois a maioria dos polícias têm coletes.

Esconda-se atrás da mesa e dispare para as cabeças dos guardas que saem da porta. Um quarto guarda dispara contra si do portão da direita. Mate todos os guardas e siga para os cacifos da esquerda para obter um colete e munições K3G4.

Atravesse a porta e abra a porta ao fundo do corredor. Lian contacta-o. Siga para a direita da primeira saliência de aço e salte lá para cima. Deslize até meio da saliência e deixe-se cair para o átrio.

Vai ser logo atacado por um guarda com colete. Desça para a esquerda evitando a sniper rifle e escale as pedras do lado esquerdo para despachar outro guarda com um cartão. Depois de o matar, elimine os três guardas que apareceram por cima de si.

Siga para as portas castanhas e entre. Dois guardas saídos do lado oposto da sala vão atacá-lo. Se precisar de armadura, dispare para a cabeça. Cuidado com outro guarda que o ataca por trás.

Desça o corredor, mas não active ainda o painel de controlo. Olhe para a direita e dispare para todos os vidros que vir – vai ajudar a apontar mais tarde. Active o painel de controlo e continue a descer o corredor. Mate o guarda da direita e depois os outros dois que disparam contra si por trás. Deve estar outro guarda do lado oposto a disparar pela janela.

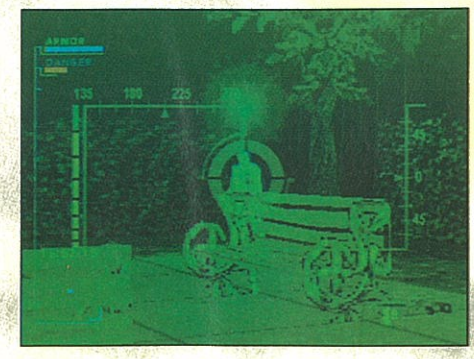
Saia pela janela e siga para a direita. Mantenha-se do lado esquerdo da parede e prepare-se para lidar com Aramov. Ela está no canto superior direito da sala com uma arma apontada à cabeça de Phagan. Pode disparar para a arma que ela tem na mão, ou fazer com que ela deixe cair a arma. Lembre-se que não pode matar nenhum dos dois.

Assim que Phagan fugir, pegue na K3G4 e suba pela cauda do dinossauro. Siga pelas costas do dinossauro e vire à esquerda para matar os três guardas que entram a correr na sala. Depois de os matar, salte para o guindaste e desloque-se para a direita através da janela. Assim que se aproximar de Aramov termina a missão.

Missão 8: Rhoemer's Base

Entre na casa do guarda à frente para apanhar granadas de gás. Suba para o camião e deixe cair uma granada de gás junto dos guardas. Não corra logo para o gás, pois pode morrer. Apanhe as munições que deixaram cair e entre no complexo.

Mate o guarda no corredor e destrua a luz. Pare quando estiver por baixo do corredor. Do lado direito em cima estão um guarda e uma luz. Do lado esquerdo acima está outra luz. Corra ligeiramente em direcção ao primeiro tanque de combustível do





lado esquerdo, mas corra de volta à mesma posição por baixo do corredor. Aponte e dispare agora para matar o próximo guarda enquanto ele avança para o tanque de combustível.

Siga para o tanque de combustível e olhe para a direita. Deve ver um guarda ao fundo da estrada. Acerte-lhe na cabeça e coloque o C4. Virado para a direcção onde matou o guarda, espreite à esquina para ver outro guarda a descer a rampa. Elimine-o e espreite à esquina da direita do lado oposto da rampa. Mate o guarda lá ao fundo e siga nessa direcção.

Siga a estrada para a esquerda e espere no primeiro arco para eliminar o guarda lá à frente. Siga para o próximo arco e faça o mesmo com o guarda. Mesmo em frente deve estar um tanque de combustível.

Ao chegar ao terceiro arco, do lado direito está um guarda a patrulhar do lado de dentro de uma vedação. Elimine-o e corra ao longo da vedação para a direita até meio e pare. Olhe para a direita para ver outro guarda que tem de matar. Coloque o C4 ao lado do tanque de combustível. Entre na vedação disparando para o cadeado e desligue os sensores de movimento com o interruptor do lado de lá dos geradores eléctricos.

Volte à rampa perto do primeiro tanque de combustível que passou. Suba a rampa e atravesse a ponte, mas pare mesmo antes de chegar ao fim. Do lado esquerdo deve ver três guardas, dois em patrulha e um parado. Espere que os dois em patrulha saiam do seu radar para poder matar o outro.

Desça a rampa à direita e apanhe a nightvision rifle e granadas de gás na traseira do camião. Siga a estrada para a esquerda e entre no edifício usando o poço das máquinas no meio da estrada para se esconder. Quando chegar a meio do poço, pegue nas granadas de gás e aponte para os dois guardas ao fundo. Atire-as e espere que eles morram.

Avance um pouco até ver os dois guardas a patrulhar o muro do perímetro. Pegue na sniper rifle e elimine primeiro o guarda da esquerda e depois o da direita. Depois destrua a luz.

No edifício à esquerda do poço das máquinas está um guarda. Pode matá-lo disparando pela porta. À esquerda dessa porta vai encontrar o terceiro tanque de combustível. Olhe para a direita do tanque para uma rua cheia de caixotes e vai ver outro guarda para matar. Na área principal ao lado do camião encontra uma combat shotgun.

Dirija-se para o próximo poço de máquinas e espere quando chegar perto do fim. À esquerda atrás dos barris estão dois guardas. Ponha-se numa posição em que consiga ver as cabeças deles e atirar uma granada de gás. Quando eles morrerem, destrua a luz à direita dos dois guardas que matou.

À direita do poço das máquinas vai encontrar o quarto tanque de combustível. Depois de colocar o C4, siga a estrada para a esquerda e para lá dos postes da direita. Quando chegar ao edifício da direita, pare e espreite pela esquina para ver dois guardas e Gabrek. Volte ao longo do mesmo edifício e esconda-se na porta. Pegue nas granadas de gás e atire-as ao primeiro tipo que vir. Deve ter morto os três, por isso agora pode apanhar o cartão de Gabrek e apanhar mais munições.

À esquerda do primeiro edifício para lá dos postes vai encontrar o quinto e último tanque de combustível. Depois de colocar o C4, siga a estrada para a esquerda, se estiver de costas para o tanque. Tem de matar outro guarda que está perto da entrada do edifício à sua esquerda. Siga a estrada para a esquerda e abra o portão com o interruptor. Depois de passar o portão siga para a esquerda e vire à direita ao chegar à rampa.

Vai encontrar um portão que funciona com um interruptor numa gruta à direita do portão. Abra-o e siga em frente. Siga pelo arco à esquerda depois de destruir a luz acima. Suba para cima da entrada do bunker para olhar para baixo para a estrada. Quando o guarda sair, acerte-lhe na cabeça.

Entre no bunker depois de pegar na nightvision rifle. Antes de chegar ao fundo pode apontar para outro guarda. Depois de o matar desça e siga para a direita, mas espere antes de virar a esquina. Ao fundo da passagem à direita estão dois guardas. Atire-lhes uma granada de gás. Desça a passagem a correr e suba a rampa à esquerda. Terminou a missão 8.

a opinião de Jorge Gabriel

Papalvos

"... espécie em desenvolvimento galopante, sempre pronta para comprar qualquer novidade seja a que preço for, e alvo da gula de quem distribui e vende."

Assim sim. Cria-se uma grande expectativa, faz-se uma boa campanha publicitária e conta-se com a natural dose de curiosidade que acompanha o lançamento de qualquer novo produto. Depois chega o pior...O PREÇO.

Eu fui um dos Papalvos que comprou a Playstation a 79.900$00. Riam-se à vontade. O que é certo é que na altura poucos acreditavam no sucesso da máquina. Existia um sentimento de "grupinho à parte". Só que o preço foi baixando. A memório é traiçoeira, mas penso que a primeira descida foi de 30 contos, e depois chegámos ao ridículo dos 29.900$00 com Dual Shock, duas assoalhadas e três casas de banho. Que falta de respeito. Não é que quisesse a máquina caríssima, longe de mim tal ideia, o que se torna incompreensível é existir uma diferença de 50 contos entre o lançamento e os dias de hoje. Reparem bem no dinheiro que os importadores fizeram no início, porque devem lembrar-se que apesar de estar a distantes trinta contos, o negócio faz-se na mesma, e com lucros.

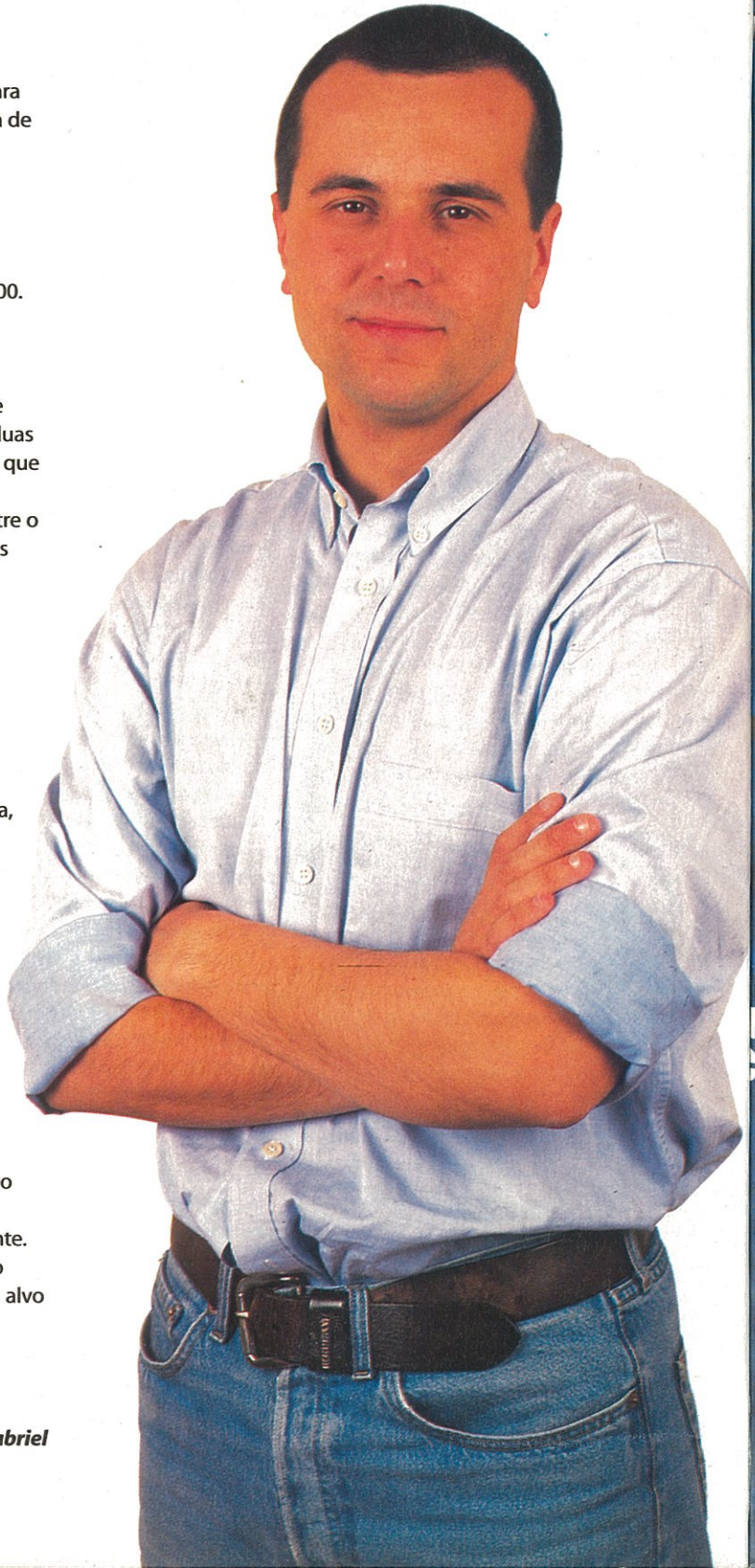
Dreamcast

Espero que este grito do Ipiranga chegue a S. João da Madeira, aos importadores da Dreamcast. A máquina da Sega é aguardada com muito desejo e com preços acessíveis. Bem fadada concorrência que leva as marcas agora a pensar duas vezes antes de lançar no mercado seja o que for. A segunda versão da PSX 2 não tarda, e possivelmente há que optar por uma ou por outra, ou então, os distribuidores juntam o seu grupo de gurus e colocam à venda as máquinas com um valor justo e equilibrado.

Não admira que depois se criem redes paralelas de venda de software pirata que acabam por compensar os abusos de que somos alvos. Nada surge por geração espontânea e se a malta recorre às cópias é porque se julga enganada. O público pode parecer desatento, mas acaba quase sempre por escrever direito por linhas tortas.

Fazer dos vossos clientes Papalvos é no mínimo pouco elegante. Já tivemos o escândalo dos tarifários dos telemóveis, agora não repitam a gracinha e façam dos consumidores mais do que um alvo a atingir. Pensem neles como a vossa fonte de subsistência.

Jorge Gabriel

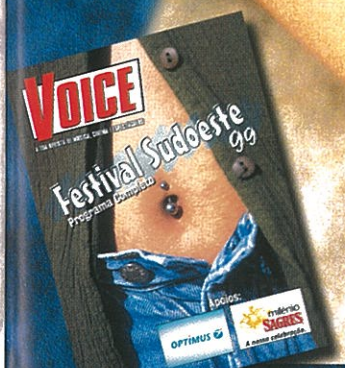


A TUA REVISTA DE MÚSICA E CINEMA

Música • Cinema • Espectáculos

VOICE

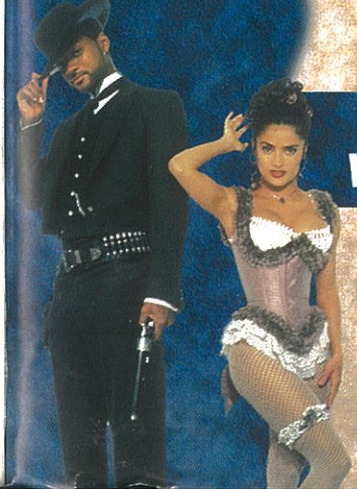
Nº 9 • DE 29 DE JULHO A 11 DE AGOSTO 1999 • 1,94 EUROS



Shania Twain

UM MEGACONCERTO QUE IMPRESSIONARIA **BRAD PITT**

INCLUI DESTACÁVEL COM O PROGRAMA COMPLETO DO FESTIVAL SUDOESTE



NA ANTESTREIA DE WILD WILD WEST

REPORTAGENS:
T99 - 3 DIAS DE ROCK
REAL WORLD - 10º ANIVERSÁRIO

PAREDES DE COURA E VILAR DE MOUROS EM ANTEVISÃO

"Provavelmente, o jogo do ano da PlayStation" - PLAYSTATION PRO

"Parece estar destinado a ser o próximo modelo padrão da PlayStation" - Official PlayStation Magazine

DRIVER



Com o apoio:

Bimotor GAMER

PlayStation

PC CD ROM

REFLECTIONS

Driver™ © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. Todos os Direitos Reservados. Desenvolvido e criado por Reflections, um Estúdio de Desenvolvimento da GT Interactive. Reflections e o logotipo de Reflections são marcas comerciais de Reflections Development Studio. Editado e distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT é uma marca comercial e o logotipo da GT é uma marca comercial registada de GT Interactive Software Corp. Todas as outras marcas são propriedade dos respectivos donos.