Desafie já seus amigos para um divertido teste de conhecimento

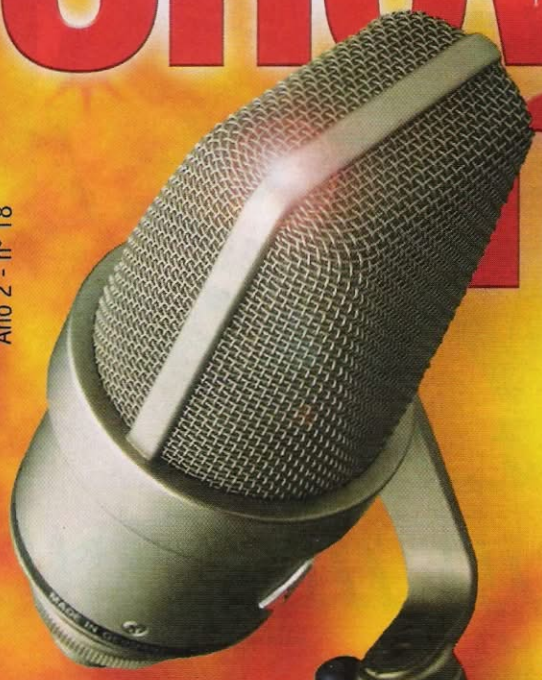
# CD EXPERT

Edição Especial

Seja um vencedor
você também!

# Show do milênio





Divirta-se a valer neste fascinante jogo de perguntas e respostas



**Pra toda a família**

3 níveis diferentes de dificuldade!

**Produto Completo**

Ano 2 - nº 18




# A CD EXPERT virou mania!

Acabamos de lançar uma coleção de revistas acompanhada dos melhores sucessos da CD EXPERT até hoje! A CD EXPERT MANIA. São jogos completos, utilitários completos, coletâneas de cliparts, e não para por aí, ainda tem muito mais CD EXPERT pra você. Fique atento aos nossos lançamentos e entre nessa mania você também!

CD EXPERT mania

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

Nossa mania é você!

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



# ÍNDICE


Manual ..... 5

Curiosidades ..... 8

Internet ..... 15


# EDITORIAL

## SHOW DO MILÊNIO
## o Jogo do Século

Parece que as pessoas descobriram uma nova maneira de se divertir, com os jogos de perguntas e respostas que estão no mercado. Todos nós gostamos de enfrentar desafios, e nada melhor do que aprender e divertir-se ao mesmo tempo. Pois pode-se aprender muito com as perguntas feitas por estes produtos. Não precisamos ter reflexos rápidos ou saber os códigos para passar de fase, talvez por isto que este tipo de jogo agradou tanto as crianças, adultos e até o pessoal mais velho. Assim não poderíamos deixar o século passar em branco, nós aqui da Cd Expert preparamos um jogo de perguntas e respostas que vai deixar você, seus amigos e sua família alucinados. Então chega de conversa e vamos ao que interessa.

Editor

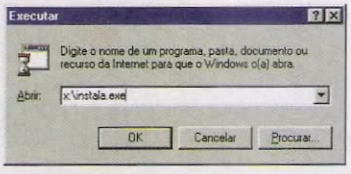
# Show do Milênio o jogo do século

Você esta a noite na frente da TV, ajeitado confortávelmente em sua poltrona procurando um bom programa para assistir, após passar por vários canais eis que um programa lhe interessa. Mas quando tudo parecia normal, algo de errado acontece, uma luz forte saindo da tv ofusca a sua vista e você é puxado por uma força, e quando se da conta do que aconteceu já é tarde demais. Agora você está dentro do programa de televisão que estava assistindo. Mais ainda, terá que enfrentar os robôs mais inteligentes que você já viu, para poder retornar para o seu mundo. Para isto, só resta uma coisa a fazer; jogar, vencer os robôs e sair deste lugar. Pois você ainda quer voltar a tempo para ver o filme da sessão das duas da manhã.

## Instalando o Show do Milênio

Aqui vão as instruções para instalar o jogo Show do Milênio no seu computador.

1. Insira o CD Show do Milênio em seu drive de CD-ROM. Se a auto-reprodução do CD-ROM estiver habilitada, o processo de instalação será inicializado automaticamente. Caso isso não aconteça, clique em "**Iniciar**", na barra de tarefas do Windows, e em "Executar...". Na caixa que se abrir, digite "X:\Instala.exe", onde "X" é a letra do seu drive de CD-ROM.




2. Aguarde alguns segundos, enquanto o programa de instalação atualizará alguns componentes do seu computador



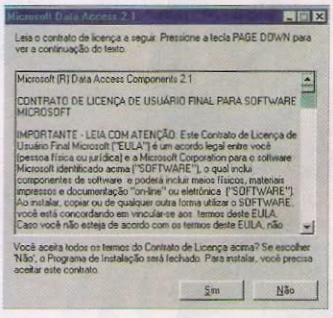

3. Na janela "**Bem-vindo**", clique em "Avançar". Aparecerá uma janela indicando o diretório padrão para a instalação. Se você desejar alterar o destino da instalação, clique em "**Procurar**" e direcione para o diretório desejado.




A instalação dos componentes do software "Show do Milênio" será executada e um grupo de programas "Show do Milênio" será criado.

4. Será apresentada uma tela com a instalação do Microsoft Data Access 2.1.

Aceite o contrato de licença e prossiga com a instalação, seguindo os avisos na tela.

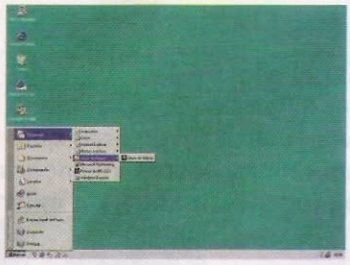



5. Após a instalação, será pedido que você reinicialize seu computador. Faça isso, para atualizar todos os componentes instalados.



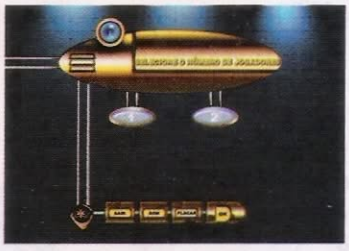
6. Para executar o software Show do Milênio, clique no ícone "Show do Milênio", no grupo de

programas criado, a partir do menu Iniciar\Show do Milênio\Show do Milênio.

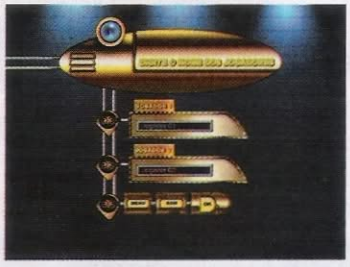


## Interface

1 - A interface do jogo é simples e intuitiva, bastando você escolher quantos jogadores irão jogar (um ou dois jogadores) e em seguida clicar no botão OK.

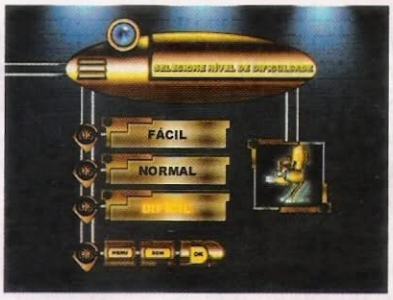


2 –Depois de colocar o nome do(s) jogador(s), clique no botão Ok.



3 – Escolha o nível de dificuldade selecionando um dos modos: fácil, normal ou difícil. Para quem é expert em responder perguntas, recomendamos o nível difícil. Estes níveis foram colocados para que todos em sua casa possam jogar, dos mais novos aos mais velhos. Este jogo foi feito para todos aqueles que gostam de usar a cabeça não apenas para pentear o cabelo.






4 – Muito bem, aqui começa o jogo. Seu nome e pontuação estão na parte inferior da tela em azul ou, em caso de dois jogadores, um azul e outro vermelho. Você terá sessenta segundos para responder cada uma das vinte questões, a barra vertical com segmentos coloridos à direita marca o tempo; cada segmento corresponde a cinco segundos. As perguntas aparecerão na parte superior da tela e as opções de resposta seguirão abaixo, numeradas de um a quatro do lado esquerdo. Você só poderá escolher uma resposta, clicando em cima da respectiva barra ou na esfera vermelha. Após a escolha da pergunta, clique no botão **Responder** e aguarde para ver a resposta certa.




Em caso de dúvida, o jogador só poderá pular três vezes, e caso queira sair do jogo durante uma partida, esta não será salva. Um detalhe para ser lembrado: toda vez que você acessar o menu para



sair do jogo você perde preciosos dez segundos do tempo restante. Caso o jogador acerte a resposta, ganhará pontos; em caso de erro, não haverá alteração na sua pontuação.




### MUITO IMPORTANTE

***Você só voltará para casa se responder às vinte questões corretamente e não pular nenhuma. Caso contrário, você terá que se habituar a viver em um programa de televisão. Mas não fique preocupado, pois haverá outras chances de voltar para casa.***

***Boa Sorte***
***"Você vai precisar"!***

# Curiosidades

**Aumente o seu conhecimento e mate as suas curiosidades. Afinal sempre se pergunta como aquilo funciona ou quem foi o inventor de um determinado aparelho. Nesta seção você vai encontrar algumas curiosidades sobre invenções e inventores que ajudaram a construir o mundo que nós vivemos hoje. Afinal, sem muitas destas invenções, seria quase impossível que você estivesse vendo esta revista ou jogando o show do milênio.**

## ARADO (3500 a.C.)



Antes do plantio, é preciso revolver muito o solo no campo. Para isso, usa-se o arado, que pode ser puxado por tratores ou por animais. O arado é formado por três lâminas, e a essas lâminas damos o nome de cunha. Cada uma dessas lâminas tem uma função específica: a primeira corta verticalmente o solo; a segunda corta abaixo da superfície; e a terceira revira toda a terra. O arado é formado por: lâmina defletora, relha, suporte da relha e pá.

## ARQUIMEDES (287 – 212 a.C.)

Arquimedes nasceu na Sicília, à costa da Itália, e viveu na corte do Rei Hiero. Idealizador de muitas invenções práticas que usamos até hoje, sempre gostou muito de matemática. Dentre suas invenções, podemos citar a Rosca Transportadora, que tirava água dos rios para irrigar os campos do Egito. Hoje em dia, o papel da Rosca Transportadora é feito pela base da broca, que abre buracos profundos para que sejam instaladas as colunas de sustentação. Foi Arquimedes, também, que descobriu os princípios básicos da levitação.



## AVIÃO (1906)

O avião é um aeródino com meios próprios de locomoção e com sustentação nas asas. Mas é interessante como ele manobra no espaço. A força gerada pelo ar ao seu redor lhe permite subir e voar. As flaps, superfícies de controle situadas nas asas e na cauda, permitem que o avião desvie, suba, mergulhe, devido ao desvio do fluxo de ar. O piloto controla estas flaps através de pedais e através do manche.



## BALÃO DE AR QUENTE (1783)

O balão é aquecido por um poderoso queimador. Sabe-se que o ar quente é menos denso do que o ar frio que o circunda. Isso faz com que o reservatório do balão seja inflado. Com o reservatório suficientemente inflado, torna-se possível elevar o cesto e os passageiros que nele estiverem. Os cabos de sustentação ligam o balão ao cesto e os sacos de areia, que controlam o peso do balão, são chamados de lastro.

## BENJAMIN FRANKLIN (1706 – 1790)

Benjamin Franklin nasceu em Boston, Estados Unidos. Tendo mais 16 irmãos, teve de trilhar sozinho o caminho de sua vida. Tipógrafo, jornalista, dono do jornal, político importante na fundação dos Estados Unidos. Foi em 1752, depois de interessar-se pelas ciências naturais, que empinou uma pipa em dia chuvoso, com uma chave a ela amarrada, com o intuito de provar que o raio era eletricidade. Depois de descarregado, o raio atingiu a chave, a energia passou por seu corpo e foi para o solo. Com base nisto, pode inspirar-se para criar o pára-raios.



## BINÓCULO (1859)

O binóculo é um instrumento ótico formado por duas lunetas focalizáveis, com um sistema de prismas inversores, que diminui o afastamento da objetiva e da ocular. É como se ele tivesse dois pequenos telescópios de refração. A imagem é produzida no cérebro e são os prismas do binóculo que desviam a luz, ampliando a imagem. Os tubos do binóculo ainda colocam a imagem formada pelas lentes na posição correta.



## BROCA DE CONSTRUÇÃO (215 a.C.)

Os terrenos moles sempre apresentam maior dificuldade para a construção. Porém, não a torna impossível. Através de estacas de concreto, apoiam-se os alicerces. Há, ainda, a utilização de uma broca especial, que especial, que consegue chegar a superfícies bastante inferiores. Depois, é só o guindaste puxar a broca para cima, girando-a para remover a terra. Daí, basta encher-se o terreno com concreto.



## CAMCORDER (1982)

Imagine uma filmadora de vídeo e um vídeo cassete juntos. Isso seria, em teoria, uma camcorder. Ela possui o CCD (dispositivo de acoplamento de carga) através do qual a imagem é transformada em sinal elétrico. Através das cabeças magnéticas, o sinal elétrico é gravado na fita, da mesma forma como ocorre no videocassete.

## CÂMERA DE CINEMA (1889)



A câmera de cinema funciona, basicamente, como uma máquina fotográfica. Ela fotografa uma seqüência de imagens em um filme flexível, sensível à luz e transparente. O que ocorre é que o olho humano mistura as imagens quando este filme é projetado, quadro a quadro, o que cria a ilusão de movimento. Ela é capaz de filmar 24 quadros por segundo, o que proporciona uma reprodução de imagem praticamente real.

## CHESTER CARLSON (1906 – 1968)

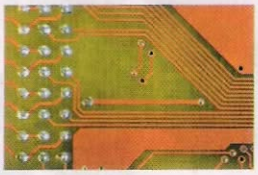
Nascido em Seatle, Estados Unidos, Chester Carlson formou-se em física e foi trabalhar na Bell Telephone Laboratories, fazendo cópias de uma forma suja, cansativa, onde usava-se muitos produtos químicos. Daí surgiu a idéia de se fotocopiar a seco. Levou dez anos para que, depois de sua primeira experiência bem sucedida, sua fotocopiadora pudesse funcionar adequadamente, e foi essa grande descoberta que o tornou um milionário.



## CHINESES

Os chineses são um povo de onde saiu muitas das maiores invenções do mundo. Antes de 1000 a.C. eles já usavam pipas de papel pare que fosse possível fazer flutuar as bandeiras dos exércitos, além de também terem servido para elevar pessoas. Também há o diferencial, que surgiu no ano 300 d.C.. Além da mais antiga arma chinesa, que data de 1288.

## CIRCUITO ELÉTRICO (1786)



Um fio de metal, geralmente, é o condutor do circuito elétrico, pois é por ele que passa a corrente elétrica. Até mesmo uma lâmpada ligada a uma pilha constitui um circuito elétrico. A força, voltagem e o fluxo dos elétrons é que compõem a eletricidade em um circuito. É a resistência do circuito que equilibra todos estes elementos.

## DIRÍGIVEL (1852)



Parecido com o submarino, o dirigível (também conhecido como Zepelin) é cheio de hélio, um gás muito leve, o que reduz o seu peso e torna a pressão do ar suficiente para elevá-lo. Ele pode subir, descer e manobrar com grande precisão, graças ao ajuste da sua capacidade de flutuar e o uso de suas hélices.

## EGÍPCIOS



Os egípcios, esta fascinante civilização, nasceu por volta de 6000 a.C., graças ao solo fértil e ao clima quente às margens do rio Nilo. Foi aí que surgiram os tambores de barro em forma de ampulheta, um dos primeiros instrumentos de percussão, criado pelos egípcios cerca de 4000 a.C.. Foi do Egito que também saiu a balança, que era usada como um pêndulo. Ainda há a navegação, e antigas pinturas mostram que foram eles que também criaram a nanga, um instrumento musical de cordas.



## FOGUETE (1926)

Os foguetes, por não precisarem se apoiar em nada e carregarem seu próprio oxigênio, podem mover-se no espaço. O propelente (mistura de materiais combustíveis e agentes oxidantes), queimado na câmara de combustão, gera gases em alta temperatura, provocando pressão em todas as direções. Porém, a pressão no alto não é compensada pela pressão no fundo e, por isso, o foguete é impelido para cima.

## FORNO DE MICROONDAS (1945)



É sabido que o forno de microondas tem capacidade para cozinhar alimentos muito mais rápido do que os fornos comuns. Isso porque as microondas produzidas penetram no alimento. Assim, o calor é transferido para as moléculas de água através de radiação. Porém, todo o alimento é esquentado, devido ao processo de condução do calor que ocorre quando se coloca o microondas para funcionar.



## GALLILEU GALLILEI (1564 – 1642)

Nascido em Pisa, Itália, foi filho de um aristocrata empobrecido. Sempre pretendeu ser médico, mas acabou interessando-se por ciência e geometria. Dentre suas descobertas, está o termômetro (1592). Ainda publicou um livro sobre o movimento da Terra em torno do Sol, contradizendo a Igreja Católica, para a qual a Terra era o centro do Universo. Preso, foi obrigado a desmentir todas as suas teorias.

## HANS LIPPERSHEY (1570 – 1619)

Nascido na Alemanha, em 1570. Virou aprendiz em uma fábrica de óculos, na Espanha. Colocando duas lentes, uma próxima à outra, ele descobriu que poderia tornar os objetos e imagens que estavam longe, cada vez mais próximas. Com isso, criou o primeiro telescópio, chamado de "kijker".



## HOVERCRAFT (1959)

Usando jatos de ar muito fortes, sempre apontando para baixo, o HOVERCRAFT pode navegar tanto acima quanto abaixo do solo. O ar exterior é aspirado por ventiladores de elevação, forçando o barco para baixo e deixando-o preso a uma borracha que fica em volta do casco, conhecida como "saia". Graças a essa almofada de ar, que faz com que o Hovercraft flutue, ele move-se com pouca fricção. É•Ë importante saber, também, que as hélices sempre o movem para frente.

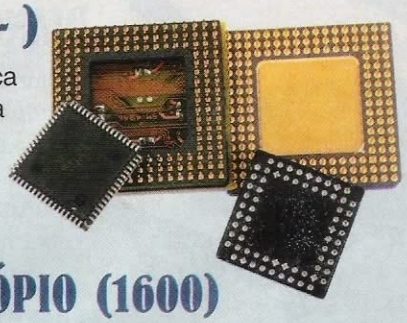


## LASER (1960)

laser é uma fonte de luz monocromática, intensa, coerente e colimada, com emissão de radiação através de estímulo externo. O raio laser tem muita energia e pode perfurar metal, transportar grande quantidade de dados ou ser usado em cirurgias delicadas, como a dos olhos.

## MARCIAN HOFF (1936 - )

Marcian Edward Hoff, ex-funcionário da Intel (empresa americana de eletrônica formada em 1967), foi o responsável pela projeção do primeiro processador para computadores. Com este chip único, o microcomputador pode interagir com calculadoras, balanças eletrônicas, aparelhos de som, etc.





## MICROSCÓPIO (1600)

microscópio é um instrumento ótico usado para a observação e o estudo de objetos de dimensões muito pequenas. Ele permite uma visão bem ampliada de um objeto a olho nu. Uma luz é refletida, através de um espelho, sobre o material a ser analisado. As lentes objetivas, que ficam próximas a ele, formam a imagem ampliada nas lentes dos oculares. Através dessas lentes, a imagem parece bem maior.



## MOUSE (1968)

Mouse é um periférico móvel ligado ao computador que torna fácil a tarefa de apontar para e abrir programas e arquivos. A bolinha em seu interior gira à medida que se movimenta o mouse. É essa bolinha que aciona um par de pequenas rodas. As instruções de cada uma destas rodas são distintas (movimento à esquerda, à direita, para cima, para baixo). Este movimento orienta, assim, o deslocamento do cursor na tela do computador.

## NAVIO (7000 a.C.)



O navio, uma embarcação de grande tamanho, move-se graças às hélices e às manobras que são feitas através do leme, o que faz com que a direção do fluxo da água seja alterada. Para maior controle, ainda há as hélices auxiliares e os estabilizadores, ajudando-o quando atraca ou navega em águas agitadas.

## PÁRA-RAIOS (1752)

O pára-raios é um sistema condutor metálico, que é colocado no ponto mais elevado de um edifício e que fica ligado à terra, tornando o caminho mais fácil para as descargas elétricas atmosféricas. É uma nuvem carregada eletricamente que emite o raio em direção ao solo. O pára-raios conduz a descarga elétrica desta nuvem direto para a terra, evitando danos.

## PERISCÓPIO (1893)

O periscópio, usado principalmente em submarinos, trincheiras, etc., é um instrumento ótico que permite ver por cima de um obstáculo, como paredes e muros. Ele possui dois espelhos planos, que são colocados em ângulo. Os raios luminosos, que vêm do objeto observado, refletem-se no segundo espelho, através do primeiro, e nos olhos do observador, através do segundo. É essa dupla reflexão que produz uma imagem real.



## PIANO (1709)

piano é um instrumento de cordas percutíveis por martelo de madeira revestida de feltro. Um intrincado sistema de alavancas une todas as suas teclas. Ao apertar-se uma tecla, aciona-se um martelo que vai de encontro a uma das cordas, produzindo o som da nota musical. Isto ocorre rapidamente, o que torna possível o uso de uma ampla variedade de volume e tonalidade.

## RADAR (1935)



Radar, abreviação das palavras "Radio Detection and Ranging" (detecção e reflexão por ondas de rádio), é um equipamento utilizado para localizar objetos móveis ou estacionários, bem como medir-lhes a velocidade e determinar-lhes a forma e a natureza. Através de uma antena giratória são emitidos impulsos de rádio em todas as direções, que são refletidos por aeronaves, captados por antenas e interpretados por um computador.

## RÁDIO (1895)



O rádio é um aparelho que recebe e emite sinais radiofônicos. As ondas enviadas pelos transmissores são recebidas através da antena do rádio. Cada estação de rádio possui uma onda distinta, e é essa onda que o ouvinte sintoniza quando coloca em uma determinada rádio. São essas ondas que transportam o sinal sonoro e produzem o que se pode chamar de uma corrente elétrica na antena. O sinal sonoro é separado das ondas de rádio através de um circuito interno. É o sinal sonoro que é enviado para o alto-falante.



## RELÓGIO MECÂNICO (1657)

Para acionar as engrenagens que ficam ligadas aos ponteiros, o relógio mecânico possui um peso motriz (cadente). O movimento de rotação é interrompido por uma âncora, que fica ligada ao pêndulo. Assim, a roda de escape é presa e solta, continuamente. É o movimento do pêndulo que faz com que a roda (e os ponteiros) gire em um movimento constante.

## RODA



A roda é uma peça simples, de formato circular, que se movimenta ao redor de seu próprio eixo ou centro e serve para inúmeros fins mecânicos. Seu formato a permite girar suavemente, transmitindo energia de maneira contínua. Dentre suas aplicações, pode-se destacar: volante capaz de armazenar energia, rodas de bicicleta, engrenagens, bolas, etc.. Quando em movimento, a roda apresenta energia rotacional e mantém-se girando após um impulso inicial.

## SANTOS DUMONT (1873 – 1932)

Santos Dumont, brasileiro, inventou o primeiro avião capaz de decolar, voar e aterrissar por seus próprios meios. Este avião ganhou o nome de 14-Bis. Graças a essa invenção, e ao seu primeiro vôo assistido pela Europa, ele ganhou o prêmio Archdeacon. E foi a invenção do avião que o levou a inventar o relógio de pulso, para não ter que levar a mão ao bolso toda vez que precisasse saber a hora, quando voava.

## SUBMARINO (1624)



O submarino é um navio de guerra desenvolvido para operar submerso. Porém, ele também pode navegar na superfície. São os tanques de lastro, que contêm a água, que tornam isto possível. O peso e a capacidade de flutuar do barco podem ser ajustados através da quantidade de água no tanque. As barbatanas (hidroplanos) controlam, por outro lado, a profundidade do submarino; basta alterar o seu ângulo.

## TELEFONE (1876)



O telefone é o aparelho usado para transmitir à distância as palavras faladas. As ondas sonoras da voz são transformadas em sinais elétricos, que possibilitam a conversas entre pessoas de lugares distantes. Ao contrário da nossa voz, que se perde no ar, via telefone esses sinais viajam muito para chegar ao seu destino.



## TELESCÓPIO (1608)

O telescópio é um instrumento ótico desenvolvido para a observação de objetos longínquos e é formado por uma objetiva e por uma ocular. Ele recolhe a luz emitida pelas estrelas e refletida pelos planetas, focaliza-a e, assim, define uma imagem real dos objetos, no interior de seu tubo. Os telescópios podem ser côncavos ou refletores. Os côncavos usam espelhos para focalizar a luz. Os refletores utilizam as lentes.



## THOMAS EDISON (1847 – 1931)

Thomas Alva Edison é natural de Ohio, EUA. Dotado de um grande dom comercial, aos 12 anos já empregava outros garotos e fazia-os cultivar e vender verduras. Interessado pela telegrafia, foi ele quem fez melhoramentos nesta área. Sua oficina em Nova Jersey foi aberta em 1875 e uma de suas maiores invenções foi o toca-discos. Porém, seu interesse não era a música quando criou o toca-discos, mas sim os ditados de suas aulas. Além disso, foi também inventor da lâmpada elétrica e de um microfone aprimorado, para utilização em telefones.



## TOCA-DISCOS (1877)

Todo som em particular possui uma determinada onda. O disco de vinil possui um sulco em espiral que reproduz a forma da onda de um dado som. É a ponta da agulha que acompanha o sulco à medida que o disco é tocado. Das ondulações do disco é emitida uma pequena corrente elétrica, que vai para o amplificador e vira som no alto-falante.

## TV (1928)

O televisor, um meio de transmissão e recepção de imagens visuais, funciona através de sinais que são recolhidos por uma antena e usados para controlar os feixes de elétrons positivos no televisor. A tela forma uma imagem devido à recepção desses elétrons. Pelo fato de serem formadas muitas imagens a cada segundo, têm-se a impressão de movimento. Nos televisores coloridos, que possuem faixas de vermelho, verde e azul (RGB), as imagens são ativas por elétrons de cor equivalente.

## VELA DE CERA (1000 a.C.)

A cera da vela, que derrete quando a chama do pavio aproxima-se dela, é sólida à temperatura ambiente. Para que o pavio possa se vaporizar com o calor da chama, ele precisa subir, o que ocorre através da ação de capilaridade, que se dá devido ao derretimento da cera superior. A vela continua sempre queimando, pois o vapor entra em combustão e, assim, derrete mais cera ainda.



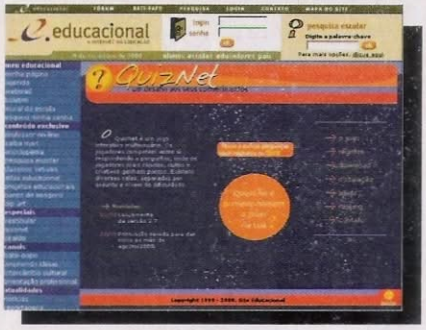


## WILLIAM FRIESE-GREENE (1855 – 1921)

Inglês, com o sonho de fazer suas imagens se moverem. Foi ele quem construiu um projetor de cinema, ainda primitivo, utilizando a celulóide (material até então desconhecido). Mas seu negócio fracassou e levou-o à falência. Dois anos mais tarde foi Thomas Edison quem aprimorou sua idéia, mas também não a registrou. Assim, mais tarde, os irmãos Lumière criaram um projetor parecido com o de Thomas Edison e passaram a exibir seus filmes em Paris, no primeiro cinema do mundo.

# Internet

**Nós escolhemos alguns sites interessantes de perguntas e respostas onde você poderá ficar por dentro dos muitos assuntos que rolam na Net. Em alguns deles você poderá até ganhar prêmios. Treine bem para ficar fera e responder o nosso Show do Milênio.**




## www.educacional.com.br/quiznet

Aqui você encontra a Quiznet, com perguntas sobre assuntos específicos como biologia, química e outros, bom para você que quer treinar para o vestibular ou simplesmente revisar seus conhecimentos.



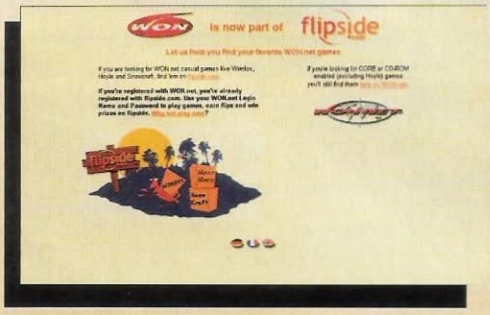

## www.fabricadejogos.com

Se você procura uma verdadeira fábrica de desafios, você tem de visitar a fábrica de jogos em www.fabricadejogos.com. Após o cadastro, você recebe acesso ao download de um programa que conecta você ao vivo com outros usuários onde, após a escolha do assunto, você e seus companheiros poderão testar seus conhecimentos ou jogar xadrês enquanto participam de um animado CHAT. Vale a pena conferir...




## www.cineinsite.com.br

Se você é um cinéfilo, talvez lhe agrade saber que, assim como nós, o pessoal da NET não esqueceu de você no site www.cineinsite.com.br. Nele, você encontrará além de informações um divertido questionário sobre assuntos relacionados exclusivamente à 7ª arte.




## www.flipside.com

Se você quer concorrer numa batalha de conhecimentos com estrangeiros você tem que visitar o endereço www.flipside.com. Nele, você encontra links para diversos tipos de jogos On line, testes de conhecimento e jogos de mesa.

## www.fulano.com.br

Na página da (Fulano www.fulano.com.br) você acessa diversos tipos de jogos de conhecimento. Após efetuar o cadastro, uma lista é apresentada para que você faça a escolha. Entre os jogos, você encontrará várias opções de desafios.





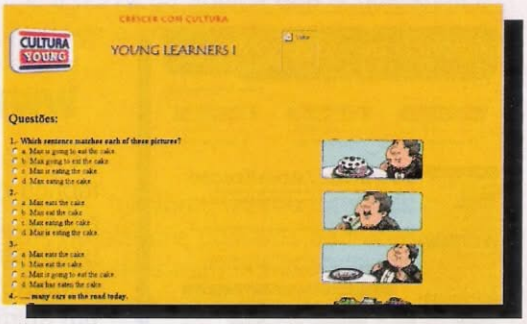


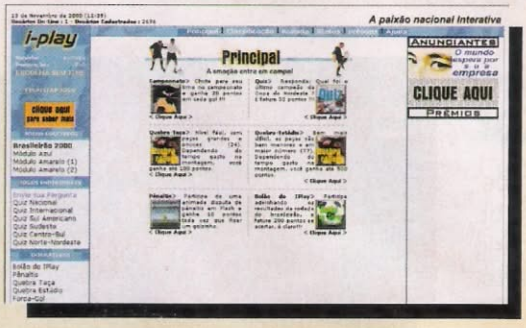
## www.mtv.com.br

Através do Site da MTV brasil (www.mtv.com.br) você pode acessar o Quiz Sprite MTV. Uma mistura de Jogo de conhecimentos com jogo da memória. Nele, após o acúmulo de pontos, você pode concorrer a prêmios.

## www.culturayoung.com.br

Para as crianças que estão aprendendo inglês, o site www.culturayoung.com.br/quiz.html sugere um teste para exercitar o conhecimento de lingua inglesa. Além de figuras para ilustrar os exercícios, ele oferece divisão dos exercícios por faixa etária, o que possibilita que cada criança tenha um exercício adequado.



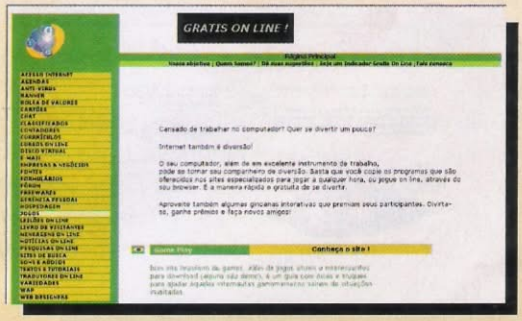




## www.iplay.com.br

O www.iplay.com.br, após o cadastro, permite a você testar seus conhecimentos em futebol. Sempre com perguntas atualizadas sobre os principais campeonatos que estão acontecendo, você terá de saber quais são os artilheiros e melhores goleiros dos diversos campeonatos.

## www.gratisonline.com

Se você quer mais opções com vários links para sites como os acima, visite o www.gratisonline.com. Na seção de jogos você encontrará links para diversos sites na Net onde você encontrará diversão on line 24 horas por dia.



# TOMB RAIDER CHRONICLES

**"Meu nome é Lara Croft e eu vou morrer. Meu único arrependimento? Parte da minha história jamais foi contada..."**

**Tomb Raider Chronicles é a quinta e melhor aventura da série! Muito mais perigo, ação e suspense em quatro aventuras fantásticas que revelarão fatos inéditos sobre o passado de Lara Croft.**







. Novos movimentos

. Combates corpo-a-corpo

. Sistema de inventário aprimorado

. Arsenal ampliado, incluindo rifles com mira telescópica

. ***Exclusivo editor de níveis!***

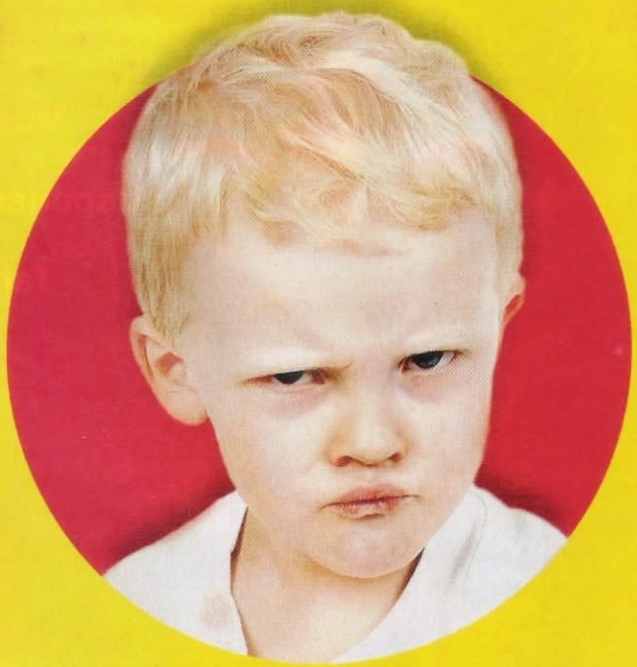
EIDOS INTERACTIVE

CORE

Visite Nosso Site **Greenleaf** É Muito Mais Game www.greenleaf.com.br

© 2000 Core Design, Ltd. Eidos, Eidos Interactive, Tomb Raider e seus respectivos logos são marcas registradas da Eidos Interactive, Inc. Core, Core Design seus logos e a personagem Lara Croft são marcas registradas da Core Design, Ltd. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos titulares.

# Invadi este anúncio só para dizer que quero a coleção inteirinha.



# Viu, mãe?!

Mamãe, não espere seu filho fazer bico.

Dê pra ele toda a alegria que a turminha da CD EXPERT KIDS traz em cada nova revista.

É uma mais divertida do que a outra,

e não vai ser o seu filho que vai ficar sem, não é?

Revista cd expert kids®

A revista da criança esperta



















