

Dose Dupla 2
COMPLETO COMPLETO

TIMESHOCK & SUPER BUBSY COMPLETOS

CD EXPERT

RO-PINBALL

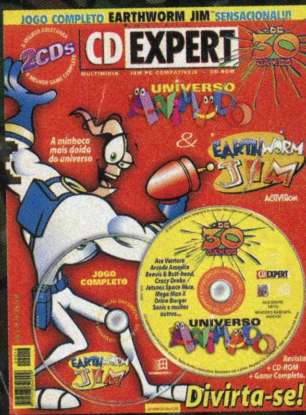
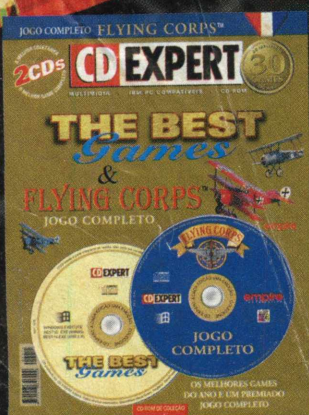
timeshock!

&

SUPERBUBSY

Agradecemos a preferência

Sempre as melhores coletâneas e os mais incríveis Jogos Completos



Se você perdeu alguma edição, não esquentar, nossos produtos estão fresquinhos o ano inteiro. Colecione.

Volte sempre

A Copa do Mundo em seu P

**Solte o grito
da garganta com
este jogo completo
de futebol**

GAME COMPLETO

ACTUA SOCCER É PURO FUTEBOL

CD EXPERT

**** EDIÇÃO ESPECIAL ****

Game Completo em português

actua SOCCER 1

Toda a emoção do futebol em seu PC

Entrenista **Denilson**

Bate bola com o craque do São Paulo e da Seleção Brasileira

Game Completo em Português

especial Futebol

Copa do Mundo, História das Copas, Sites de clubes, Futebol feminino, Curiosidades da França e muito mais...

CD EXPERT

actua SOCCER

COLEÇÃO

Bônus:

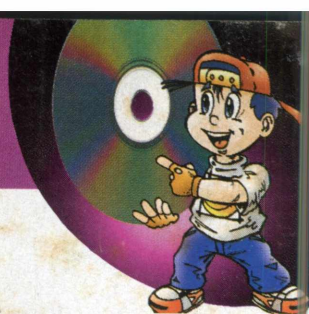
Tabela Interativa da Copa no CD-ROM

Gremlin INTERACTIVE



**Nas bancas
ou nas melhores
lojas de informática
e magazines**

EXPERT ÍNDICE



CD EXPERT Ano 2 • Número 16



EXPERT LEITOR



Nesta seção você comenta, sugere e elogia, é claro! Estamos, como sempre, esperando sua carta!

8

EXPERT ARTISTA

Mande sua obra de arte!!! Estamos aguardando ansiosamente. Aproveite para admirar o que a galera fez!

9

EXPERT DICAS



Dicas, dicas e mais dicas!!! Para começar, um Walk Thru de EarthWorm Jim. Com isso, você vai ser a minhoca mais vitoriosa do ano. Ah, para aqueles que achavam que iam descansar no final de semana, mandamos um montão de dicas para vocês terem muito o que fazer. Leiam as dicas de: Carmaggedon, Theme Hospital, Screamer 2, Legacy of Kain, Max, X5, Agile Warrior, Duke Nuken 3D, Gex, Outlaws e Perfect Weapon. Ufa, até eu cansei!!

10

EXPERT PREVIEW



Finalmente no PC, Final Fantasy VII, o RPG 3D, que revolucionou no Playstation. Este game foi o maior sucesso em 97, principalmente por sua trama envolvente e o fantástico design gráfico da Square.

14

EXPERT CONFRONTO

Saiba o resultado da disputa entre F1 Racing, Power F1 e Indycar Racing II. Você imagina o resultado? Confira na seção Expert Confronto!

16

GAMEMANIA



Mais novidades para os gamemaniacos. Mate sua curiosidade! Fique por dentro do que está chegando.

18

EXPERT SUGESTÃO

Em ano de Copa do Mundo, só podíamos sugerir uma excelente revista de futebol!! Leia a matéria sobre a CD Expert Especial de Futebol, que vem com o jogo completo Actua Soccer 1.

22

EXPERT MANIA

Nessa seção você encontrará informações experts sobre fliperamas. Saiba como funcionam, quanto lucram, como são os frequentadores e muito mais.

24

EXPERT BRINDE

Se você tem dúvidas de instalação e quer saber mais sobre o CD-ROM, leia as instruções de Expert Brinde.

30

EXPERT BÔNUS



Nossos leitores aprovaram e aqui estamos nós, com mais dois jogos completos: Time Shock, um pinball com gráfico muito bom e Super Bubsy, jogo plataforma que esteve no Nintendo!!!

32

EXPERT BASTIDORES

Saiba detalhes da produção de Tomb Raider II. O nome já diz tudo e as surpresas são especiais. Procure a entrevista!!



40

EXPERT DESABAFO



As mulheres querem atenção! Isso não precisa nem ser discutido! Agora, os homens, mais precisamente, os gamemaniacos estão sabendo lidar com isso? Leia os depoimentos de algumas mulheres e tire suas conclusões!

42

EXPERT TOQUE

Por que os jogos agressivos vendem tanto? Por que atraem tantas pessoas? Algumas pessoas explicam os motivos.

46

EXPERT INTERNET

Nesta edição o nosso Expert Internet está muito variado com: Pinball, Guia Turístico São Paulo, Ratinho, Ufologia, artistas, Fenasoft, MTV e Casseta & Planeta.

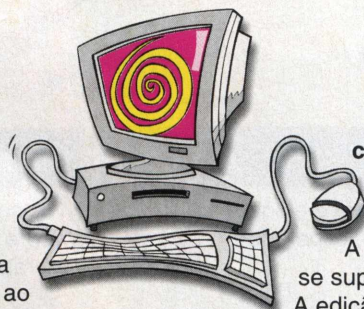
48

EXPERT HERÓI

Cool!!! Nossos heróis experts são *nada mais nada* menos que os adolescentes mais porcos e loucos do mundo: Beavis & Butt-Head. Eles têm muitas histórias para contar...

50





construir um bom produto, que possa agradar a você: nosso usuário.

Prezada editora CD Expert,
A cada edição que vocês publicam, vocês se superam.

A edição nº 13 foi excelente. Earthworm Jim fez

o meu computador tremer com tamanha aventura. Agora estou ousando em pedir a vocês que publiquem uma revista com Warcraft Tides of Darkness II (completo, é claro) em homenagem a nós leitores que, juntamente com vocês, fazemos da CD Expert a melhor revista de informática do Brasil e uma das melhores do mundo. Obrigado CD Expert, faça sua parte que nós, leitores, faremos a nossa.

Gleison Garcia Marques
Marialva - PR

Seus elogios nos animam para continuar nosso trabalho, buscando fazer um produto da melhor qualidade possível. Quanto à sua sugestão de publicação do jogo completo Warcraft II, tenha certeza que estaremos estudando a possibilidade. Estamos batalhando para trazer jogos cada vez melhores e que atendam à necessidade dos leitores!

Olá galera da CD Expert,
Estou muito satisfeito com seus jogos e adorei o Test Drive Off-Road e os outros, por isso que eu tenho a coleção inteira, mas gostaria que vocês colocassem dois jogos detonantes numa revista completa: Doom e Flight Simulator 98. Já pensaram como iriam vender muito. E gostaria que vocês colocassem dicas para o

Fifa Soccer 98.
Marco Paulo Bispo
Guarulhos - SP

Obrigado pelas dicas. Estaremos estudando a possibilidade de publicarmos estes jogos e essas dicas. •

CD EXPERT EDITORA
Caixa Postal 13.546
CEP 03399-970
São Paulo - SP
Brasil

E aí galera da CD Expert, em primeiro lugar, eu gostaria de dizer que achei muito boa a idéia de vocês, de fazer este encaixe para CDs na capa da revista. É um jeito muito fácil, prático e organizado de guardá-los. A revista é muito boa e explicativa. Adorei a idéia de colocar jogos completos, ao invés de muitos demos (a Dose Dupla é uma ótima idéia). As matérias são otimamente organizadas. Estou ficando viciado no Test Drive Off-Road. Gostaria que vocês colocassem mais dicas sobre jogos e sobre como melhorar a performance do computador. E também gostaria que vocês esclarecessem uma dúvida

que muita gente tem: "É verdade que não pode ser ligado o computador nas sextas-feiras 13 e nos sábados 14?"

André A. Foglia
São Paulo - SP

Existe um vírus chamado sexta-feira 13 que se manifesta toda sexta-feira 13, isso leva a boatos do tipo que você está citando. Fique tranquilo, que isto é só boato mesmo, basta que você tenha um bom antivírus, que poderá usar o micro sem problemas. Você estará livre tanto deste vírus, quanto de qualquer outro que tente se implantar em seu computador.

Olá amigos da CD Expert, é com muita satisfação que escrevo esta carta, pois gosto muito das revistas CD Expert, CD Expert Especial e Megazine, pois nunca perco uma. A primeira revista com CD-ROM que comprei, foi a 400 Jogos para Windows - Volume 2 e adorei. Daí em diante, comecei a comprar os números atrasados da revista e a compro até hoje.

A revista CD Expert, na minha opinião, foi a melhor já lançada até hoje. Parabéns pelas revistas CD Expert.
Ernani Pires Araújo Júnior
Vargem Grande Paulista - SP



Agradecemos os elogios. Continuaremos desenvolvendo nosso trabalho com o objetivo único de

CD EXPERT

EXPEDIENTE

Revista CD EXPERT (ISSN 1413-3466) é uma publicação da CD EXPERT EDITORA E DISTRIBUIDORA LTDA.

F: (011) 6942-2222. O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • Fotolitos: Fotofacto • Impressão: Margraf.

Jornalista Responsável: Afonso C. MTB. 20.263

Distribuição: DINAP S/A

Electroliber Ltda

Rua Vasco da Gama, 4- 4A, Sacavem
Lisboa - Portugal

Diretor Editor
Reinaldo Cruz Garcia

Diretora Executiva
Andrea Carla Miranda

Diretor Comercial
Sérgio Cursi

Designer Gráfico
Guilherme Pereira Pinto

Produção Gráfica
Edilene de Oliveira

Diagramação / Arte
Andréa C. Naliato
Eliane Gomes
Fabiano Ferreira

Departamento de Jornalismo
Cintia Cardoso Roberti
Adriana Rodrigues

Editor do CD-ROM
Carlos Soares Silva

Produção Técnica
Rodrigo Rudiger

Marketing Internacional
Daniel Friedlander
Ricardo Pedras Seolim
Ricardo Araki

Departamento de Assessoria de Imprensa:
Adriana Rosa Fernandes

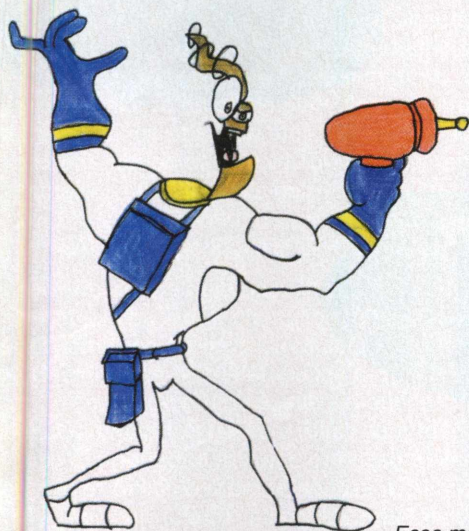
Colaboração (Ilustrações)
Celso Murilo Zonatto
Rad 3 Comunicações

EXPERT ARTISTA



Finalmente os astros do lápis resolveram aparecer! Valeu a minha bronca, não é? Mas beleza: nossa redação foi inundada com os desenhos da galera, e estamos mandando bronca e parabenizando a moçada. Agradecemos o empenho e o capricho e já adiantamos que não fazemos nenhum tipo de discriminação para os desenhos. Esta seção está cruel, tem desenho de tudo quanto é tipo e a imaginação dos grafiteiros está correndo a mil. Ah! Vou falar de novo: não esqueçam de mandar a idade de vocês junto com os desenhos!!!! E agora, dêem uma olhada no que eles estão aprontando...

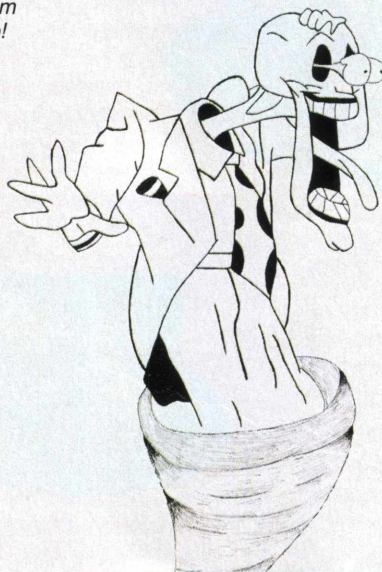
O Earthworm Jim realmente encantou os gamers. Mais uma vez o Jim foi imortalizado nos traços do leitor Rafael de F. Zica (Belo Horizonte/MG). O Rafa também mandou várias sugestões e críticas: tá tudo anotado! Olha aí a mineirada mandando ver!



PARA TODA A GALERA ROLLER E CLUBERS DEGRASSO



O Caius Messias Sant'ana (Osasco/SP) oferece esse colorido carinha para toda a galera roller e clubers lá da sua área. Mandou bem, Caius!



Esse menino vai longe!! O máscara aí foi desenhado pelo Alexandre Rodolfo André, de São Paulo/SP. O Alê tem 14 anos e é mais conhecido como Formiga, por causa do seu tamanho. Não esquentam não: o que você tem de pequeno você tem de talento, cara. Ele até criou uma empresa de desenho, a Formiga Arts! Vai Formiga!!!!



Ô Daniel!! Você deixou a galera aqui com medo, cara! Esse símbolo cruel do Carmagedon foi enviado pelo Daniel Melo Santos (Borda da Mata/MG). Quem disse que mineiro come bem quietinho ainda não conheceu nosso amigo aí... ah, ele também enviou um desenho do Sonic muito 10!

Nosso amigo Anderson José Ribeiro Sales (Fortaleza/CE) uniu o herói Jim ao nosso mascote Expertinho. Essa amizade vai longe...



Esse aí é massa!! O leitor Pablo de Oliveira (Nilópolis/RJ) não economizou no lápis e mandou ver nos músculos do cara!

**EXPERT****DICAS**

EARTHWORM JIM

Será verdade??? A debulhação do game Earthworm Jim??? Yes!! É claro que pra mim foi uma honra abraçar meu amigo Jim, comandá-lo nesta aventura e se matar para descobrir dicas que só Deus sabia. Pois agora você tem à mão algumas dicas cruéis para avançar no nosso game completo da revista Universo Animado!

Primeira Fase: NEW JUNK CITY

Muito cuidado com os corvos. Esses malditos empenados são experts em sugar sua energia. Logo no início da fase, você será atormentado por um. Utilize a pistola e acabe com ele.

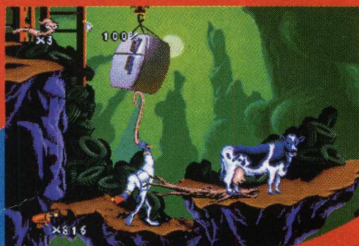


Logo após, você irá se deparar com uma corrente: caia nela e rapidamente leve o direcional para baixo e atire sem parar, para acabar com o cão faminto que está lá embaixo.



Ao chegar no fim da corrente, volte para trás pulando para a casinha do cachorro. Lá você encontrará dois supertiros.

Sua próxima missão é lançar a vaca. Para isso, dê uma chicotada na geladeira que está pendurada e... MMUUUUUU !!!



Cuidado! Depois de lançar a vaca, você irá encontrar o primeiro depósito de pneus. Não tente atirar no corvo que vai aparecer, porque nos pneus a pistola não funciona. Volte para a plataforma e o destrua.

Aqui se encontra a primeira dica cruel. Logo no começo desses pneus, você irá perceber que eles formam um "V". Dentro dele você terá que ficar pulando e levando o direcional na diagonal inferior esquerda, até que com pequenos pulos você chegue em uma plataforma que está mais abaixo. Essa



plataforma leva a uma nova corrente. Vá por ela até chegar no canto extremo esquerdo da tela. Então se pendure no pequeno pedaço de terra e pule para alcançar a tão suada VIDA e 1 SUPERTIRO que está do outro lado.

Outra dica cruel! Ainda nos pneus, você irá encontrar uma pilha muito alta, a maior de todas. No topo, repare que existe um gancho que brilha na plataforma acima. Use o seu chicote, se pendure nele e pule para a plataforma da esquerda. Mate o cão que está latindo em cima de você. Pule então na argola do fio e vá descendo. Antes de chegar na parte desfiada do fio, pule para a esquerda e rapidamente use o chicote, se pendurando no chifre do alce. Caia na corrente e desça para pegar mais 2 SUPERTIROS e ENERGIA.



Volte para o topo dos pneus e repita todo o procedimento. Quando chegar na corrente, vá até a esquerda e pule na argola. Deixe que ela desça só um pouco e rapidamente pule para a de cima, e assim por diante. Quando chegar no topo, mate o cachorro que virá babando pra cima de você. Agora vá para a esquerda, mate o cachorro que está abaixo, e caia na plataforma da direita. Tcharam!! Você chegou na PRIMEIRA PRIVADA!!! Entre nela.

Após carregada a continuação, você será transportado para outra parte do jogo. Caia nos espinhos para conseguir mais 4 SUPERTIROS! Ainda nos espinhos, ande para a esquerda para sair em uma plataforma mais abaixo. Lá você encontrará 3 TIROS DE FOGUETE atrás da parede. Fique pulando atrás do pilar para encontrá-los. Ainda atrás do pilar, existe uma rampa. Use-a e vá para a esquerda. Você atravessará a parede e não poderá mais voltar. Agora pule na plataforma de cima e pegue outra VIDA suada!

Subindo novamente, você irá entrar na arena do primeiro chefe dessa fase: o monstro do lixo! Desvie dos trombones que caem por cima, enquanto você atira nele. Quando ele começar a andar, pule por cima e vire atirando. Repita tudo isso até liquidá-lo.



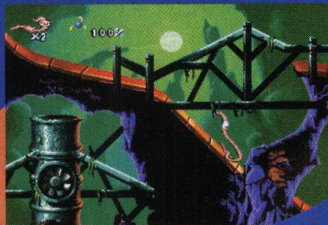
EXPERT DICAS



Continue seguindo, suba pela plataforma e olhe pra cima. Você verá outro gancho brilhando. Use para saltar para a esquerda e você recolherá a **ESFERA!** Volte, siga pela direita, pegue as energias, desça a rampa e recolha mais tiros e energia. Chegando embaixo, caminhe pela direita e vá até o final. Aí você encontra a **SEGUNDA PRIVADA** e mais uma **VIDA** atrás dela.



Após carregada mais essa continuação, você será transportado sem armadura para um nível um pouco diferente, com plataformas em descida para você escorregar e pular. Não tem dicas importantes. Mas vale dizer que existem muitos e muitos itens a serem coletados aqui. Siga sempre por cima e você encontrará **CONTINUES**, **MUITA ENERGIA** e outra **ESFERA!** Utilize os ventiladores para projetar você para cima, caso você caia nas plataformas inferiores. Depois de um certo ponto, sempre por cima, você encontrará a sua armadura de novo. Vista-a e continue avançando pela direita. Você chegou na arena do chefe final de fase!



Chefe de Fase!

O gordão pendurado no fio é pato! Basta jogar os caixotes, que ele mesmo lhe dá de presente, em cima dele. Para fazer isso, espere que ele jogue o caixote. Enquanto você desvia dos trombones que ele joga na sua cabeça, atire no caixote até que ele caia na mola lá da direita. A mola jogará o caixote nele e o atingirá. Repita isso até acabar com ele!

Dicas:



Depois de atingido, ele começará a (ARRRRRGGGGGHH)!! vomitar uns peixes fedorentos em cima de você. É muito importante desviá-los, pois bastam poucos golpes deste tipo para acabar com você;

Se você ficar sem energia ou sem munição, pule sobre a mola. Você então será arremessado para cima e encontrará energia e munição extra!

Atinja ele 5 ou 6 vezes e pronto!!! Já era!!!!

Segunda Fase: ANDY ASTEROIDES 1

Nesta fase, que mais se parece um bônus, você aposta corrida com um pássaro pirado. A tabela do seu lado esquerdo mostra sua posição e a dele, ao mesmo tempo em que você confere o percurso. Apertando o botão de tiro, você liga o foguete da sua nave e

dobra a velocidade. Muitas esferas (azuis) estão pelo caminho para você recolher, além das especiais (azuis brilhantes). As esferas especiais são campos de força que destroem asteróides e também atingem o pássaro, caso você emparelhe com ele. Para acioná-los, utilize o botão de pulo. Muitos "turbos" também estão no percurso. Eles são automaticamente usados quando você os pega e você (se não bater em nada) irá disparar mais ainda na frente daquele doente. Mas preste muita atenção aos asteróides: eles são muitos e fazem você perder totalmente a velocidade.



Se você bater, vai ser embaçado para alcançar o cara de novo. Então, não vacile e seja prudente! Se você ganhar, ele vai cantar a vitória e usará o laço. Então você irá direto para a terceira fase: **WATH THE HECK!** Caso contrário..... **AHHHH!** Você terá que enfrentá-lo cara a cara! Se realmente precisar enfrentá-lo, você irá para a tela **PSYCROW!** Para acabar com ele, desvie de seus guarda-chuvas e mande chumbo até ele ficar zozinho. Assim que ele tontear, mande uma chicotada. Lembre-se: você não estará atingindo o cara quando atirar com a pistola; a única coisa que o fará perder energia é a chicotada quando ele estiver tonto! Depois de matá-lo, aí sim você irá para a terceira fase.



É isso aí, galera. Chegamos ao final dessa pequena debulhação do Jogo Earthworm Jim, nosso sucesso da edição Universo Animado! Todo esse trampo para passar tudo nos mínimos detalhes para vocês. E não se esqueçam: os viciados também podem mandar dicas ou manhas dos nossos games pra mim, que eu as publicarei nos próximos Walkthrus, ok? Se quiserem enviar códigos de qualquer jogo, entrarão para a seção de códigos, beleza? Estarei esperando suas cartas; até a próxima, cambada!!! •

Por
Rodrigo Rudiger





EXPERT DICAS

Great cheats!

Os inimigos estão cada vez piores?! As fases estão cada vez mais difíceis?! A frustração por não avançar no game está tirando o seu sono???!!! AAAAAAAHHHHHHHHHHH!!!! Calma aí, véio... respira fundo e veja se o seu game consta aqui na lista. Se não, consulte outras edições ou aguarde novidades, ok? Me preocupei desta vez em colocar dicas de alguns jogos não tão conhecidos, mas que fazem sucesso em várias galeras. Em comemoração ao retorno da Dose Dupla, mais uma seleção cruel por este fiel servo dos games!!!

CARMAGEDON

Crrrrrrriiiiiinnnnnnccccchhhhhh!!!! Senhoras idosas, cuidado: lá vem mais um ceifador de velhinhas. Digite estes códigos enquanto o jogo estiver rolando:

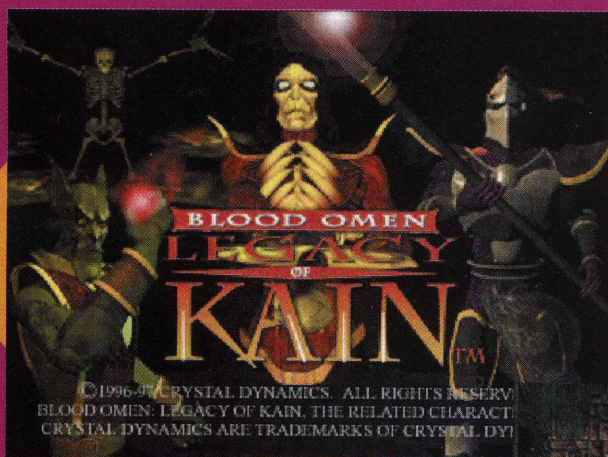
BIGBOTTOM
SUPERHOOPS
IGLOOFUN
INTHELOFT
BUYOURNEXTGAME
CHICKENFODDER
FUNNYJAM
ISLANDRULES
SMALLUDDERS
SPAMFRITTERS
GOGGLEPLEX
SPAMFORREST
TRAMSARESUPER

Esmagar!
Pedais explosivos
Envenenamento
Drogas
Suspensão "geléia"
Ricochetear
Pedais turbinados
Cadáveres vesuvianos
Pedais gigantes
Reparos livres
Habilidade submarina
Freio de mão urgente
Pegar pedestres

Shift & C
Ctrl & C
Shift & Ctrl & C

Mais dinheiro
Ganha todas as armas do nível
Ganha todas as armas do jogo

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN



O game do nosso herói da edição Jogos de Horror!! Segure aí: **MAGIA:** para completar toda a magia, faça a qualquer instante do jogo: direita, direita, ataque, ação, cima, baixo, esquerda e direita.

THEME HOSPITAL



premiação. Agora tecla 1, 2 ou 3 repetidamente para visualizar todas as mensagens de prêmios. Isto deve ajudar você em todos os textos dentro do jogo.

Mais um destaque fantástico dentre os jogos em desenho. Saca só quantas dicas legais. Após o início dos níveis, na tela do tabuleiro do jogo, tecla C, então clique com o mouse em alguma parte do tabuleiro. Já dentro do jogo, digite CTRL & Y para finalizar o ano, então clique no ícone da mãozinha para trazer a tela de

ENERGIA: para completar toda a energia, faça a sequência que damos quantas vezes quiser e a qualquer momento: cima, esquerda, ataque, ação, cima, baixo, esquerda, esquerda

DUKE NUKEN 3D & PLUTONIUM PACK

Nada mal recordar, não é? Estes códigos funcionam tanto para a versão original do jogo quanto no complementar, Plutonium Pack. Para usá-los, aperte a tecla "D", depois a tecla "N" e só então digite o código que preferir.

Shift & C
Shift & Q
Ctrl & E
Shift & 1

1
Ctrl & S

Shift & I

Shif & L

Ganha mais dinheiro
Terremoto
Emergência
Cria um paciente no seu ponteiro de Mouse
Cria um paciente fora do mapa
Cria um doutor com um nível de Aprendizagem específico
Muda a doença do paciente na sala de alvo. Pode, por exemplo, fazer o paciente vomitar, etc
Muda a aparência dos pacientes (roupas, etc)

CORNHOLIO

KROZ

COSMO
STUFF

ITEMS
SCOTTY XY

Invencibilidade mais vôo infinito (Jetpack)
Invencibilidade mais vôo infinito (Jetpack)
Vôo infinito (Jetpack)
todas as armas, chaves e munição completa
Todos os itens e chaves
Pula de fase. Troque X pelo número do episódio e Y pelo número da fase que quiser



Por Rodrigo Rudiger

Myth

THE FALLEN LORDS

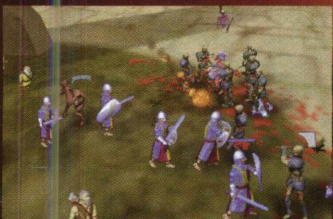
MANUAL
EM PORTUGUÊS

TERREIROS 3D
DE TIRAR O FÔLEGIO!



Batalhe pelas paisagens tridimensionais de Myth com visibilidade ilimitada, montanhas e vales realistas, passagens por montanhas cheias de neve, rios, além de detalhadas vilas, ruínas e muito mais.

CARNÍFICINA
EM TEMPO-REAL!



Mergulhe direto na batalha sem precisar adquirir recursos. Manobras militares e reflexos rápidos são a chave.

Você é um guerreiro ... ou um fazendeiro?

...E uma HISTÓRIA ÉPICA!



Animações e narrativa com qualidade de cinema contam a história da campanha contra os poderosos Fallen Lords e seus brutais servos.

CD EXPERT

EXCLUSIVIDADE



BUNGIE

Realismo impressionante!



Realismo impressionante! Cabeças rolam morro abaixo! As flechas voam graciosamente, enquanto membros voam pelo ar espalhando uma trilha de sangue. Explosões sacodem o chão. Chuva, neve e neblina têm efeitos reais na estratégia.

GALERIA DE JOGOS
EM REDE!



Jogos grátis pela internet, via rede ou modem. Jogos específicos para rede como Capture a Bandeira, Rei do Pedaco, Territórios e Rally de Bandeiras. Jogue sozinho ou em equipe.



ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

Baur e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
SP Capital - MEGAMÍDIA COM. - Fone: (011) 266 2498
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA - Fone: (021) 591 7836
Norte e Nordeste - CD-ROM SHOP - Fone: (081) 325 5430

MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165

SOMENTE USUÁRIO

FAST-CD

O seu CD entregue em
qualquer lugar do Brasil
0800 552313



FINAL FANTASY VII

Jogadores de todo o Brasil, preparem-se! Final Fantasy VII, o grande sucesso do Playstation e um dos maiores produtos de entretenimento multimídia já desenvolvido, finalmente será lançado para o PC. O pessoal aqui na redação quase não acreditou quando recebemos o e-mail da EIDOS confirmando a notícia. Nós já sabíamos que os programadores estavam trabalhando na conversão deste jogo para o PC desde maio do ano passado, mas as dificuldades eram imensas. O código de programação foi otimizado para o Playstation e, como o jogo é originalmente japonês, ocorreram problemas de comunicação entre a equipe americana encarregada da conversão e os programadores da equipe original nipônica. Mas, as dificuldades estão sendo superadas e o jogo deve ir para as prateleiras em breve, publicado nos EUA e na Europa pela EIDOS (os mesmos publicadores de Tomb Raider 1 e 2). A maioria dos usuários de PC já deve ao menos ter ouvido falar em Final Fantasy VII

" Final Fantasy VII tem o enredo mais envolvente da história dos RPGS!"

em conta que se trata de um RPG. Certamente, as altas vendas ocorreram pelo fato de Final Fantasy VII ter elementos que agradam não somente aos aficionados por RPG, mas sim, a todo o tipo de jogadores. Infelizmente, eu só tenho duas páginas para falar deste jogo – na verdade, seria preciso quase um livro para cobrir todos os detalhes – sendo assim, vou falar daquilo que julguei mais importante e, principalmente, o que nós podemos esperar da conversão para o PC.

História digna de um Best-Seller

Um dos principais atrativos de FF VII é a história. O pessoal da Square, a respeitadíssima empresa que fez o jogo, garante que ele tem o enredo mais envolvente da história dos RPGs. Tudo gira em torno de uma empresa chamada Shinra que deseja roubar a energia vital do planeta e é confrontada por um grupo de rebeldes chamado Avalanche. Você se junta a este grupo no papel de Cloud, um mercenário que já fez parte da elite militar da Shinra. A partir daí, a história se desenvolve de maneira soberba, reunindo um total de nove personagens jogáveis. No início, eles são bastante individualistas, mas com o

desenvolver de aproximadamente 80 horas de jogo, começam a criar fortes laços de companheirismo e relacionamentos complexos, como o triângulo amoroso entre Cloud, Tifa e Aeris (duas das personagens principais que você pode controlar). Juntos, eles enfrentarão os exércitos da Shinra e vários monstros para salvar o planeta. Mas, durante a jornada, descobrirão que existe uma ameaça ainda maior: Sephiroth, o mais poderoso de todos os guerreiros e antigo amigo de Cloud. Erroneamente considerado morto, Sephiroth reaparece enlouquecido, buscando apropriar-se da energia do planeta para tornar-se um ser supremo, mesmo que

– com exceção daqueles que passaram o ano de 97 em uma ilha deserta no meio do oceano – e, só para citar alguns números, este jogo já vendeu mais de 3,2 milhões de cópias em todo o mundo. Um número extremamente alto se levarmos





"Nada menos que duas horas de animações com altíssima qualidade!"

para isso precise acabar com milhões de vidas inocentes. FF VII tem revelações surpreendentes a quase todo o instante e não faltam momentos para rir e chorar, formando uma trama extremamente sólida, que deixa o jogador motivado a sempre descobrir novos detalhes. A Square garante que a versão PC não apresentará mudanças na história, mas serão corrigidos alguns dos erros de tradução que passaram despercebidos no lançamento da versão em inglês para o Playstation.

A melhor jogabilidade já criada para o gênero

Todos os elementos clássicos dos RPGs estão presentes em FF VII. Os personagens ganham experiência de combate, Gil (a unidade monetária do jogo) e podem comprar itens ou poderosas armas.

Uma novidade é o sistema acumulativo de matérias, pequenas esferas que você vai recebendo durante o jogo e que contêm doses da energia do planeta. Cada matéria permite a utilização de um poder mágico específico. Existem matérias especiais chamadas "Summon Materias" que invocam poderosas criaturas mitológicas para fulminar os inimigos. O sistema de batalhas é inovador, apresentando um dispositivo de barras medidoras de energia. Quando uma destas barras está cheia, o seu personagem pode atacar. Também existe uma barra especial que funciona como medidor de fúria. Ela aumenta progressivamente a medida que seu personagem é atacado e, no final, permite que você desfira um poderoso ataque chamado "Limit Break". Ao que tudo indica, a jogabilidade foi preservada, mas existe uma possibilidade (pasmem!) da versão PC suportar combates via rede! É o próprio vice-presidente de Desenvolvimento de Produtos da Square, Randy Fujimoto que comenta o fato do sistema de batalha ser adequado para jogos via rede, não incorrendo em problemas de latência ou de largura de banda. Até o fechamento desta edição, não tivemos mais informações disponíveis quanto ao suporte de rede.

Imagens surpreendentes a cada tela

É na parte gráfica que o PC vai levar uma grande vantagem sobre o Playstation. FF VII será otimizado para as placas aceleradoras 3D, o que aumentará seu potencial de imagens. E olha que os gráficos na versão original já estavam entre os melhores. Os designers da Square deram atenção total para cada detalhe na tela. Os cenários de fundo nunca se repetem e são belíssimos, capazes de transportar o jogador para dentro do mundo de FF VII logo nos primeiros instantes. Também foi comentado que a versão PC teria ainda mais detalhes nas telas e maior número de quadros de movimentação. Ela rodará com um valor entre 30 ou 60 quadros por segundo, contra os constantes 15 quadros do Playstation. Outro ponto que causa espanto no jogo é a qualidade dos vídeos. A Square usou novamente sua varinha mágica para criar sistema que integra os vídeos ao jogo. Eles entram diretamente

na tela aproveitando a composição do cenário sem aquelas irritantes telas pretas. Você nem percebe quando a sequência de vídeo começa e, de repente, ela já está lá, dando um verdadeiro show de imagem. A versão PC terá nada menos que 2 horas de animações da mais alta qualidade. Pode encostar na cadeira e começar a babar! É certo que a versão PC ficará melhor que a do Playstation, mas tudo indica que não ocorrerão mudanças drásticas. Pessoalmente, eu não acho isso ruim, afinal se o jogo no PC ficasse "apenas" igual a do Playstation, ainda assim continuaria a ser um dos melhores de todos os tempos. Só esperamos que a Square continue trabalhando para reduzir os requerimentos mínimos de FF VII. Até agora, somente os felizes



proprietários de um Pentium 200Mhz terão o privilégio de jogar esta obra prima. •



Por Daniel Friedlander



EXPERT CONFRONTO

Ultrapassemos os limites da velocidade em pistas alucinantes. Quem nunca sonhou com uma situação dessas? Só que, com os preços das multas nos dias de hoje, o jeito é apelar para uma realidade virtual. E, quando se trata de games como Test Drive 4, Ultim@te Race Pro e Need for Speed 2 fica difícil distinguir o real do virtual! Leia abaixo quem ganhou. And the Oscar goes to....

Por:



Ricardo Seolin



Adriana Rosa Fernandes

Test Drive 4



É, nós rodamos milhas e milhas durante as três avaliações, mas não deu outra, Test Drive 4 detona. Com seis opções de corrida, sendo uma delas de arrancada, você poderá passar

por seis cidades com percursos de ida e volta. Dez carros, sendo cinco modernos e cinco antigos, são baseados em modelos originais, entre eles o arrasador Dodge Viper ou o incrível Jaguar, além do lendário Cobra. Um ponto muito interessante é que o jogo acompanha as leis de trânsito do

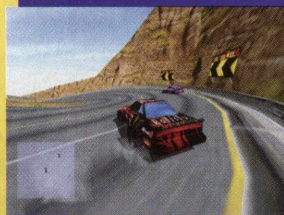
país em que se passa a corrida, o que te obriga a ser um excelente piloto. Os gráficos são de matar; a jogabilidade e a diversão são boas. Um ponto negativo? Por ser muito bem elaborado é pesado, tem que ter um micro razoável para rodá-lo. Tirando isso, medalha de ouro.



EXPERT
NOTA

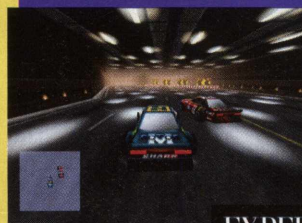


Ultim@te Race Pro



O nosso vice mal chegou no mercado e já deu trabalho para a concorrência. Seu estilo é stock car. Com uma jogabilidade incrível e um gráfico muito fluido, Ultim@te Race só não foi campeão por uma

questão de detalhes. Em relação ao som o jogo pisou na bola. O barulho do motor parece de Atari, nem alguns efeitos salvaram. A qualidade gráfica também poderia ser melhor trabalhada, afinal ele apresentou efeitos gráficos como luzes dinâmicas, fumaças e muita poeira. São 18 pistas diferentes podendo escolher entre 16 carros. Promete muito, mas por enquanto segundo lugar está ótimo.



EXPERT
NOTA



Need for Speed II

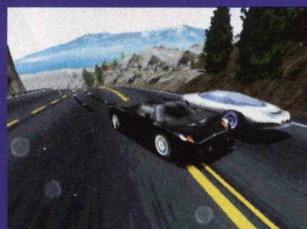


O tempo dessa fera já foi, muito sucesso quando lançado, defasada em relação aos novos. O melhor do jogo é a diversidade ser escolhidos, entre eles as tão

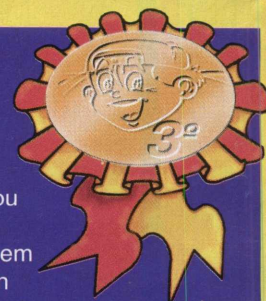
F1 e Ferrari F50. O som foi muito bem trabalhado, tanto que, mesmo com um certo tempo no mercado as músicas ainda são empolgantes. Outro diferencial é o retrovisor disponível na visão de câmera interna do carro. Ah, e por falar em câmeras, são quatro as opções de vistas.

O grande problema do jogo é que ele é muito pesado e os gráficos estão um pouco ultrapassados. Apesar

disso, o veterano NFS2 merece todo o nosso respeito, pois ainda dá pau em muito joguinho novo por aí.



apesar de fazer sua tecnologia ficou games de corrida. de carros que podem sonhadas McLaren



EXPERT
NOTA



TAKE NO PRISONERS

UMA NOVA FORMA DE MATAR



VOCE

A VERDADE ESTAVA LÁ DENTRO... AGORA, ESTÁ ESPALHADA NA PAREDE.



6 jogos multiplayer exclusivos, para até 8 jogadores, incluindo Assassino, Arsenal e Mate à Vontade.



22 inimigos enlouquecidos, cada um com comportamento próprio de combate, além de 21 armas devastadoras.



20 territórios não-lineares: sem fases específicas; explore territórios diferentes antes de completar os anteriores.

PEDRA DOS RINS

FEIJOADA DE ONTEM

PÂNCREAS

INTESTINO DELGADO

8ª VÉRTEBRA TORÁCICA

EXCLUSIVIDADE



ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA, SHOPPING ATICA E NAS SEGUINTE REVENDEAS:

SÃO PAULO - Genian - Ribeirão Pires (011) 742 7268, Compugem Trainner - Itapetininga (015) 272 4687, Marvey - Campinas (019) 231 0205, S&S System - Santos (013) 284 4250, BB Comp - Monte Mor (019) 279 2732, A.R.G. - Araraquara (016) 239 6475, ABC World - Santo André (011) 4979 5290, Compumart - Limeira (019) 442 1516, C.L. Silveira & Cia - Bebedouro (017) 342 5908, Rai Promoções - Ribeirão Preto (016) 621 3994, Softway - Itapeva (015) 522 4251, Lion - Jacareí (012) 352 6777, W.W.W. Informática - Campinas (019) 251 2277, Service - Amparo (019) 870 3267, SP-CAPITAL/GRANDE SP - AST Informática - Moana (011) 536 0746, Itaim Bibi (011) 866 7710 - Higienópolis (011) 255 3562 - Tatuapé (011) 6192 9737, Vtap - Tatuapé (011) 6193 8111, Arcanus - Santo André (011) 7610 2762, Micromania - Guarulhos (011) 208 7695, Overtop - Guarulhos (011) 603 1655, Micro Lion - Cidade Ademar (011) 5564 5674, MC Grow - Tatuapé (011) 218 4443, Papelaria Blits - Diadema (011) 749 1026, Kool Technology - Tatuapé (011) 296 1905, Projeto Info - V. Mariana (011) 575 1440, Computer Place - Itaim Bibi (011) 820 2851, W.W.W. Informática - Água Branca (011) 3871 3994 - V. Andradá (011) 3741 0126, Plug Use - Raposo Tavares (011) 365 2030, Tomorrow - Itaim Bibi (011) 852 4408, Data Port - Ipiranga (011) 274 6933, Multisoft - Morumbi (011) 5182 8936, Cybermania - Moema (011) 532 0116, Classic Soft - São Paulo (011) 876 6418, Meet Point - Santana (011) 267 9537, Number One - Perdizes (011) 3872 0525, Computer Dreams - Jd. Paulistano (011) 815 4902, CD Teen - São Caetano do Sul (011) 743 4257, MINAS GERAIS - Tapajara - Lambari (035) 271 7848, R2V2 - Nova Lima (031) 286 1166, CenterSoft - Juiz de Fora (032) 216 4080, Mini Shopping da Informática - São Lourenço (035) 332 6466, For Teens - Baependi (035) 343 1257, Livraria Leitura - Belo Horizonte (031) 226 4991, SULE CENTRO OESTE - Prontodata - Porto Alegre (051) 211 6444, Super Micro - Rio Grande (053) 931 4831, Informat Computadoras - Cachoeiras do Sul (051) 722 1002, Bio Micro - Campo Grande (067) 721 0424, LD Informática - Rondonópolis (065) 423 3333, Club CD - Três Lagoas (067) 521 7976, B&M - Brasília (061) 226 3334, NORTE E NORDESTE - Y Yamada - Belém (091) 241 8844, Convert Computadores - Belém (091) 250 5560, Nossa Livraria Belém (091) 223 1709, Multimicro - Aracaju (079) 211 9390, Forte Informática - Fortaleza (085) 244 3000, Computer One - Recife (081) 428 6544, Ponto e Vírgula - Belém (091) 241 7913, Informarques - Macaé (082) 338 3232, Supritudo Informática - Macaé (082) 325 3344, Millenium Informática - Feira de Santana (075) 623 4507, Infoporto - Salvador (071) 358 8631, Computword - Belém (091) 241 4070, Visão - Belém (091) 250 5050, Livraria Modelo - Recife (081) 471 3344, Moura Informática - Recife (081) 445 2444, Compute 1 - Recife (081) 428 6544, Net Way - Recife (081) 465 2323, InfoBox - Recife (081) 445 2042, GD Computadores - Feira de Santana (075) 623 4145, Infoshopping - Salvador (071) 331 4647, Show Tech - Fortaleza (085) 264 9222, Equipe - João Pessoa (083) 244 3219, Tudo Azul Informática - Macapá (096) 223 8667, A. Informática - João Pessoa (083) 241 5367, Miranda - Natal (084) 231 2711, Logos Móveis e Equipamentos - Mossoró (084) 317 3200.



EXPERT GAMEMANIA

FINALMENTE, DOMINION!

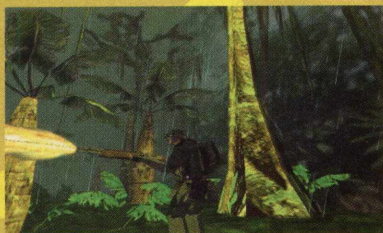


Há cerca de um ano e meio, a 7th Level lançou um jogo no estilo MechWarriors chamado G-Nome que não foi um grande sucesso no Brasil. Entretanto, a empresa ainda apostava suas fichas em Dominion, a versão estratégica do G-Nome. Após um período

conturbado, que gerou mudanças de equipe e atrasos no lançamento, a produção do jogo foi parar nas mãos dos competentes programadores da Ion Storm e será publicado nos EUA e Europa pela Eidos. Os jogadores comandarão quatro raças diferentes, cada uma com armas e estilos particulares de combate. Dominion: Storm Over Gift 3 promete trazer características inovadoras ao gênero, tais como, soldados que se ajoelham ou deitam para reduzir danos e sabotadores. Com um total de 95.000 quadros de animação, excelente padrão gráfico em resoluções até 1280 x 1024 e inteligência artificial acurada, Dominion terá tudo para ser um grande lançamento.

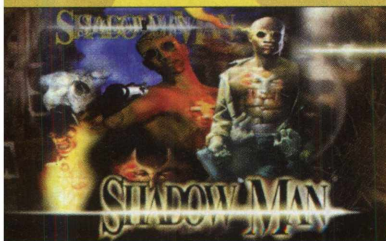
SPECOPS, SIMPLEMENTE...

Animal! SpecOps é jogo para mariner nenhum botar defeito. Todo em 3D, cenário e personagens, SpecOps proporciona muita ação e diversão ao jogador. No papel de um soldado, você receberá missões que devem ser cumpridas dentro de um tempo pré-determinado pelo seu comando. Um outro soldado o acompanhará e receberá suas ordens durante a missão, você escolhe se prefere a companhia de um franco atirador, lançador de granadas ou um outro doido com metralhadora. O jogo é muito real e promete transformar seu micro em um campo de batalha.

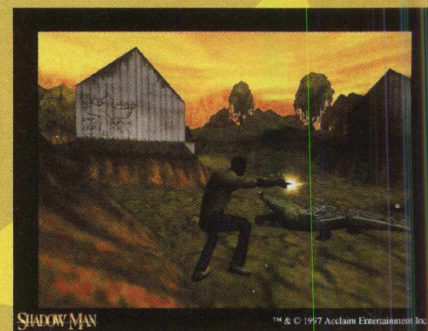


ARMAS CONVENCIONAIS + MAGIA NEGRA = SHADOWMAN

Esta não é mais uma das milhões de fórmulas matemáticas que já inventaram. É simplesmente o resultado que a Acclaim encontrou para fazer este superlançamento. Para quem adora terceira pessoa com muita ação e aventura e, o melhor, com múltiplas visões de câmera, sendo



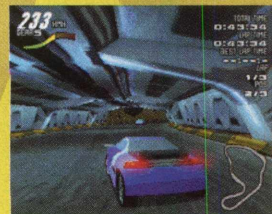
que o jogador poderá controlar a capacidade das mesmas, vai adorar Shadowman. A história "rola" quando uma entidade mística voodoo implantou no peito de Mike Le Roi uma máscara voodoo. O cidadão transforma-se nada mais nada menos do que no guerreiro Shadowman, que possui em seu arsenal os armamentos convencionais do mundo dos games e a grande sacada, diversas magias negras. A partir daí, Shadowman anda através de mundos para guerrear contra forças do mal de mortos-vivos assassinos. Este jogoçao demorará um pouco para chegar até nós, mas vale a sugestão para reservar o seu naquela loja com seu vendedor...



PISANDO FUNDO!



Sair cantando os pneus. Pistas alucinantes. Efeitos de luz dinâmica. Carros incríveis e... Não, você não sabe do que eu estou falando! Se estava pensando em algum dos títulos existentes, desista. Este é inédito. Em Motorhead o ambiente é futurista, você tem vários ângulos de visão, inclusive câmeras randômicas, dez pistas e oito carros, multiplayer e muito mais. E o melhor de tudo é que você não precisa de placa aceleradora 3D para ver os efeitos, como luz dinâmica (reflexos de luz nos objetos), sombras, neblina e outros. Um jogo bastante rápido que promete agradar até os mais exigentes. Aguarde! Vale a pena esperar.



A VIRGIN APOSTA NO PRIMITIVO COM DAWN OF WAR

Como inovar em um jogo de estratégia se o passado, o presente e o futuro já foram largamente explorados por dezenas de títulos? Primeiramente, esqueça qualquer coisa relacionada a espadas, metralhadoras ou enormes robôs carregando armas laser. Agora, volte aos primórdios da humanidade, no tempo em que nossos ancestrais ainda habitavam cavernas e lutavam com clavas. Esta foi a idéia que a Virgin Interactive teve para criar Dawn of War. Você comandará Cro-Magnons, Neandertais ou Saurons (uma raça fictícia entre o homem e os dinossauros) em batalhas contra tribos rivais que pretendem levar seus guerreiros à extinção. Mas, de primitivo basta a história em Dawn of War. Todo o jogo utiliza alta tecnologia em terrenos 3D para dar mais realismo às paisagens. A possibilidade de separar os melhores indivíduos de sua tribo, para que eles reproduzam indivíduos mais fortes, é muito original. A produção do jogo já está em fase final e ele chegará brevemente às prateleiras.

ESCOLHA SEU LADO NA BATALHA. SUPORTE MULTIPLAYER. HISTÓRIA DINÂMICA. O MAIS NOVO JETFIGHTER.



F/A-18

Dois jogos em um:
Pilote pelos EUA ou pela Rússia
em duas grandes campanhas



MI-42

Três caças ultra-avançados:
F/A-18 e F-22N dos americanos
e o MiG-42 stealth fighter
dos Russos

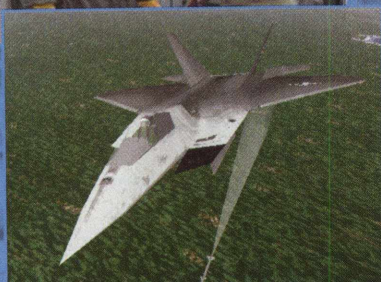


F-22N

Impressionante realismo
geográfico criado através
de dados topográficos
oficiais



Sequências cinematográficas
de alta qualidade apresentando
vários personagens e
desafiadoras linhas de história
para ambos os lados



Jogos via rede
desafiarão suas
habilidades de combate
contra outros jogadores



EXCLUSIVIDADE



J E T F I G H T E R F U L L B U R N

MISSION
STUDIOS

Intel
MMX™



TAKE
2
INTERACTIVE SOFTWARE

ANO 2006. O MAIOR COMBATE AÉREO ESTÁ PARA ACONTECER.

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

SP Capital - MEGAMÍDIA COM. - Fone: (011) 266 9269 - 266 7403
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauri e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA - Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165

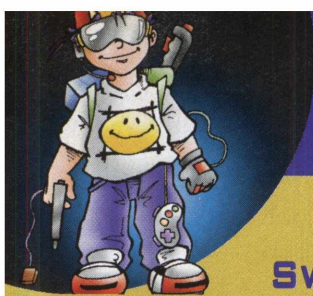
Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAIBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (085) 223 3890 - 995 1971
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORÁIMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718 - 982 0917

SOMENTE USUÁRIO

FASTCD

O seu CD entregue em
qualquer lugar do Brasil

0800 55 2313

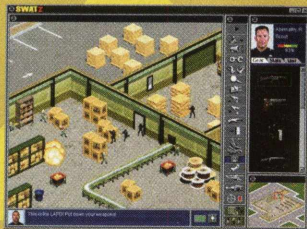


EXPERT GAMEMANIA

SWAT2 É MUITO TIRO

Ação e estratégia. É esse o perfil do mais realista simulador policial da atualidade. Encare as mais perigosas missões no comando do melhor esquadrão tático do mundo.

Os cenários são baseados em autênticos casos da Swat e os inimigos possuem IA, o que proporciona novas experiências a cada jogo. O arsenal disponível não deve nada ao da Swat: Colt 45, calibre 12, metralhadoras 9mm, entre outras fazem das missões verdadeiras guerras urbanas. Para quem gosta de armar estratégias, mas não aguenta esperar muito por ação, Swat2 é o jogo ideal.



TARADO VOLTA PARA AS TELAS DOS COMPUTADORES

Não, não é uma manchete de nenhum jornal sensacionalista. É que o baixinho mais tarado da Sierra está de volta em uma aventura dentro de um cassino. Leisure Suit Larry's Casino é o superlançamento da Sierra. O jogador passará no decorrer do jogo por seis jogos de cassinos, 4 jogos de festas, uma loja de presentes, três restaurantes, três bares, um casamento exclusivo de Lizard Lounge e outras surpresas.

SIMON DIZ... ATACAAAAAR!

Este é para quem gostou de Warcraft e Mech Warrior. Mas o que esses dois jogos tão diferentes têm em comum? Simples. A MicroProse está lançando Mech Commander, nela você tem todos os Mechs à sua disposição e deve comandar seus exércitos em um ambiente de jogo de estratégia parecido com o Warcraft. Se você gostou de encarar os combates de



dentro do seu Mech preferido, vamos ver como você se sai em combates com vários Mechs e vistos pelo lado de fora. Agora, quando ele chega aqui... Bem, não se preocupe que nós avisamos você quando for certeza.

TUROK 2 - VIDA NOVA PARA OS JOGOS DE TIRO EM 3D

A primeira versão de Turok foi lançada para o N64 e, posteriormente, fez muito sucesso no PC, provando que existem outros grandes jogos de tiro em 3D além do Quake 2. Os programadores da Acclaim corrigiram as pequenas falhas da versão anterior, adicionando inimigos, criando fases diferenciadas e evitando aquela agonia dos saltos quase impossíveis. Graficamente, Turok 2 será um colírio para os olhos dos jogadores. A Acclaim desenvolveu novas texturas com qualidade superior e que ocupam menos memória, dando uma folga aos programadores para valorizar outros elementos do jogo. O número de armas também aumentou, passando a 21 contra as 14 do original. As flechas fincam no corpo dos

inimigos e ficam espetadas até que eles morreram, mostrando excelente uso da tecnologia de permanência de objetos. Quem curte uma diversão sanguinária não ficará desapontado, pois uma das armas literalmente corta o inimigo ao meio, deixando até os ossos expostos. Infelizmente, Turok 2 só chegará nas lojas em setembro.

TENTE SOBREVIVER EM HALF-LIFE

Um experimento secreto, uma alarmante descoberta, uma decisão estúpida e você está encrencado. De um lado aliens sedentos de ódio e do outro as forças especiais querendo aniquilar todo e qualquer resquício da fatídica experiência. E no meio, você. Agora só há uma alternativa, lutar para sobreviver. Half-Life é um jogo de tiro em primeira pessoa totalmente 3D, com gráficos e efeitos imperdíveis. Mas o que o diferencia dos outros é o desafio imposto ao jogador. São 25 inimigos com IA, ou seja eles não são estúpidos. O jogo promete muito e a Sierra fornece muitas informações aos interessados no site www.sierra.com/half-life.



POR ESSA VOCÊ NÃO ESPERAVA...

Assim que essa notícia chegou aqui na revista logo pensei: "Essa vai para a gamemania...". Imagine você, que presenciou as estratégias em tempo real de um homem na idade da pedra e queria mais, já pode começar a delirar. A sequência do famoso Age of Empires promete desbancar qualquer outro jogo



que promete ser realista e apresenta cenas de batalhas ainda mais envolventes. A instalação está fácil e rápida, fazendo com que você jogue rapidamente esta maravilha. Fique ligado, pois ainda não se sabe quando AOE2 chegará aqui no Brasil.

CYBERSTICK

É o nome de um controle análogo/digital ajustável, com um diferencial: tem um sistema de funcionamento revolucionário, em que o manche pode ficar acoplado à base para melhor desempenho em jogos do tipo plataforma ou fora da base de apoio, para melhor desempenho nos jogos em ambiente 3D, ou seja, maior liberdade de movimentos para você ter um desempenho cada vez melhor. Nos EUA ele sai por US\$ 89,95. Para conhecer mais, visite o site WWW.CYBERSTUFF.COM.

Por:



Daniel
Friedlander



Adriana Rosa
Fernandes



Ricardo
Seolin



Araki

MANUAL
EM PORTUGUÊS

O JOGO OFICIAL

MIIB

MEN IN BLACK™ THE GAME

PROTEGENDO A TERRA DA
ESCÓRIA DO UNIVERSO...

...AGORA É A SUA VEZ.

“COMA FÓTONS, SEU BICHO FEIO”

Os Homens de Preto estão de volta em uma
nova aventura!

Man in Black, o Jogo traz a agência secreta
de patrulha intergaláctica enfrentando uma
nova ameaça que pode acabar com a
existência da Terra.

Escolha entre os principais
personagens do filme, incluindo a
Agente L, interpretada por Linda
Fiorentino, a primeira mulher
dos Homens de Preto.

Prepare-se para enfrentar a
escória do universo com
treinamento de combate no QG,
astúcia para resolver problemas
e um arsenal de armas do outro
mundo... Os Homens de Preto estão
de volta.

O JOGO INCLUI A MÚSICA E O VÍDEO DE
“MAN IN BLACK” POR WILL SMITH

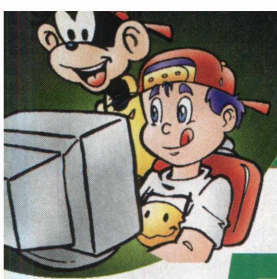
EXCLUSIVIDADE



ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA, SHOPPING ÁTICA E NAS SEGUINTE REVENDEAS:

SÃO PAULO - Genian - Ribeirão Pires (011) 742 7268. Compugem Trainner - Itapetininga (015) 272 4687. Marvey - Campinas (019) 231 0205. S&S System - Santos (013) 284 4250. BB Comp - Monte Mor (019) 879 2732. A.R.G. - Araraquara (016) 239 6475. ABC World - Santo André (011) 4979 5290. Compumart - Limeira (019) 442 1516. C.L. Silveira & Cia - Bebedouro (017) 342 5908. Rai Promoções - Ribeirão Preto (016) 623 3994. Softway - Itapeva (015) 522 4251. Lion - Jacareí (012) 352 6777. W.W.W. Informática - Campinas (019) 251 2277. Service - Amparo (019) 870 3267. SP-CAPITAL/GRANDE SP - AST Informática - Moema (011) 536 0746. Itaim Bibi (011) 866 7710. Higienópolis (011) 255 3562. Tatuapé (011) 6192 9737. Vtap - Tatuapé (011) 6193 8111. Arcanus - Santo André (011) 7610 2762. Micromania - Guarulhos (011) 248 7685. Overtop - Guarulhos (011) 603 1655. Micro Lion - Cidade Ademar (011) 5564 5674. MC Grow - Tatuapé (011) 218 4443. Papelaria Blits - Diadema (011) 749 1026. Kool Technology - Tatuapé (011) 246 1905. Projeto Info - V. Mariana (011) 575 1440. Computer Place - Itaim Bibi (011) 820 2851. W.W.W. Informática - Água Branca (011) 3871 3994. V. Andrada (011) 3741 0126. Plug Use - Raposo Tavares (011) 865 2030. Tomorrow - Itaim Bibi (011) 852 4408. Data Port - Ipiranga (011) 274 6933. Multisoft - Morumbi (011) 5182 8936. Cybermania - Moema (011) 532 0116. Classic Soft - São Paulo (011) 876 6418. Meet Point - Santana (011) 267 9537. Number One - Perdizes (011) 3872 0525. Computer Dreams - Jd. Paulistano (011) 815 4902. CD Teen - São Caetano do Sul (011) 743 4257. MINAS GERAIS - Tapijara - Lambari (035) 271 1848. R2V2 - Nova Lima (031) 286 1166. CenterSoft - Juiz de Fora (032) 216 4080. Mini Shopping da Informática - São Lourenço (035) 332 6466. For Teens - Baependi (035) 343 1257. Livraria Leitura - Belo Horizonte (031) 226 4991. SUL E CENTRO OESTE - Protodada - Porto Alegre (051) 211 6444. Super Micro - Rio Grande (053) 931 4831. Informat Computadores - Cachoeiras do Sul (051) 722 1002. Bio Micro - Campo Grande (067) 721 0424. LD Informática - Rondonópolis (065) 423 3333. Club CD - Três Lagoas (067) 521 7976. B&M - Brasília (061) 226 3334. NORTE E NORDESTE - Y Yamada - Belém (091) 241 8844. Convert Computadores - Belém (091) 250 5560. Nossa Livraria Belém (091) 223 1709. Multimicro - Aracaju (079) 211 9390. Forte Informática - Fortaleza (085) 244 3000. Computer One - Recife (081) 428 6544. Ponto e Virgula - Belém (091) 241 7913. Informarques - Maceió (082) 338 3232. Supritudo Informática - Maceió (082) 325 3344. Millenium Informática - Feira de Santana (075) 623 4507. Infoporto - Salvador (071) 358 8631. Compuword - Belém (091) 241 4070. Visão - Belém (091) 250 5050. Livraria Modelo - Recife (081) 471 3344. Moura Informática - Recife (081) 445 2444. Compute 1 - Recife (081) 428 6544. Net Way - Recife (081) 465 2323. Infobox - Recife (081) 445 2042. GD Computadores - Feira de Santana (075) 623 4145. Inforsopping - Salvador (071) 331 4647. Show Tech - Fortaleza (085) 264 9222. Equipe - João Pessoa (083) 244 3219. Tudo Azul Informática - Macapá (096) 223 8667. A. Informática - João Pessoa (083) 241 5367. Miranda - Natal (084) 231 2711. Logos Móveis e Equipamentos - Mossoró (084) 317 3200.



Futebol: A GRANDE PAIXÃO DAS MASSAS

Em uma pesquisa feita há algum tempo atrás, alguns cientistas sociais resolveram matar uma curiosidade: qual teria sido a maior audiência, em eventos transmitidos pela televisão, no planeta: a chegada do homem à Lua, a Guerra do Golfo, a transmissão de algum evento artístico de nível global? Nada disso. Para a imensa surpresa desses pesquisadores, a maior audiência de todos os tempos foi verificada na disputa final da Copa de 1986, entre Argentina e Alemanha, provando a aceitação e apreço das pessoas do mundo inteiro por esse fenômeno irresistível, conhecido como futebol.

Essa revista foi elaborada pensando nos milhares de brasileiros apaixonados pelo futebol em nosso país. A CD EXPERT traz com exclusividade um dos melhores games de futebol da atualidade, Actua Soccer em português e completo. Um jogo que, simula todos os eventos de uma partida real, com inúmeras seleções, árbitros de diferentes países, campeonatos, ligas, jogos amistosos e muito mais.



Craque Denilson

Não se preocupe mais em anotar resultados dos jogos em tabelas de papel e ficar fazendo contas para saber se a nossa seleção está classificada ou não, tudo isso é coisa do passado. Desenvolvido pela C2J Informática e Consultoria, o programa Tabela da Copa 98: simplifica todas essas tarefas; permite atualização dos resultados via Internet, caso você tenha uma conexão; simula resultados para saber quantos jogos a seleção deve ganhar para se classificar,

além de trazer o calendário dos jogos e tabelas com todas as fases da competição. Tornando muito mais fácil entender como é que funciona a classificação das seleções nesta Copa do Mundo.

Entrevistas exclusivas com o craque Denilson e o comentarista Luiz Alfredo da Rede Record de televisão dando a sua opinião sobre o Brasil na Copa da França. Se você não vai para a França nesta Copa do Mundo saiba um



Luiz Alfredo: comentarista

pouco mais sobre esse magnífico país e tudo o que ele tem a oferecer através do expert curiosidades. Retrospectiva do tetra, uma matéria que conta todas as conquistas do futebol



Copa 1994.

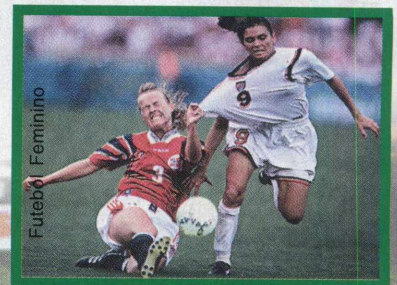
brasileiro durante os 68 anos de copas do mundo. As mulheres ganham seu espaço no futebol mundial e as brasileiras não fazem feio. Já temos grandes atletas. Saiba um pouco mais sobre essas jogadoras. Conheça as 17 regras básicas do futebol e não fique mais em dúvida na hora de julgar a atuação de um árbitro de futebol.

Fique por dentro de mais um lançamento da Greenleaf, Actua Soccer 2, que em breve estará nas melhores lojas de informática do país. Ainda nessa edição, temos mais de 200 links para sites, divididos em diferentes categorias. Neste site virtual, você, torcedor, poderá consultar sobre o seu clube, principais organizações futebolísticas mundiais, sites sobre a história das copas, sites sobre a copa da França e muito mais. Caso você tenha problemas com o seu browser,

não se preocupe. Colocamos o Internet Explorer 3.02 para que você possa visualizar e utilizar satisfatoriamente o nosso site virtual. Para que você não fique desapontado com aquele jogo que não roda na sua máquina, a equipe CD EXPERT resolveu levantar os maiores problemas na hora da instalação e execução de um jogo. Concluímos que os



Copa 1970

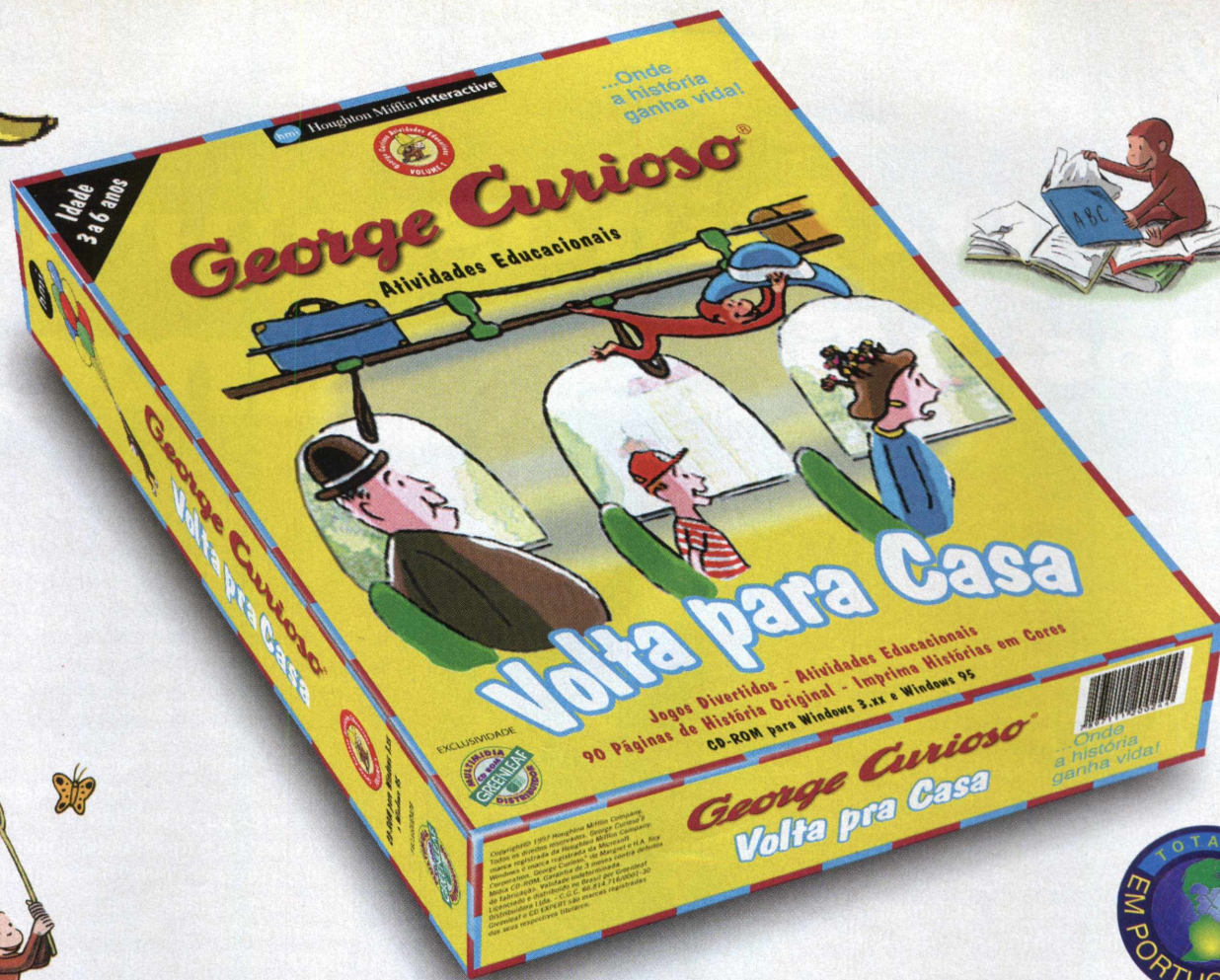
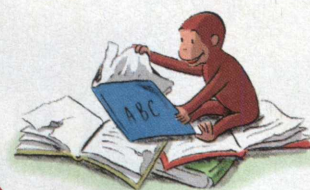


Futebol Feminino

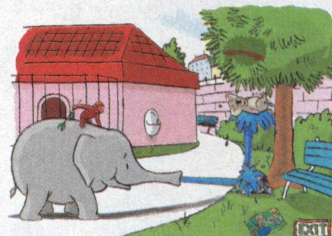
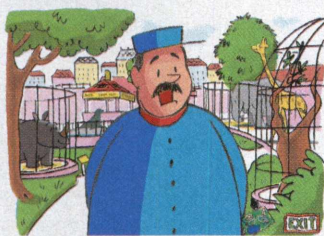
maiores problemas estão em configurações de memória e placas de som. Então, para felicidade geral dos gamemaniacos de plantão, publicamos nessa edição um passo a passo ensinando como resolver estes pequenos problemas. •



Por Alexandre Rizzo



SEU FILHO VAI ADORAR BRINCAR COM O MACAQUINHO GEORGE CURIOSO.



Aventuras malucinhas com o macaquinho mais amado do mundo!

As crianças aprendem a arte de contar histórias e resolver, de forma criativa e divertida, os problemas propostos. Deixe este macaquinho fazer parte da vida de seu filho.

hmi Houghton Mifflin interactive

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

SP Capital - MEGAMÍDIA COM. - Fone: (011) 266 9269 - 266 7403
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauru e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA - Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165

Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAÍBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (085) 223 3890 - 995 1971
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORAIMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718 - 982 0917



SOMENTE USUÁRIO

FASTCD

O seu CD entregue em qualquer lugar do Brasil

0800 55 2313



Os Dinossauros dos Videogames

Pinball, futebol, corridas e grandes lutas. As máquinas de fliperama podem ser chamadas de dinossauros dos videogames. Foi com elas que começou a idéia de jogos eletrônicos e simuladores de grandes aventuras. Com o tempo, elas conquistaram um público tão grande e fiel, que as lojas de rua não eram mais suficientes. Foram Criados então as máquinas caseiras: os opcionais videogames. Não com a mesma emoção, porém com a vantagem de poder ser desfrutado na comodidade do lar. Mas parece que a adrenalina nunca deixará de fazer falta, pois, eles não conseguiram quebrar os precusores desproporcionais em tamanho. Sonho, estímulo, fuga, há muito do que acusar o inexplicável fascínio de crianças, adolescentes e



gosto de fliperama. Tudo tem a mesma emoção, é bom demais", comenta. A afeição pelos jogos é tanta que ele já planeja comprar

um grande simulador de corridas para colocar em casa. "Eu gosto de videogame porque é mais fácil de instalar. Mas o fliperama me chamou muito a atenção nos shoppings. E lá em Recife, onde eu moro, tem muito espaço e eu vou comprar uma máquina bem grande para jogar com os meus colegas", afirma. Outra evolução dos fliperamas foi ter se tornado diversão para todas as idades, ou para a família inteira. Os homens ainda predominam, mas as mulheres também ganham espaço.

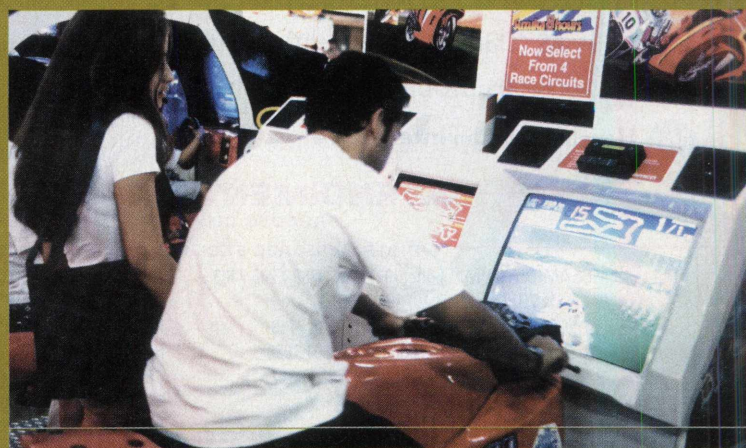
Celso Esnerio de Matos, 15 anos, frequenta fliperamas quase todos os dias. Ele diz que é difícil

encontrar meninas para competir à altura dos meninos. Só que ele acha que isso não tem nada a ver com o sexo. "Às vezes aparece alguma. As que não jogam muito bem, só estão assim porque não praticam tanto quanto os outros. Qualquer um pode jogar bem se treinar muito", diz. Mas e quanto a má fama que as lojas de fliperama tinham ou será que ainda têm? Stewart Elorza Júnior, 35, é um apaixonado por fliperamas desde a adolescência. Ele confessa que chegou a cabular aulas na escola para jogar. "Nós ficávamos nas lojas de bairro, que por sinal eram muito mal faladas. Isso porque todo mundo que ficava por ali era considerado a nata da vadiagem". Atualmente, ele considera tudo isso preconceito e leva a mulher e a filha, pelo menos duas vezes por mês, para se divertir nos fliperamas de São Paulo. "Os jogos são muito bons para desenvolver percepção, rapidez, agilidade e raciocínio rápido", afirma. Só que...espera aí! A confiança não é tanta assim. Elorza tem alguns receios em relação ao ambiente dos fliperamas: os frequentadores.



Fotos: Divulgação

adultos por essas supermáquinas. Sem ficar para trás, os fliperamas até hoje são os responsáveis pelos lançamentos em videogames. Os grandes lançamentos começam nessas máquinas, depois passam para os videogames e computadores e continuam a encantar o público. Entregues a quase que uma idolatria pelos fliperamas estão também algumas personalidades, como o jogador do Corinthians, Mirandinha. Ele diz que depois do futebol, jogar fliperama, videogame e jogos de PC é a coisa que ele mais gosta de fazer. Só que para falar a verdade, ele demonstrou mais entusiasmo ao falar dos divertimentos eletrônicos do que da própria carreira. "Depois do futebol, depois de treinamento e de partida importante eu fico em frente à televisão horas e horas jogando o videogame. Também





Ele prefere os fliperamas que ficam dentro de shoppings e ainda admite que não deixaria a filha ir sozinha nas lojas de bairro. "Não, até por causa do atendimento. Eu acho que o perigo mesmo está nas pessoas com quem você está andando, mais do que no local".

A mulher dele, Clara Bernardo Cardoso Elorza, 34, é mais despreocupada que o marido. "Tem uma loja de fliperama perto de casa e eu já fui com a minha filha lá algumas vezes. Não vejo problema. Eu acho que droga e maloqueiro pode dar em qualquer lugar. Mesmo em um fliperama de shopping que eu frequento, já houve uma fase ruim. Eu não gostava dos tipos que estavam frequentando. Mas depois tudo voltou a ser normal e seguro. Tanto que eu até deixo a Gabi solta por aí".

Celso, que não se considera um viciado, mas está diariamente em um fliperama no bairro onde mora em São Paulo, não tem má impressão nem de lojas de bairro, nem de shoppings. "Nunca vi problemas em nenhum fliperama. Me sinto tão seguro no fliperama do meu bairro quanto nos de shoppings. A diferença é que os últimos são mais sofisticados, têm mais máquinas". Segundo Silvia Curunauer Scuracchio, 39 anos, psicóloga e pedagoga, pós-graduada na USP (Universidade de São Paulo) e em Sevres (França), respectivamente, frequentar fliperamas tem pontos positivos e negativos. Para fazer um bom uso desses locais, ela dá uma dica: "tira-se sempre o melhor proveito de tudo que é bem dosado". Algumas vantagens de frequentar os fliperamas que Silvia indica são: a oportunidade do convívio social, de interagir com outras pessoas; a diversidade de

"Respectivamente, frequentar fliperamas tem pontos positivos e negativos".

ofertas; e no caso dos simuladores, a interatividade com a ação e o desenvolvimento da coordenação motora. Mas ela também faz restrições, como ao risco que isso tudo oferece de conviver com pessoas não-recomendáveis. "Os



pais não têm controle sobre as pessoas com quem o filho está interagindo. Esse fator é preocupante porque já gerou consequências graves como aquele menino que foi coagido dentro de um fliperama por outros dois maiores que o estupraram. São casos raros. Não chega a ser motivo para proibir o adolescente de frequentar esses lugares. Mas é preciso prepará-los, conversar muito e entregar nas mãos de Deus", sorri para relaxar um pouco sobre a seriedade do assunto.

DEPOIMENTO

Para não ficar no "disse que me disse", "preconceito ou fato" entrevistamos Ricardo Alexandre da Silva, 22 anos, que



começou a viver uma péssima experiência com drogas em um fliperama, para saber o que ele pensa desses locais. Ele usou drogas por 8 anos e desde 97 está em abstinência. Ele sofreu e sofre muito até hoje com essa dependência. Assim como vários dependentes químicos, ele chegou ao que chama de "fundo do poço", levou a família junto e machucou todas as pessoas que gostavam dele. Ele vai contar

resumidamente como ingressou nesse vício, qual a participação do fliperama nisso tudo e a visão que tem desses ambientes.

"Eu tinha 13 anos, fazia Senai e saía de lá para um fliperama em Santo André (São Paulo). Meus amigos do Senai e as pessoas que frequentavam aquela loja não eram legais. De repente comecei a ter contato com pessoas que usavam drogas. Eu já tinha curiosidade de saber qual era o efeito dela. Dentro daquele fliperama o contato com outros usuários e passadores de droga

(microtraficantes, que fazem um pequeno tráfico só para sustentar o próprio vício) era muito fácil. Eles me ofereceram e eu passei a usar. O uso da droga cresceu simultaneamente com o gosto pelos jogos. Frequentei o fliperama até os 16 anos. Consegui terminar o ginásio e entrei na escola técnica. Conforme a minha dependência aumentava, os problemas acompanhavam. Fui reprovado duas vezes no segundo ano e perdi a vaga na

escola. Fiquei muito irresponsável, perdi o conceito de morte até pelas próprias atitudes. Eu sofri vários acidentes de carro. Em um deles, cheguei a perder os movimentos da parte de baixo do corpo temporariamente. Vendi meu corpo. Quase morri de overdose uma vez. Fiquei 12 dias na U.T.I. (Unidade de Terapia Intensiva) e ainda achava que a culpa era sempre de qualquer coisa, menos da droga. Mas ainda acho que não se deve culpar ninguém pela minha fraqueza. Talvez a mim mesmo. Não condeno o fliperama. Tem muitos que são barra pesada. Frequentei vários que tinham as máquinas somente como fachada, para disfarçar um ponto de venda de drogas. O tráfico é muito mais difícil nos fliperamas de shopping. Eu aconselho não frequentar lojas de bairro. Não porque ninguém seja capaz de não se deixar levar. Mas até para não se expor ao risco de





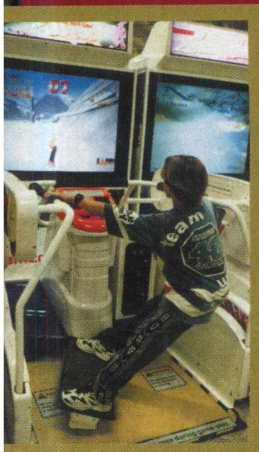
EXPERT MANIA

sujar à própria imagem ou passar por uma batida policial, porque ainda existe preconceito com as lojas de bairro sim. Existem bons ambientes. O



negócio é analisar o lugar e controlar a paixão também pelos jogos. Só o fato de você se expor em qualquer loja, pelo desejo de jogar já demonstra uma submissão à máquina. A coisa não pode te dominar. É você que precisa dominar a máquina. Em shoppings, o ambiente é menos desregrado. Mas nada impede que tenham pessoas viciadas e mal intencionadas neles. Eu mesmo já me droguei em banheiros de shopping para jogar sob o efeito da droga. O que eu recomendo é que pais, adolescentes e adultos estejam atentos às pessoas que estão ao lado deles em qualquer lugar. Olhos muito arregalados ou vermelhos, um movimento muito grande em volta de uma mesma pessoa ou alguém que fica muito tempo dentro de um fliperama são suspeitos. Aconselho aos pais a conhecer o lugar em que o filho está indo. O pai deve ir junto com ele, não escondido. Fracasei nos estudos, no emprego e com minha namorada e não valeu a pena. Por isso, recomendo que todos estejam atentos para não jogar uma vida feliz fora", finaliza.

LOJAS DE SHOPPING X BAIRRO



De maus frequentadores nenhum lugar está protegido. Sejam as lojas de fliperama, de bairro ou de shopping. Mas a expansão das lojas dentro de shoppings aumentou muito a concorrência no ramo e de certa forma isso deu bons resultados. Aumenta a preocupação entre os proprietários de ter um lugar atraente, boas máquinas, bom atendimento e um fator com que o público passou a se preocupar mais: a segurança dos locais e a frequência. Jefferson de Azevedo Busiz, 24, abriu uma loja de fliperama no bairro da

Mooca, em São Paulo, há oito meses. Ele está satisfeito com o negócio. Precisou fazer um grande investimento para começar, mas já está perto de cobrir tudo o que gastou e daí para frente começar com os lucros.

Quanto ao ambiente, ele diz que procura estar atento aos frequentadores. Mas até agora não teve nenhum tipo de problema. A maioria do público da loja de Jefferson são adolescentes e a máquina mais procurada é a Virtual Striker II, de futebol. Em segundo lugar, vêm os jogos de corrida, como Rush e Crusin World e em terceiro, o Tekken II (luta). Ele não tem simuladores muito sofisticados na loja. "Essas máquinas são muito caras e quem mais procura são pessoas mais velhas. O meu público é adolescente e curte mais os jogos mais simples, que têm as fichas mais baratas e eles podem se divertir por mais tempo", comenta. Os Playlands formam a maior rede de lojas de fliperama em shoppings da atualidade. São 50 lojas espalhadas entre o Brasil, Argentina e Portugal.



Em 97, a receita dos Playlands foi R\$ 65 milhões. Os jogos coletivos, simuladores e pinballs são os mais procurados. Cerca de 25% dos frequentadores de playlands são crianças de até 10 anos, 60% adolescentes, 15%

"Depois do futebol, eu fico horas e horas em frente à televisão jogando..", Mirandinha (Corinthians)

adultos com mais de 30 anos e do total, 70% são homens e 30% mulheres. Segundo a assessoria de imprensa dos Playlands, não acontecem problemas de indisciplina por parte dos usuários. "Os Playlands são áreas de lazer para toda a família. O público que frequenta sabe o que quer e vai até lá para se divertir, com tranquilidade e segurança."

Para ter o rendimento anual citado acima, o investimento foi do mesmo nível. A maioria das máquinas dos Playlands é importada. Isso sem contar o custo de mão-de-obra e o aluguel do espaço nos shoppings. Tudo isso tira até as estrelas de casa para ir jogar. Além de Mirandinha, do Corinthians, também já foram flagrados nas máquinas de fliperama dos shoppings: o piloto Rubinho Barrichelo, Alexandre Barros, o jogador Bebeto e o Thunderbird.

O sucesso das lojas, a diretoria atribui à somatória de vários





fatores e planos para ampliar não faltam. O Playcenter foi o fundador do Playland, que deve ser instalado em novas áreas em breve. A criação dos cartões magnéticos foi outra boa sacada da administração dos Playlands. Eles substituem as tradicionais fichas para acionar as máquinas. De acordo com a assessoria, a aceitação pelo público foi unânime, pois oferece praticidade no uso e na consulta do saldo e do custo de cada jogada.

"Lojas de shopping e de bairro estão atentas aos frequentadores"

Já para a empresa, permite a automatização das promoções e um atendimento mais personalizado aos clientes. No Playland do Shopping Aricanduva, em São Paulo, os equipamentos mais procurados são os simuladores, entre eles: skate, jet ski, moto, carro e esqui na neve. Laerte Ivo, 23, gosta muito da loja porque prefere os simuladores e acha que lá tem uma boa variedade. "Além disso, também me sinto seguro nos fliperamas de shoppings, mas fico atento. Sempre tenho um pouco de medo de quem pode estar do meu lado", completa. Já o amigo de Laerte, Cleberson Medeiros Kotcink, 21 anos, também se sente mais seguro em fliperamas de shoppings, mas não acha que sejam 100%. "Aqui é mais difícil alguém desconfiar que uma pessoa venha para cá só para ter um barato", afirma.

ALUGUEL



Um outro ramo de negócios que os fliperamas abriram as portas é o aluguel das máquinas. Isso já se tornou tão comum que têm aparecido muitos comerciantes pequenos que compram uma ou duas máquinas, sem nem mesmo ter um estabelecimento comercial e alugam para buffets e festas em geral. A Casa de Máquinas Entertainment é muito antiga no ramo. O diretor comercial Jorge Quintana Garcia, 45 anos, mantém o estabelecimento há 22 anos. A empresa dele já tem

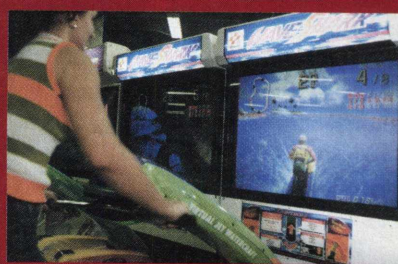
um porte maior, por isso, vende e aluga várias máquinas em parceria com donos de lojas de fliperama. A empresa fornece as máquinas e cobra uma porcentagem na venda das fichas de cada uma delas. A porcentagem é estipulada de acordo com o local em que as máquinas vão ser usadas.

Atualmente, a empresa tem 150 máquinas. Os simuladores como jet ski, skate e asa-delta são muito procurados, mas não tão lucrativos. "Não é em qualquer lugar que eles rendem bem. São máquinas caras procuradas por pessoas mais velhas. Se o público do local não tem o perfil adequado, os lucros não correspondem ao esperado", comenta o diretor. O forte da clientela da Casa de Máquinas são os shoppings fora da capital

de São Paulo. "Os shoppings são bons locatários porque têm condições de colocar equipamentos pesados e modernos e o grande fluxo de pessoas permite que eles dêem lucro", afirma Garcia. Para Garcia, o sucesso de uma loja de fliperamas depende de vários fatores, entre eles, colocar máquinas que estejam de acordo com a faixa etária que predomina no ambiente. Segundo ele, as lojas de shoppings têm a vantagem de diversificar mais o público. "Isso é bom

porque você tem oportunidade de atender a família toda, desde o vovô até o neto", conclui.

A venda de máquinas fica por conta dos clientes bem aventureiros financeiramente. "Há muita gente que compra máquinas de fliperama para colocar em sítios. Algumas pessoas compram as mais simples de pinball e outros,



em geral grandes empresários, compram até as mais caras, como os simuladores super sofisticados", conta. Trabalho duro mesmo é o de manutenção das máquinas.

A Casa das Máquinas faz isso a cada 60 dias e as lojas com o

equipamento da empresa são visitadas semanalmente para uma revisão. No setor de fliperama, ela tem 30 máquinas alugadas atualmente. Mas o maior problema desse negócio, conforme aponta o diretor comercial, é a assistência técnica amadora. "Às vezes, os locatários querem resolver um problema técnico na máquina e por não entender acabam estragando".

A ficha mais barata dos equipamentos da Casa das Máquinas custa R\$ 0,50 e a mais cara chega a R\$ 3. O diretor justifica que o preço de R\$ 3 será apenas para alguns simuladores muito modernos que estão para chegar ao Brasil.

"São espécies de cápsulas em que entram de uma vez 5 a 15 pessoas. É como uma miniatura do De Volta para o Futuro da Disney. Só que lá entram até 300 pessoas. A Casa das Máquinas aluga também máquinas de pipoca, algodão doce, vitrola, etc. •



Por Adriana Rodrigues

Duas raças.
Um só Planeta.

DC

DAK COLONY

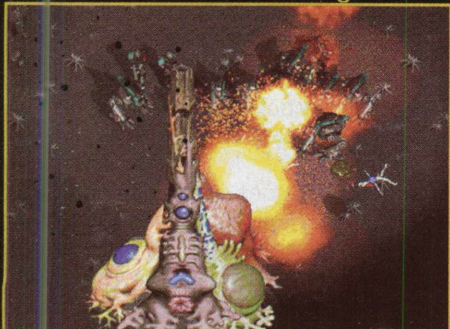
A guerra irá
decidir quem
sobreviverá.

DARK COLONY

EXPLOSIVO JOGO DE ESTRATÉGIA MILITAR.
ALISTE-SE NESTE COMBATE.



Impressionante realismo gráfico



Efeitos de luz dinâmica



Dezenas de seqüências animadas



Suporte multiplayer p/ 8 jogadores



EM PORTUGUÊS

EXCLUSIVIDADE





EXPERT *BRINDE*

O espírito de competição e superação dos limites são princípios arraigados na própria alma humana. Por isso, desde os primórdios dos tempos existiu o jogo, que foi evoluindo pelo desenrolar dos séculos, ao passo que a própria tecnologia se atualizava. Esse conceito fundamental abrange o jogo em suas diferentes formas de manifestação, criando um elo que une esse universo, desde os lendários e consagrados carteados das tabernas medievais, até os poderosos games, dotados de inúmeros recursos audiovisuais, que desfrutamos em nossos computadores, atualmente. A diferença gritante dos dois gêneros de jogatina se encurta, quando consideramos a necessidade de jogar, um elemento natural do homem, de sua própria essência.

Time Command & Jogos Épicos. Até quem não era muito fanático pelo tema deve ter curtido a edição anterior da Revista CD EXPERT. Uma supercoletânea de demos-jogáveis e um jogo completo que surpreendeu muita gente. Matérias como a magia na Idade Média e os segredos de Camelot apresentaram assuntos pouco conhecidos de uma forma muito interessante. Quem perdeu tem a chance de encontrá-la nas principais bancas ou lojas de informática.

Já nesta edição, ecoou o grito da galera EXPERT: jogos, jogos e mais jogos. É isso que o leitor quer. E de todos os gêneros, explorando todas as possibilidades de diversão. Sensíveis a esse pedido, incluímos dois jogos completos que surpreenderão nossos leitores. É isso aí, depois do sucesso de Pitfall e Test Drive Off-Road não podíamos deixar de repetir a dose.

Leia em seguida um breve resumo e nas páginas seguintes os manuais completos dos jogos que vão fazer a cabeça da galera.

TIMESHOCK!

Desde a clássica máquina Cavaleiro Negro que encantava pelos recursos, na época inovadores, e provocava a todos com seu brado: "Eu sou o Cavaleiro Negro, a procura de um desafio", os jogos de pinball sempre formaram legiões de fãs. Isso sem falar nas pioneiras, totalmente mecânicas, tendo como atrativo apenas luzes e o som de campainhas.

Se compararmos as primeiras com as atuais, notaremos que a magia persiste,

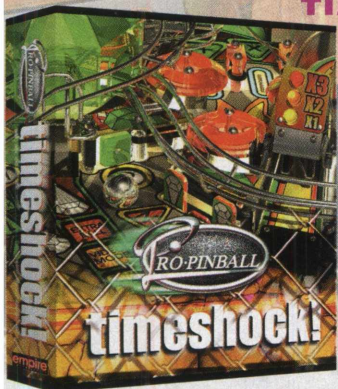
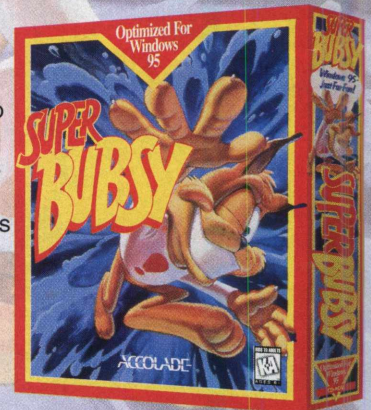
independente da grande evolução tecnológica. A arte de dominar a bolinha ou em algumas máquinas bolinhas com os flippers, conseguir bolas-extras e bater o recorde de pontos continua inalterada.

E por que não transportar estas emoções para o computador? Para enfrentar este desafio surgiu Timeshock! Uma mesa futurista, com gráficos perfeitos que tenta (e se aproxima muito) imitar uma mesa de verdade. A certeza do clima de fliperama vem das músicas, vozes digitalizadas e efeitos incríveis. E o melhor: você não precisa comprar fichas.

SUPER BUBSY

Jogos no estilo plataforma agradam a todos os tipos de jogadores. Eles funcionam como uma espécie de ponto de encontro. Os fanáticos por jogos de luta, aventuras, RPGs, espaciais, entre os mais diversos gêneros, sempre reservam alguns momentos para relaxar, disputando animadas partidas nos normalmente inocentes e desafiadores jogos.

Já um outro tipo de jogador simplesmente ignora os outros gêneros e mergulha de corpo e alma neste estilo consagrado pelo porco-espinho Sonic. Este ponto de encontro ocorre em Super Bubsy. Os gráficos desenvolvidos com alta resolução e as músicas feitas sob medida criam toda a atmosfera necessária nesse tipo de jogo. O visual bem colorido e a velocidade do game atraem o jogador que terá de enfrentar uma horda de Woolies que estão dispostos a dominar o planeta de Bubsy. Relaxe e aproveite. •



SUPORTE

• Antes de contatar o suporte, leia o texto abaixo.
Instalação do CD-ROM

1 • Confirme se a instalação no seu computador foi feita corretamente.

2 • Veja se você seguiu corretamente os passos indicados na instalação. Se for o caso, tente instalar o CD novamente.

3 • Verifique se o MOUSE está instalado de forma correta. A interface é mais facilmente utilizada com o auxílio do MOUSE.

4 • Confirme a letra que identifica o drive de CD-ROM (D:, E:, entre outras).
5 • Se for possível, teste outros CDs no seu micro.

6 • Consulte uma pessoa próxima, mais experiente. A dúvida pode ser simples e o auxílio de um amigo talvez resolva rapidamente.

EXECUÇÃO DOS PROGRAMAS

Antes de executar os utilitários, leia atentamente o Help. Alguns programas consomem mais memória e, dependendo da configuração do seu equipamento, você poderá enfrentar dificuldade.

Quando você for ligar para o SUPORTE:

- 1 • Esteja próximo do computador.
- 2 • Mencione o conteúdo dos arquivos config.sys e autoexec.bat.
- 3 • Descreva o problema e informe a mensagem de erro.

Em caso de dúvida ou danos no CD contate-nos:

SUPORTE: SEG a SEXTA,
das 9h00 às 12h00 • 14h00 às 17h00
TELEFONE: (011) 6942-2280
E-mail: suporte@cdexpert.com.br

Um Xucesso!

No CD-ROM:

- Brinque por toda a ilha X em divertidas atividades educativas

Na revista:

- Superentrevista com a Xuxa, falando de sua infância.
 - Descubra o Cantinho da Criatividade.
 - Leia o conto Quem é Renata, de Regina Drummond.
 - Passeie pelo Simba Safari.
 - Conheça a Gabi e o Vitinho nos quadrinhos.
 - Pinte o sete com a turma da Xuxa no caderno de atividades.
- E MUITO MAIS...**

R\$ 9,90
XUXA

Revista **cd expert** kids

O 1º CD-ROM DA XUXA

FOTOS SUPERLEGAIS DA XUXA NO CD

Aventuras na ilha X

Revista + CD-ROM + Caderno de atividades educativas

Ano 1 - Nº 07

O CD grátis é parte integrante da revista. Não pode ser vendido separadamente.

Aventuras na ilha X

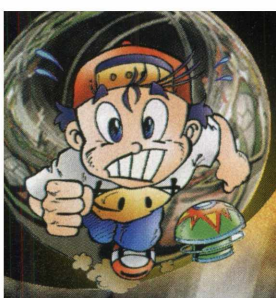
O 1º CD-ROM DA XUXA

© 1998 XUXA PRODUÇÕES
CD publicado por CD EXPERT Editora
Todos direitos reservados
CD EXPERT: 1998
Fabricado por SONOPRESS Indústria Brasileira

Embarque com a XUXA neste CD-ROM repleto de brincadeiras e atividades.

COLECIONE

Nas bancas
ou nas melhores
lojas de informática
e magazines



timeshock!

PINBALL: ANOS DE HISTÓRIA

Há muitos e muitos anos, quando ninguém pensava em ter consoles em casa, diversos tipos de produções eletrônicas para a área de entretenimento estavam em andamento.

Sucesso absoluto em seu lançamento, as máquinas de fliperama dominam o mundo todo e em cada esquina você pode encontrar uma. Entra jogo, sai jogo e elas continuam lá. Um enigma que ninguém entende, mas ao mesmo tempo que fascina muito as pessoas de todas as idades. Um adulto pode não gostar de videogames, mas tem vontade de parar em uma casa de diversões e jogar um fliperama. De todas as máquinas existentes até hoje, uma conservou (e bem) as suas raízes e é um verdadeiro vício: as máquinas de Pinball! Os conhecidos fliperamas "de bolinhas", apesar de adorados por todos, fazem um tremendo sucesso com a galera mais velha e estão em toda parte. Com o avanço da tecnologia, as mesas de Pinball ganharam cada vez mais adeptos e ficaram muito mais divertidas e bonitas. Painéis eletrônicos foram acrescentados, dando mais informações sobre o game e uma melhor visualização. Através deles existe uma reprodução em forma de "filme" da ação que ocorreu em seu jogo, é maravilhoso. Os conhecidos "Flippers" ou palhetas são suas mãos neste fantástico jogo, acionados pelos botões laterais da máquina. Esse design é padrão em Pinball em todo o mundo. Enfim, todos os jogos de Pinball tem cada um a sua história e seus personagens, mas a diversão é, indiscutivelmente, universal!

A HISTÓRIA DE TIMESHOCK!

Timeshock é um jogo de muito sucesso. Sua mesa, praticamente em um ambiente futurista, desbanca qualquer jogo

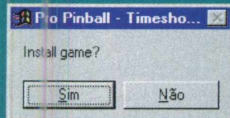
do gênero criado até hoje e dá uma lição de tecnologia e criatividade mesmo em jogos aparentemente restritos, como Pinball. Seus gráficos são tão perfeitos, que fixando o olhar na mesa, têm-se realmente a impressão de estar com uma máquina de verdade. São poucos os jogos que nos transmitem tal característica. A maioria dos games do gênero fabricados nos mostra um simples desenho ou uma aproximação à realidade. TimeShock vai muuuuuitttoooo além e desafia você para conferir a produção. Através de uma opção de seu farto menu, você pode sobrevoar a mesa de Pinball e visitar de pertinho cada canto da mesa, analisar cada detalhe e objeto e tirar suas próprias conclusões. É claro que um colosso desse tipo não poderia deixar de ter um som à altura de sua qualidade gráfica. Músicas chocantes, lentas, pauladas, incorporam o estilo do game e, junto com seus efeitos, completam TimeShock. As vozes digitalizadas também são um show, e você tem diversas opções de harmonizar toda essa munição. TimeShock veio para ficar e divertir muita gente. Os apaixonados pelo velho Pinball, que saltou das máquinas de fliperamas para as telinhas dos micros e consoles, vão amar esse game. Outro ponto forte de TimeShock são suas opções de configuração. São muitas, em relação ao gráfico, som, muito, mas muito detalhadas mesmo. Até com a mudança da dimensão da mesa você poderá interferir. E agora, para fechar com chave de ouro, temos o prazer de informar-lhe que TimeShock ganhou o prêmio de melhor game de mesa de Pinball existente. Por aí você sentirá o poder e não perderá mais tempo: instale TimeShock e vibre com tamanha diversão!!!!





PARA INICIAR TIMESHOCK!

1. Insira o CD-ROM de TimeShock no seu drive de CD-ROM.



2. Uma confirmação de instalação será apresentada. Clique no botão SIM.

Se não aparecer essa pergunta, siga esses passos:

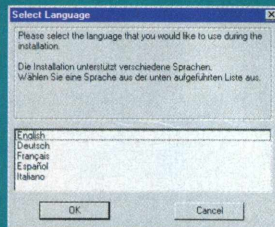
1. Dê um duplo clique no ícone "Meu Computador" na área de trabalho ou clique no mesmo ícone com o botão direito do mouse e escolha "Abrir".
2. Selecione a opção "Exibir" e clique em "Atualizar".
3. Dê um duplo clique no ícone da sua unidade de CD-ROM (Timeshock!) ou clique no ícone com o botão direito do mouse e escolha a opção "Abrir".
- Depois de aberto o seu drive de CD-ROM, dê um duplo clique no arquivo AUTORUN.EXE.
- A pergunta será fornecida.

Se a função Autoplay não executa, verifique se:

- O CD está limpo e colocado corretamente na unidade de CD-ROM.
- Se o drive de CD-ROM está otimizado para ser utilizado com Windows 95. Para fazer a verificação, siga esses passos:
 - 2a. Abra o "Painel de Controle" do Windows 95 e dê um duplo clique em "Sistema".
 - 2b. Clique em "Desempenho".Se algum dos seus dispositivos não está otimizado para ser utilizado com Windows 95, ele aparecerá enumerado com uma explicação exata do problema e com algumas dicas para solucioná-lo.

3. Somente na primeira vez em que o CD for inserido, será trazida uma tela com quatro opções de idiomas, são eles, respectivamente:

- English (Inglês);
- Deutsch (Alemão);
- Français (Francês);
- Español (Espanhol); * nas descrições do menu, foi utilizada esta língua como padrão
- Italiano (Italiano);

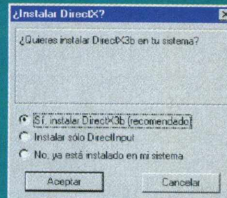


4. Conserve o diretório que TimeShock trará para você, clicando em Seguinte.



5. Em certo momento da instalação, você terá 4 escolhas de instalação: Small, Medium, Large e Very Large. Quanto maior for a instalação (Large), com mais qualidade TimeShock rodará. Clique na opção

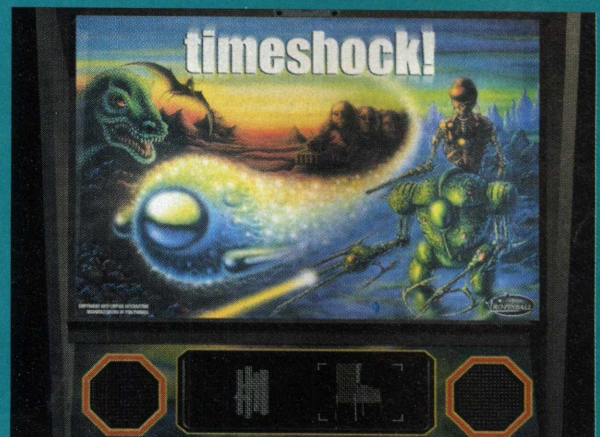
escolhida, sem se esquecer de que quanto maior for a instalação, maior será o espaço ocupado. Observe no canto inferior direito da tela quanto cada uma delas exige, e clique em Seguinte.



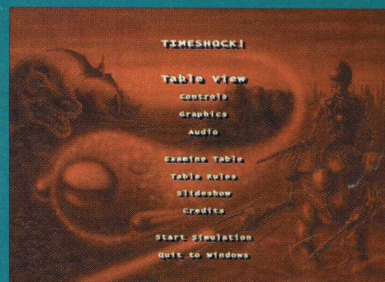
6. Mas adiante, outra pergunta, esta sobre o DirectX. Você pode optar por instalar ou não a versão do DirectX que acompanha TimeShock. Recomendamos que você mantenha o padrão e continue a instalação, clicando em Aceptar.

7. Da instalação do DirectX, será preciso reiniciar o computador. Clique em Aceptar

8. Para jogar, depois de finalizada a instalação e reiniciada a máquina, clique em INICIAR, PROGRAMAS, PRO PINBALL e, por último, TIMESHOCK!



FUNÇÃO DAS OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL

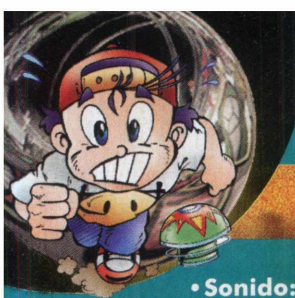


• **Vista de la mesa:** Aqui você tem a opção de visualizar a mesa de Pinball em 4 dimensões diferentes. Desde aquela básica do Atari, até uma tridimensional de dar inveja!

• **Controles:** Todos os comandos já têm uma configuração padrão.

Porém, você pode personalizar os controles de TimeShock como quiser ou retornar os comandos antigos.

• **Gráficos:** Muitas subopções de configuração dos gráficos de TimeShock estão aqui para deixar o game com a sua cara. Desde características dos flippers, resolução, cores, detalhes até marcadores de vídeo e movimentos dos seus golpes na mesa.



• **Sonido:** Mais um show de opções. Volume das músicas, da própria máquina, vozes e efeitos são as características que você também pode deixar da forma que quiser. São tão minuciosas que você também vai encontrar detalhes de Mhz, além do modo de som.

• **Examinar mesa:** Um vôo rasante sobre a mesa de Timeshock!! Aqui você poderá observar em detalhes cada barra de ferro, cada objeto que compõe este espetáculo gráfico. E não é só isso: você pode escolher uma determinada parte da mesa e chegar cada vez mais perto dela, através de zooms. Preste atenção nos reflexos, nas cores e na definição.

• **Regras de 1ª Mesa:** Um acesso rápido àquelas regras e objetivos do game que estão na própria máquina, mas que você não consegue enxergar.

• **SlideShow:** Um conjunto de imagens selecionadas especialmente para você. São lindas fotos, que com certeza mostram ângulos que você não conseguirá imaginar dentro do game.

• **Créditos:** A galera fenomenal que participou da produção de TimeShock está aqui para você conferir!

• **Comenzar la Simulación:** Início do jogo.

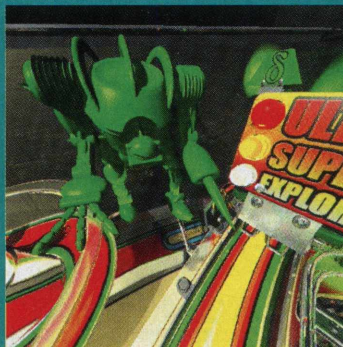
• **Salir a Windows:** Retorna ao Windows.

Dicas Balas para você não afundar em timeshock!



• Estude bem a mesa, principalmente os cantos que não tem muita iluminação, para que você saiba bem todos os itens que a mesa possui e os seus respectivos alvos;

• Muitas vezes, na empolgação, nos esquecemos do flipper superior direito.

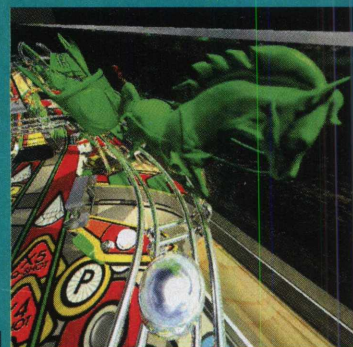


que você encontre a que mais lhe agrada. Dependendo do ponto de vista, você poderá ter mais sucesso. Tente!

É, com o retorno da Dose Dupla, você está se tornando cada vez mais EXPERT. Mas Timeshock não é o tipo do game onde existem códigos e dicas especiais. Pinball é feito de manhas, perícia e muito vício. E isso você terá que resgatar sozinho. Mais uma vez, fizemos a nossa parte; agora queremos ver a sua!!

• Não bata muitas vezes na mesa durante uma partida, ou causará o famoso "TILT";

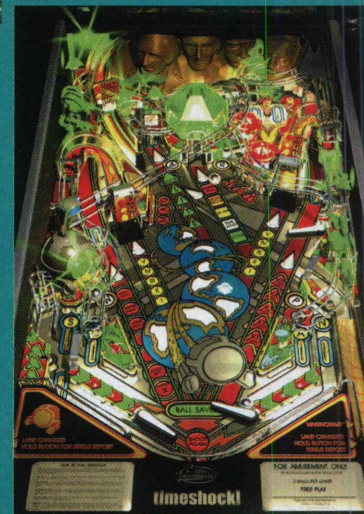
• Preste muita atenção quando mais de uma bola for solta na mesa. Além dos valores pontuais serem outros, você pode fazer combinações de jogadas;



Determinadas áreas só podem ser acessadas através dele, não perca as chances;

• Treine bem como se usa a opção magnosave. Essa opção vai te tirar do abismo muitas vezes;

• Mude as visões da mesa até



Por Rodrigo Rudiger

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

- Pentium 90 Mhz, 100% compatível com Windows 95;
- Placa de Som e Placa de Vídeo Local Bus VESA ou PCI SVGA;
- 8 MB de RAM;
- CD-ROM de Dupla Velocidade;
- Windows 95;
- Recomendado: 16 MB RAM.

Há cinquenta anos, o horror era real...
Hoje ele é o seu destino!

Black Dahlia



- Uma história soberba desenvolvida pelos mesmos criadores de Ripper e inspirada em fatos verídicos.
- Um fascinante mundo jogável renderizado e realmente tridimensional que inclui mais de 80 localidades em dois continentes.
- Mais de 70 enigmas desafiadores, altamente integrados.

- Uma interface sem igual fará com que você viva a experiência máxima em jogos.
- Um formidável elenco, estrelando Dennis Hopper (Velocidade Máxima), Terri Garr e Darren Elicker.



EXCLUSIVIDADE



ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

SP Capital - MEGAMÍDIA COM - Fone: (011) 266 9269 - 266 7403
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauru e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA - Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165

Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAÍBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (085) 223 3890 - 995 1971
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORAIMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718 - 982 0917


SOMENTE USUÁRIO



O seu CD entregue em
qualquer lugar do Brasil
0800 55 2313



SUPERBUBSY



E DÁ-LHE PLATAFORMA!

Sejam em fliperamas, consoles caseiros ou em PCs, os jogos estilo plataforma dominaram o mundo todo. O velho e bom game onde você comanda um herói, em diversas fases, com diversos cenários, sempre adiante e repletos de inimigos, fascina os gamemaniacos até hoje. Talvez isso seja explicado pelos fliperamas, pois os primeiros vídeos lançados foram de jogos estilo plataforma.

Um dos pontos que mais chamam a atenção nestes jogos é a infinita possibilidade de surpresas: túneis secretos, itens escondidos, grandes chefes ao final de cada fase, habilidades especiais do personagem, grande número de telas, final fantástico, pontuações, entre outros. Com uma idéia original para construir uma grande história, unida a uma boa produção tecnológica, só podemos esperar grandes games plataformas pintando no mundo dos games e alegrando mais ainda a galera.

A HISTÓRIA DE SUPER BUBSY

Super Bubsy é um velho conhecido dos gamemaniacos de todas as gerações. Esse game já foi lançado em outras versões para alguns consoles domésticos e volta à ativa para PC também. Nosso simpático herói tem cara de malandro, se faz de mal, mas é tudo charme. Bubsy, que alguns chamam de

lince, outros de gato-selvagem, esquilo, coelho ou gatinho (hehehe, ele já deve estar bravo com tantos apelidos) é bem sossegado e tem uma importante missão!

No planeta Rayon, tudo era paz. Todos os cidadãos conviviam pacificamente e reinavam absolutas as rainhas gêmeas Poly e Ester. As belas rainhas estão à procura de um planeta onde podem cultivar um famoso suprimento. Porém, eis que entram em cena os Woolies, os perversos e feiosos alienígenas que querem interromper os planos das rainhas. Assim, criaram um grande exército e não deixarão ninguém em paz, enquanto não conseguirem o que querem. Para concretizar tudo isso, precisam recolher os famosos "novelos", assim como os novelos de lã da sua vovó, lembra-se?

"Precisaram de um herói e eu estou aqui!" - disse Bubsy, enquanto procuravam alguém que pudesse detê-los.

Um herói que luta pela paz, justiça e pela verdade, bem ao estilo americano. Ainda assim, você precisa ajudá-lo: os Woolies são muitos e você os encontrará durante todo o game. Em vilas, florestas, cavernas, onde quer que você esteja, eles tentarão impedi-lo. Então, fique esperto!

Super Bubsy agradará tanto jovens como adultos, por sua divertida jogabilidade. Assim como em Sonic, seus comandos básicos fazem a diferença e não tiram a emoção do jogo: pelo contrário,

você vai ter que se desvirar para se safar de todas as dificuldades com seus limitados recursos. Os gráficos foram desenvolvidos com alta resolução e as músicas preferidas de Bubsy compõem as trilhas do jogo. É um jogo muito divertido e com um visual bem colorido, que fará com que você dê boas gargalhadas e chore só de ver o jogo.

Imagine só quando começar a jogar...

A velocidade do game Super Bubsy é impressionante.

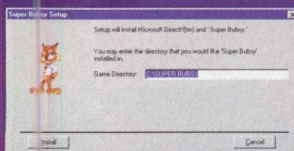
Assim como um gato selvagem, nosso personagem é superelezo e versátil. Use e abuse de todas as qualidades felinas para fazer frente à horda de Woolies, que não descansam um só minuto. Ei, não fique com medo: Bubsy não se importa em entregar suas nove vidas em suas mãos! Vamos lá!





Para Iniciar Super Bubsy

1. Insira o CD-ROM de Super Bubsy no seu drive de CD-ROM.



2. Depois da leitura automática, a tela de instalação do jogo Super Bubsy será apresentada.

Ela contém dois botões: INSTALL e CANCEL. Além disso, mostrará também o diretório onde o jogo será instalado. Não altere e clique em INSTALL para iniciar a instalação.

Se não aparecer essa tela de instalação, siga esses passos:

2.1. Dê um duplo clique no ícone "Meu Computador" na área de trabalho ou clique no mesmo ícone com o botão direito do mouse e escolha "Abrir".

2.2. Selecione a opção "Exibir" e clique em "Atualizar".

2.3. Dê um duplo clique no ícone da sua unidade de CD-ROM (SuperBubsy) ou clique no ícone com o botão direito do mouse e escolha a opção "Abrir".

A tela de instalação será fornecida

Se a função Autoplay não executa, verifique se:

2.4. O CD está limpo e colocado corretamente na unidade de CD-ROM.

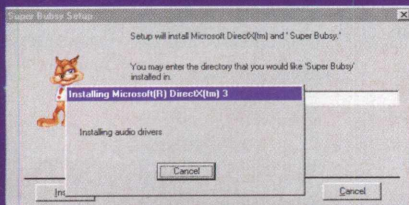
2.5. Se o drive de CD-ROM está otimizado para ser utilizado com Windows 95. Para fazer a verificação, siga esses passos:

2.5.1. Abra o "Painel de Controle" do Windows 95 e dê um duplo clique em "Sistema".

2.5.2. Clique em "Desempenho".

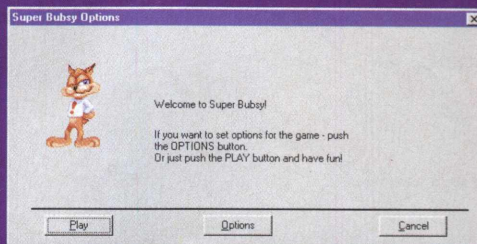
Se algum dos seus dispositivos não está otimizado para ser utilizado com Windows 95, ele aparecerá enumerado com uma explicação exata do problema e com algumas dicas para solucioná-lo.

3. Em seguida, o DirectX 3 será instalado, juntamente com o jogo. Ao final, clique em OK para confirmar a instalação.



Função das Opções do Menu de Jogo

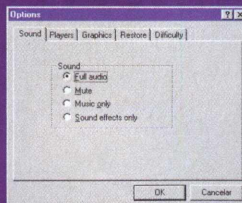
1. Um novo menu será apresentado, desta vez para você poder jogar. Trará três opções: PLAY,



CANCEL e OPTIONS:

1.1. PLAY: para jogar SuperBubsy

1.2. CANCEL: para cancelar a execução



1.3. OPTIONS

- **SOUND (Som):** Você pode optar por som completo (Full Audio), sem som (Mute), somente a trilha sonora (Music Only) ou ainda só os efeitos sonoros (Sound Effects Only);

- **PLAYERS (Jogadores):** Você pode escolher até 8 jogadores para participar de Super Bubsy. Se quiser dar nomes aos jogadores, clique em User Player's Names e digite o nome do jogador;

- **GRAPHICS (Gráficos):** Você pode optar entre Completo, com detalhes (Full Detail) ou por Simples, sem cenário (No Background - Faster);

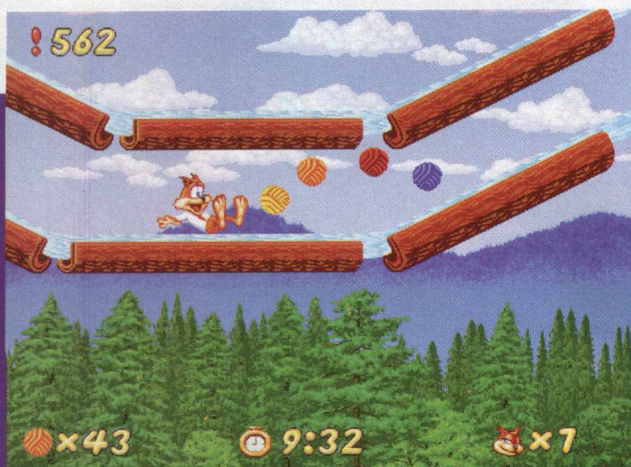
- **RESTORE (Restaurar):** Retorna a configuração padrão de todo o menu de opções;

- **DIFFICULTY (Dificuldade):** Se você ainda é mansinho(a), está começando na arte, escolha a dificuldade gatinho, filhote (Kitten). Se já está ficando malandro(a), pule para a BobCat. Se já é fera e quer muita, mas muita emoção, escolha a pior: Tiger!





Dicas **Balas** para você não afundar em **SUPERBUBSY**



Para matar os inimigos, pule em cima deles. Cuidado para não pular errado: o menor toque, e você dança;

Os noveltos contam muitos pontos ao término de cada fase. Quando encontrar a moeda ao final delas, você irá delirar com a pontuação. Pegue todos!

É... nem o tempo gosta de você!! Sim, você jogará contra todos, inclusive contra o relógio. Então, o que está esperando???????



Preste atenção nas árvores! Quase todos os galhos que estão nas extremidades das árvores são falsos trampolins e você pode pegar impulso para alcançar plataformas mais altas e/ou mais noveltos;

Muitos itens estão espalhados pelos cenários de Super Bubsy. Os principais são:

- Camiseta preta com a exclamação: você fica invisível para os seus inimigos;
- Camiseta branca com o número 1: lhe garante 1 vida extra;
- Camiseta branca com o número 2: lhe garante 2 vidas extras;
- Bota marrom: utilize-a para grandes impulsos;

Outro item muito legal é a TV!! Pegue-a e quando o jogo se encerrar você verá filmes animados de Bubsy selecionados especialmente para você, não perca!

Antes de pular de uma plataforma para a outra, utilize o recurso de olhar para cima ou para baixo, com as setas direcionais,

conforme necessário. A tela se "esticará" o suficiente para que você saiba onde vai cair;

Não deixe de passar pelos grandes pontos de exclamação vermelhos que estão pelo game: eles são marcos de parada e você poderá retornar dali caso morra;

As tampas de cano podem ser usadas como impulso para alcançar lugares mais altos, não se esqueça.




A principal dica de todas: você morre caso seja atingindo pelo menor tiro ou golpe. Portanto, suas vidas são muito valiosas. Preste muita atenção quando se deslocar em alta velocidade ou quando se deparar com um novo inimigo, pois você não sabe quais são os seus golpes.

Para completar o retorno da Dose Dupla, Super Bubsy fecha com chave de ouro, ao lado de Timeshock!, mais uma superedição cheia de adrenalina! Sua coleção dos melhores games está aumentando e sabemos que você não vai parar por aí! Mais jogos, cada vez mais EXPERT!! Não perca mais tempo, o manual já acabou! Insira logo o CD e debulhe mais um sucesso da Dose Dupla!!!



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

- Pentium 90 Mhz, 100% compatível com Windows 95;
- Placa de Som e Placa de Vídeo Local Bus VESA ou PCI SVGA; • 8 MB de RAM; • CD-ROM de Dupla Velocidade; • Windows 95; • Recomendado: 16 MB RAM.

Por 
Rodrigo Rudiger

actua

SOCCER 2

Toda a emoção do Futebol

O jogo de futebol mais realista desta temporada



EXCLUSIVIDADE



Eleito pela revista
PC GAMER inglesa
o melhor
jogo de futebol
já criado para PCs

Criado e
desenvolvido
por verdadeiros
amantes
do futebol

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA E SHOPPING ÁTICA

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS PARA REVENDAS

SP Capital - MEGAMÍDIA COM. - Fone: (011) 266 9269 - 266 7403
Campinas e Região - TOP - Fone: (019) 208 0855
Bauru e Região - CD-ROM MANIA - Fone: (014) 234 7739
Rio de Janeiro - REDE MULTIMÍDIA - Fone: (021) 591 7836
MG Goiânia Brasília - RA CD-ROM - Fone: (034) 238 4847
Santa Catarina - UNIBYTE - Fone: (048) 228 0556
Rio Grande do Sul - INCOMP - Fone: (051) 334 5165

Norte e Nordeste - BAHIA - Fone: (071) 332 1612
ARACAJU / ALAGOAS - Fone: (079) 211 3369 - 981 3306
PERNAMBUCO / PARAÍBA - Fone: (081) 447 5356 - 974 4889
RIO GRANDE DO NORTE - Fone: (085) 223 3890 - 995 1971
CEARÁ - Fone: (085) 494 2973
PIAUÍ / MARANHÃO - Fone: (086) 221 5961 - 982 2128
PARÁ/MANAUS/RORAIMA/ACRE - Fone: (091) 249 7718 - 982 0917

SOMENTE USUÁRIO

FASTCD

O seu CD entregue em
qualquer lugar do Brasil

0800 55 2313



EXPERT BASTIDORES

TOMB RAIDER II

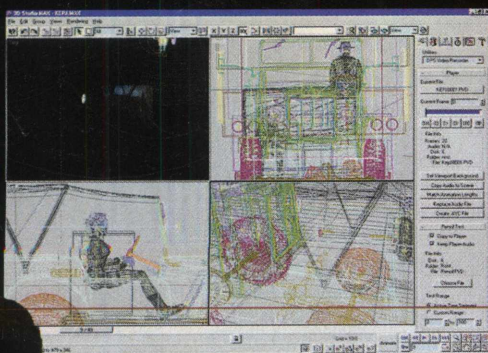


O nome Tomb Raider tornou-se rapidamente um dos maiores fenômenos na indústria de jogos. E, não poderia ser diferente, afinal, é estrelado pela maior musa digital de todos os tempos, a bela aventureira Lara Croft, conquistadora dos computadores - e corações - de milhões de jogadores do mundo. Nesta edição, nós preparamos um presente para os inúmeros fãs de Tomb Raider e entrevistamos com exclusividade Susie Hamilton, relações públicas da Core Design, juntamente com toda a equipe de desenvolvimento do jogo. Tomb Raider 3? Filme da Lara com a Sandra Bullock?? Lara Virtual??? Você é nosso convidado a visitar os bastidores de Tomb Raider e saber mais sobre isso é muito mais. Prepare seu fôlego!

CD EXPERT: Quanto demorou a produção do Tomb Raider 2? Quando a equipe de desenvolvimento começou a pensar em um TR2?

HEATHER GIBSON: Designer das fases: O Tomb Raider 2 começou a ser produzido tão logo a equipe voltou de férias, após o primeiro Tomb Raider. O primeiro mês foi gasto exclusivamente com o desenvolvimento do roteiro e com a escolha das localidades para as fases. A produção durou aproximadamente nove meses.

CD EXPERT: Quanto da tecnologia desenvolvida para o Tomb Raider 1 foi aproveitada na segunda versão? Vocês criaram alguma ferramenta específica para o desenvolvimento do Tomb Raider II?



GAVIN RUMMERY: Programador: depois do Tomb Raider 1, todo o sistema passou por uma completa revisão. Ele foi aprimorado para que pudéssemos utilizar mais memória e colocássemos coisas diferentes no jogo - Como o rabo-de-

cavalo dinâmico da Lara! Ele é uma parte de código de programação ao invés de uma animação. A memória extra nos permitiu colocar os veículos no jogo, como o bote e o veículo de neve. Também nos permitiu dar mais movimentos à Lara e conferir mais detalhes nos ambientes de jogo.

CD EXPERT: A Lara está melhor do que nunca em Tomb Raider 2, exibindo mais curvas e efeitos de arredondamento nos polígonos que constituem o modelo 3D. Quantos polígonos foram usados para criar a Lara em Tomb Raider 1 e 2.

STUART ATKINSON: Animador: Lara é constituída de 250 polígonos em Tomb Raider 1. O número subiu para 520 na segunda versão.

CD EXPERT: Alguns novos movimentos, escalar, por exemplo, são extremamente realistas e a Lara realmente parece uma alpinista? Vocês utilizaram captura de movimentos?

STUART ATKINSON: Animador: Não! Nenhuma captura de movimento foi utilizada neste jogo. Toda a movimentação foi feita à mão. Não optamos por um sistema de captura de movimentos porque seria muito difícil de conseguir harmonizar todos os movimentos acrobáticos da Lara sem nenhum tipo de costura entre os mesmos. Captura de movimentos é um sistema ótimo para jogos de esporte, mas em Tomb Raider, faria com que alguns movimentos da Lara ficassem muito desajeitados.

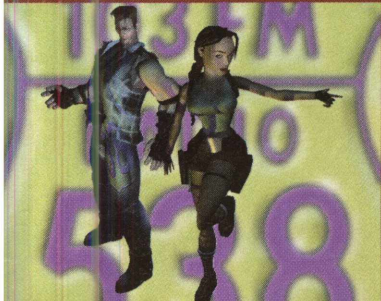
CD EXPERT: Os vídeos do Tomb Raider 2 têm imagens de tirar o fôlego. Sem dúvida, eles estão entre os melhores vídeos criados para o PC e, até mesmo, para o PSX. Parece que a Core Design tem uma alta tecnologia para criar vídeos. Você poderia nos dizer como foi o processo de criação dos vídeos e qual o software que vocês utilizaram?



EXPERT BASTIDORES



PETER BERNARD: Artista dos Vídeos: Primeiramente, eu passei um longo tempo discutindo as idéias com o escritor e, depois disso, veio a produção dos storyboards para a animação. Feito isso, passamos a construir as cenas e os personagens, semelhante a um set de filmagem com luzes e câmeras. Quando as cenas estão prontas nós começamos com o processo de animação. O software que usamos foi o 3D Studio Max para produzir as animações do Tomb Raider 2. Não houve nenhuma alta tecnologia. Somente boa direção e muito trabalho meu e do David Reading.



CD EXPERT:
Eu joguei TR2 e as fases são maiores e mais complexas. Como é feita a criação das fases? Como vocês conferem se as fases não estão muito difíceis de serem jogadas ou se elas têm saltos impossíveis e áreas inacessíveis?

HEATHER GIBSON:

Designer das fases: A criação das fases começa com a seleção de localidades interessantes para as fases, tais como Veneza e o navio naufragado. Feito isso, esboçamos um esquema para a orientação e layout das fases. O esquema continua a evoluir à medida que são mapeadas as idéias para áreas que podem trazer puzzles, combates ou exploração. A aparência e a sensação de realismo das fases vêm do design dos mapas de textura, que tentamos fazer da forma mais realista possível. O mapa é então construído com o nosso editor in-house, que permite a criação de cômodos, usando um sistema de blocos. As texturas são aplicadas nestes blocos. O modelo da Lara foi criado para realizar grandes saltos e alcançar distâncias que levamos em conta quando estamos desenvolvendo as fases. Mas nós também podemos checar o nível de dificuldade imediatamente, acionando o jogo e tentando vencer cada seção por nós mesmos. Finalmente, os inimigos, armadilhas, portas e outros elementos são posicionados e acionados com o editor. Depois que isso é feito, deixamos que os outros membros da equipe joguem a fase e obtemos a opinião que precisamos para saber se as fases precisam de ajustes caso estejam fáceis ou difíceis demais.

CD EXPERT: Quem gravou as vozes da Lara para os jogos? Vocês fizeram alguma seleção especial para encontrar a pessoa certa?

SUSIE HAMILTON: As vozes do Tomb Raider 1 foram gravadas por uma atriz chamada Shelley... Já no Tomb Raider 2, as vozes foram gravadas por uma atriz diferente chamada Judith Gibbins. Nós usaremos a Judith para os futuros Tomb Raiders. Ela foi selecionada entre um grande número de atrizes de voz e locução que fizeram uma audição para esse trabalho. Nós achamos que a voz dela é realmente forte e cheia de personalidade, como a Lara!



Coincidentemente, o irmão da Judith está trabalhando conosco no Tomb Raider 3.

CD EXPERT: Então, haverá um Tomb Raider 3?

SUSIE HAMILTON: Sim. Estamos trabalhando em algumas idéias para o novo Tomb Raider, mas ainda não temos uma data para o lançamento. Queremos ter certeza de que o próximo jogo dê um grande salto de qualidade em relação a Tomb Raider 2. Não queremos que os fãs fiquem desapontados.

CD EXPERT: E quanto ao filme do Tomb Raider? Vocês já decidiram quem vai fazer o papel da Lara nos filmes? Liz Hurley, Sandra Bullock ou Rhona Mitra?

SUSIE HAMILTON: Nós ainda não sabemos a demanda de esforços que empregaremos no processo de seleção. A Paramount ainda não fez nenhuma sessão experimental para que tenhamos uma idéia de quem vai estrelar o filme no papel da Lara. A imprensa toda está falando sobre Sandra, Liz e Rhona, mas ninguém sabe quem será a Lara no filme...

CD EXPERT: Rhona foi uma das primeiras modelos para a Lara e muitas pessoas gostariam de vê-la no filme. No entanto, parece que vocês estão procurando por outras modelos. Seria isso parte de alguma estratégia?

SUSIE HAMILTON: A Rhona não trabalha mais para a Eidos e agora está fazendo outras coisas. Atualmente, ela está apresentando o Pepsi Chart Show e nós ouvimos que ela vai fazer um filme com o Christopher Lambert! É realmente muito difícil encontrar uma modelo humana para representar uma personagem digital. Sabe como é, as medidas da Lara não são exatamente...na média das pessoas reais. E, isso dificulta encontrar pessoas com o corpo certo para esse trabalho! Também precisamos nos certificar de que os modelos humanos tenham a atitude correta, daí você pode imaginar a dificuldade de encontrar a pessoa certa...e mais, cada pessoa tem suas idéias particulares de como a Lara deveria se parecer. Nós decidimos utilizar diversas "Laras" para diluir o foco sobre uma só modelo. Desta forma, nós não ficamos encurralados. Parece que toda vez que uma modelo veste a roupa da Lara, a imprensa fica louca e começa a espalhar para todo o lado que aquela deveria ser a "nova Lara"!!!

CD EXPERT: Eu vi uma foto da Lara em um Kimono, mas ela nunca lutou corpo-a-corpo com os inimigos. Vocês adicionarão elementos de luta em um futuro jogo?

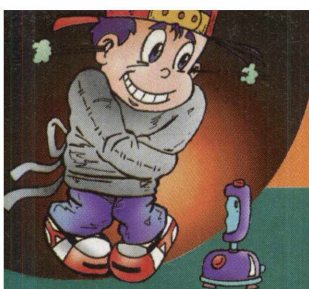
SUSIE HAMILTON: Talvez...

CD EXPERT: Qual será o futuro da Lara Croft?

SUSIE HAMILTON: O Futuro da Lara? Bem, o filme fará com que seu nome alcance o grande público. É nosso objetivo primário fazer com que o maior número de pessoas conheçam a Lara. O filme é o veículo ideal para espalhar o nome da Lara pelo mundo. Nós esperamos que o nome Lara torne-se comum em todas as casas. •



Por Daniel Friedlander



EXPERT

DESABAFO

Gamemaníacos

X Mulheres

"Se o jogo é muito bom, eu quero ficar em casa jogando e ela quer sair. Ela chega a fazer chantagem emocional, dizendo que não gosto dela, só dos games. Se ela me chama para sair, eu tento ao menos

gravar onde parei e, se estiver perto do fim, continuo jogando. Já cheguei a roubar dinheiro em casa para comprar fitas de Master System. Gastava muito em flipper quando era menor. Minha namorada diz que é ridículo ser trocada por um videogame." (Depoimento de um gamemaníaco, de 18 anos)

SOCORRO!

CALMA BENZINHO...
EU JÁ TE SALVO!



UM NEURÓTICO CONSCIENTE

Adriana, 24 anos, namora há 4 anos com Alexandre, 27 anos, um vidrado em jogos de futebol, como FIFA Soccer e jogos de corrida como Motoracer. Adriana afirma que os jogos do namorado interferem na relação porque ele deixa de fazer

algumas coisas para jogar e isso causa brigas. "Eu sempre quero fazer outra coisa, porque detesto ficar em casa", desabafa. Ela explica que eles vivem um conflito de estilos de se divertir, já que ela é viciada em dançar e disso ele não gosta. "Mas ele também se esforça", justifica. Para ela, é o preço que se paga para conviver. Às vezes, ela joga com ele, mas conta que é chato para o namorado, porque ele quer desafios e ela joga mal. "Tento dividir, curtir aquele

momento com ele", fala e completa: "fico pouco tempo e não é tão divertido jogar comigo. Ele quer um competidor à altura". Adriana diz que o namorado curte mesmo quando joga com um amigo. "Às vezes sinto ciúmes desse amigo e começo a

Realmente não é fácil encontrar um gamemaníaco comprometido com outra coisa que não seja jogar!! A nossa reportagem suou a camisa, procurou desesperadamente na Internet, nos fliperamas, nos shoppings e até entre os amigos. Adivinhem... Conseguimos poucos gamemaníacos comprometidos. Não queríamos ser parciais, mas os fatos falam por si. Vocês devem se preocupar mais com a divisão do tempo! Afinal, são elas que estão pedindo!! Quanto aos comprometidos, os games ficam depois da namorada, do trabalho e da escola. Isso na opinião das mulheres!

"Namoro há três meses com um gamemaníaco e acho que vou arrumar outro gato, pois ele só fica jogando e me deixa na mão", Tulata (nick usado no chat).



que eu gosto e também arrumou emprestado um joystick volante porque eu não gosto do comum". Ela fala que ele até a chama para jogar, mas ela deixa bem claro que para aprender: "eu queria que fosse uma dádiva de Deus. Não faço a mínima questão de perder tempo aprendendo para mostrar que sou melhor que ele. Detesto qualquer tipo de vício e fanatismo". O namorado diz que chama porque gostaria de jogar com Adriana, mas ela não tem prática. Ele diz que não ensina porque "não tem o que ensinar, a pessoa só precisa saber quais são os comandos". Alexandre fala que joga Motoracer com o cunhado e gosta porque ele também sabe jogar.

"Dá para disputar, enquanto com a Adriana não porque ela só bate", confessa. Alexandre explica que a namorada gosta de fliperama. "Eu gosto também, mas é mais caro, por isso prefiro jogar em casa, que é mais econômico", justifica. Para Adriana, jogar de vez em quando jogos de estratégia é um desafio para a mente e os demais gêneros servem como lazer. Quanto aos aspectos negativos, desabafa: "os jogos prejudicam a vista, a pessoa se fecha, fica isolada e esquece de pensar nela mesma enquanto está ali". Alexandre responde que não tem medo de ficar viciado, porque consegue controlar com bom senso. Ele comenta que se a pessoa tiver outra ocupação, dificilmente ficará viciada. Para ele, o jogo desenvolve o raciocínio e a habilidade.

Adriana é otimista e acha que o relacionamento vai sobreviver, porque seu namorado tem fases mais tranquilas. "Mesmo que fique assim, dá para levar", fala e completa: "que nós dois possamos abrir nossos corações para curtir a diversão um do outro". Alexandre finaliza: "ela sabe que eu gosto, então é só respeitar".

menosprezá-los", confessa.

Quanto ao tempo que ele fica no computador, ela comenta: "se ele fica meia hora, para mim dura muito tempo". Mesmo afirmando que o namorado passa em média 24 horas com ela no final de semana, ela reclama da média de três a quatro horas que ele passa jogando.

Alexandre discorda e diz que fica no máximo uma hora e meia jogando. "Eu jogo só de final de semana quando sobra um tempinho", diz e explica: "qualquer hora que eu for jogar ela não quer, reclama e acha que eu dou mais importância pro jogo do que para ela".

Uma das piores coisas que Adriana fez foi dar de presente para o namorado o jogo Fifa Soccer 96. "Eu queria fazê-lo feliz, mas me arrependi um pouco, porque ele ficou alucinado, por ser o primeiro jogo, do primeiro micro e ainda de futebol", explica. Ela admite que pensou em quebrar o jogo, esconder e até levar embora. Para Adriana, o namorado estava viciado. "Nós brigávamos sério, cheguei a ir embora da casa dele. Por causa do ciúmes, me sentia deprimida", explica. Alexandre confirma que logo que ganhou o Fifa jogava demais, ficava meio cansado mais chegava a jogar até de madrugada, principalmente de sábado para domingo. "Eu jogava umas três horas sossegado", afirma. Adriana admite que o namorado tenta animá-la a jogar: "quando ele comprou o Playstation, procurou jogos

"Jogar é bom e sadio, mas ser viciado é demais", Aline (nick usado no chat).

MAS E NOSSO PASSEIO?

ESPERA SÓ MAIS UM POQUINHO...



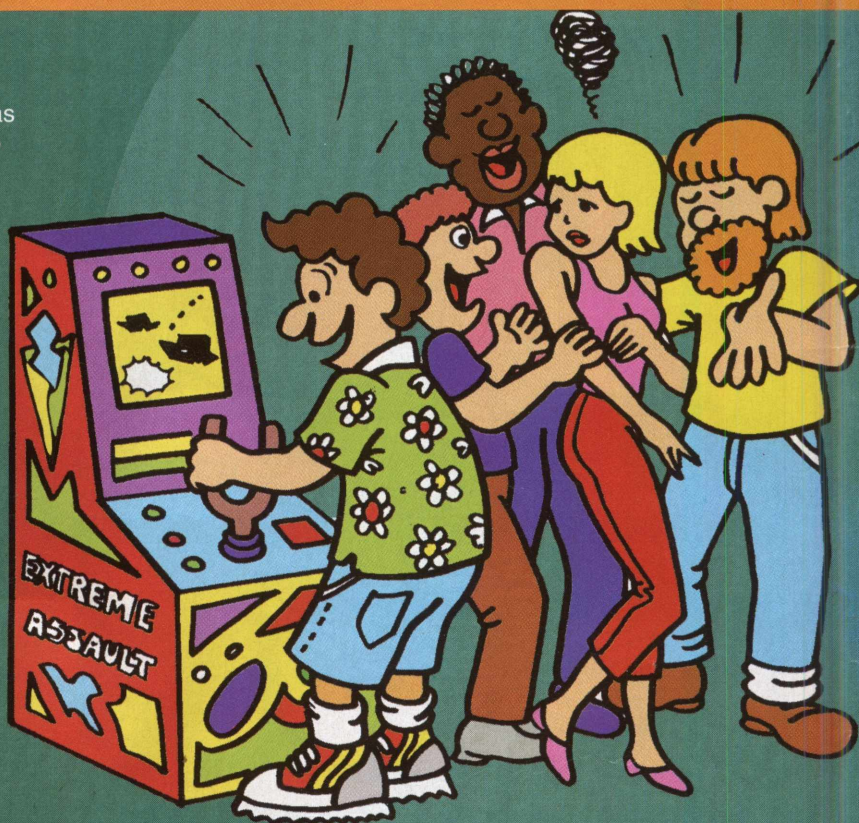


compreensivas. Vale ressaltar que os namorados dão atenção para elas e nunca deixam de sair por causa dos games. Então, são relacionamentos equilibrados!

Karina, 20 anos, namora há seis meses com Luiz Otávio, 23 anos. Ela não tinha a menor idéia que ele gostava de games, quando o conheceu. Karina só ficou sabendo quando começou a acompanhá-lo na casa dos amigos para jogar. "Toda quinta-feira era sagrada. Eles se reuniam para jogar", conta. Karina também já tentou jogar com o namorado, mas seguindo a regra, ele sempre ganha e ainda tira sarro da perdedora. "Ele ensina o que é bom para ele", diz. O jogo preferido de Luiz Otávio é o Fifa Soccer.

"Eu dei para ele o Fifa Soccer 98", fala. Karina diz que várias vezes ficou com a namorada dos amigos de Luiz Otávio esperando eles jogarem. Mesmo assim, ela garante que o namorado dá mais atenção para ela do que para os jogos. Ela define Luiz Otávio como um apaixonado não vidrado, que joga bem. Para Karina, jogar vicia, mas se a pessoa souber controlar é muito positivo. Ela acredita que o namorado vai ser assim pro resto da vida, mas ela não se incomoda: "porque ele se diverte e tem o que fazer quando não está comigo, sem contar que incentiva a integração dos amigos", completa.

Outra que compreende a mania do namorado é Patrícia, 24 anos, que namora Daniel, de 22, há 4 anos e meio. Mesmo afirmando que o namorado gasta muito com games, ela diz que é um dinheiro bem aproveitado, porque é o único divertimento dele.



No relacionamento, ela afirma que o vício do namorado por jogos de corrida (principalmente, The Need for Speed II SE) não atrapalha, porque ela respeita a individualidade dele. Mas deixa escapar: "enche o saco de vez em quando, principalmente aos sábados e domingos à tarde". Daniel também gosta que Patrícia jogue com ele e às vezes ela ganha. "Eu jogo para acompanhar", explica a namorada. Para Patrícia, o que leva Daniel a gostar tanto dos games é o desafio. "Ele fica jogando no quarto, isolado da família e não gosta de ser incomodado, porque diz que atrapalha, além de ficar irritado quando perde", conta. Por essas e outras, ela considera Daniel um viciado e diz que ele será sempre assim. O que a deixa aliviada é ele não ter ainda a Internet. "Com a Internet pioraria", confessa. Para finalizar, ela define o namorado como um apaixonado por computador, que respeita os horários.

"Deve ser pura encheção de saco. Para falar a verdade...nunca conheci ninguém assim...mas só de imaginar já me dá nos nervos!!! Aí gamemaniacos, vamos manear!"

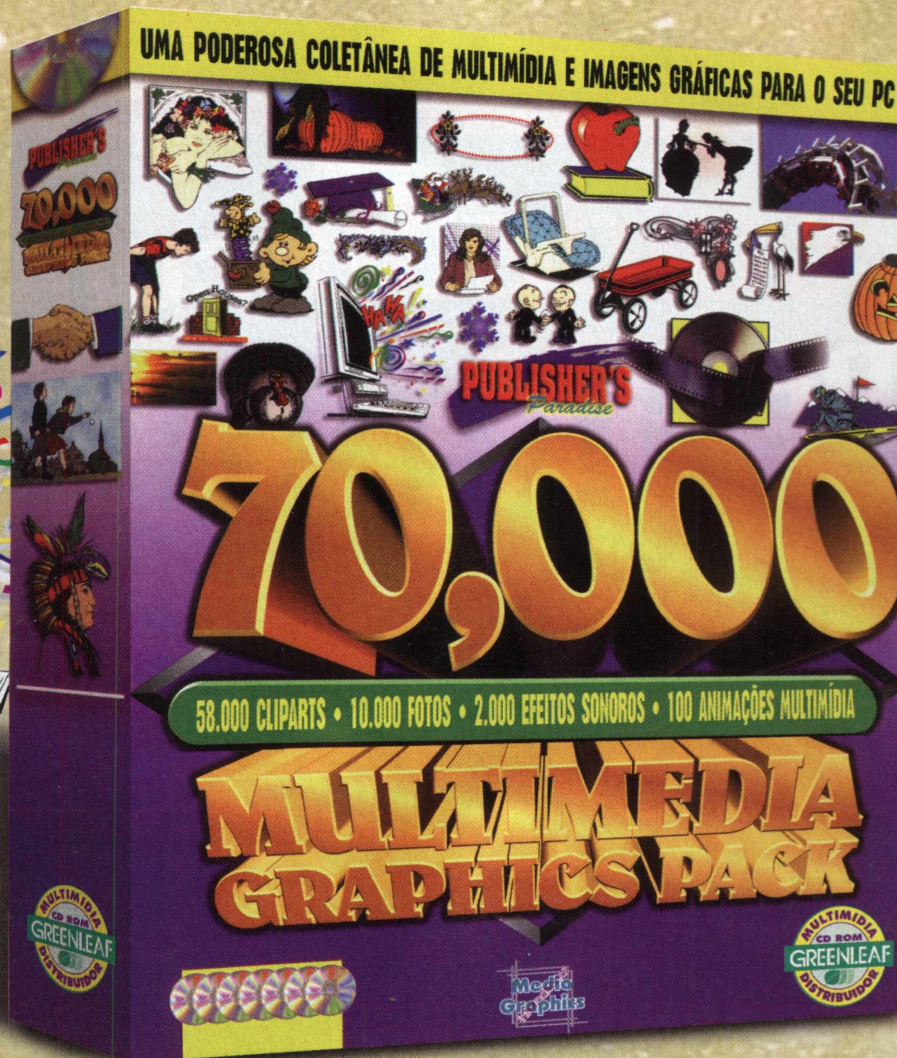
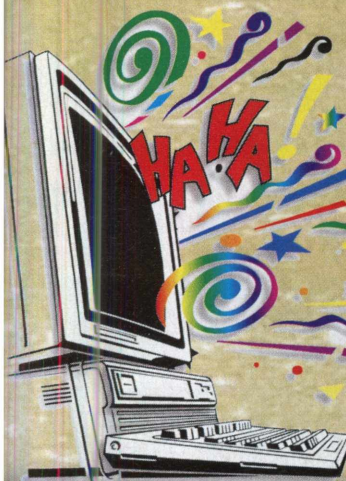
CONFORMADA

Karen, 18 anos, namora há 4 anos e 1 mês com Daniel, 21 anos. Ele é o típico gamemaniaco, que passa grande parte do tempo livre jogando e tem tantos jogos no quarto que a namorada nem sabe relacioná-los. Desde que conheceu Daniel, Karen já sabia da sua paixão pelos jogos e sempre respeitou. Ela conta que ele é do tipo que sempre tem que terminar o jogo antes de fazer alguma coisa, mas ela já se acostumou. Karen prefere sair, ficar ao ar livre e raramente joga com o namorado. "Quando eu jogo, prefiro os personagens bonitinhos", diz. Daniel, segundo ela, prefere os jogos de ficção e raciocínio. Para ela, as pessoas que jogam muito ficam condicionadas. Karen aceita a situação e diz que o importante é que o namorado gosta. "Já minhas amigas nem namoram com pessoas assim", completa. •



Por Cintia Cardoso Roberti





LEMBRA DAQUELE SLOGAN MIL E UMA UTILIDADES? MULTIPLIQUE POR SETENTA.



Quase todos os meses, somos invadidos por milhares de utilitários que prometem mudar as nossas vidas. Cansados desta "história", fomos procurar para você algo que revolucionasse tudo que foi lançado até hoje para auxiliar profissionais e amadores da área gráfica. Calma, você não está sonhando, a realidade chama-se 70.000 Multimedia Graphics Pack e é um superproduto voltado para os usuários de PC. Este pacote multimídia completo com 7 CDs reúne 58.000 cliparts (coloridos e preto e branco), 10.000 fotos (em formato JPEG), 2.000 efeitos sonoros (em formato WAV), que podem ser enviados através de divertidas mensagens de e-mail, diversas Web arts, 100 animações multimídia (criadas profissionalmente em formato AVI). Os usuários mais experientes poderão utilizá-las para dar mais vida às páginas da Internet e ainda mais de 3.000 fontes. Além de todas estas qualidades, 70.000 Multimedia Graphics Pack inclui um programa utilitário "browser" completo, o Kudo Catalog Reader, um programa de fácil utilização, que permite visualizar todas as imagens e reconhecer os sons e animações de forma rápida e eficiente. O manual que acompanha este produto é totalmente traduzido para o português e apresenta instruções detalhadas, dicas e listagens para melhor utilizar os CDs.



ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA, SHOPPING ÁTICA E NAS SEGUINTE REVENDAS:

SÃO PAULO - Genian - Ribeirão Pires (011) 742 7268 - Compugem Trainner - Itapetininga (015) 272 4687 - Marvey - Campinas (019) 231 0205 - S&S System - Santos (013) 284 4250 - BB Comp - Monte Mor (019) 809 2732 - A.R.G. - Araraquara (016) 239 6475 - ABC World - Santo André (011) 4979 5290 - Compumart - Limeira (019) 442 1516 - C.L. Silveira & Cia - Bebedouro (017) 342 5908 - Rai Promoções - Ribeirão Preto (016) 623 3994 - Softway - Itapeva (015) 522 4251 - Lion - Jacareí (012) 352 6777 - W.W.W. Informática - Campinas (019) 251 2277 - Service - Amparo (019) 870 3267 - **SP-CAPITAL/GRANDE SP** - AST Informática - Moerá (011) 536 0746 - Itaim Bibi (011) 866 7710 - Higienópolis (011) 255 3562 - Tatuapé (011) 6192 9737 - Vtap - Tatuapé (011) 6193 8111 - Arcanus - Santo André (011) 7610 2762 - Micromania - Guarulhos (011) 208 7685 - Overtop - Guarulhos (011) 603 1655 - Micro Lion - Cidade Ademar (011) 5564 5674 - MC Grow - Tatuapé (011) 218 4443 - Papelaria Blits - Diadema (011) 749 1026 - Kool Technology - Tatuapé (011) 206 1905 - Projeto Info - V. Mariana (011) 575 1440 - Computer Place - Itaim Bibi (011) 820 2851 - W.W.W. Informática - Água Branca (011) 3871 3994 - V. Andradá (011) 3741 0126 - Plug Use - Raposo Tavares (011) 805 2030 - Tomorrow - Itaim Bibi (011) 852 4408 - Data Port - Ipiranga (011) 274 6933 - Multisoft - Morumbi (011) 5182 8936 - Cybermania - Moema (011) 532 0116 - Classic Soft - São Paulo (011) 876 6418 - Meet Point - Santana (011) 267 9537 - Number One - Perdizes (011) 3872 0525 - Computer Dreams - Jd. Paulistano (011) 815 4902 - CD Teen - São Caetano do Sul (011) 743 4257 - **MINAS GERAIS** - Tapijara - Lambari (035) 211 1845 - R2V2 - Nova Lima (031) 286 1166 - CenterSoft - Juiz de Fora (032) 216 4080 - Mini Shopping da Informática - São Lourenço (035) 332 6466 - For Teens - Baependi (035) 343 1257 - Livraria Leitura - Belo Horizonte (031) 226 4991 - **SUL E CENTRO OESTE** - Protomdata - Porto Alegre (051) 211 6444 - Super Micro - Rio Grande (053) 931 4831 - Informat Computadores - Cachoeiras do Sul (051) 722 1002 - Bio Micro - Campo Grande (067) 721 0424 - LD Informática - Rondonópolis (065) 423 3333 - Club CD - Três Lagoas (067) 521 7976 - B&M - Brasília (061) 226 3334 - **NORTE E NORDESTE** - Y Yamada - Belém (091) 241 8844 - Convert Computadores - Belém (091) 250 5560 - Nossa Livraria Belém (091) 223 1709 - Multimicro - Aracaju (079) 211 9390 - Forte Informática - Fortaleza (085) 244 3000 - Computer One - Recife (081) 428 6544 - Ponto e Virgula - Belém (091) 241 7913 - Informarques - Maceió (082) 338 3232 - Supritudo Informática - Maceió (082) 325 3344 - Millennium Informática - Feira de Santana (075) 623 4507 - Infoporto - Salvador (071) 358 8631 - Compupword - Belém (091) 241 4070 - Visão - Belém (091) 250 5050 - Livraria Modelo - Recife (081) 471 3344 - Moura Informática - Recife (081) 445 2444 - Compute 1 - Recife (081) 428 6544 - Net Way - Recife (081) 465 2323 - Infobon - Recife (081) 445 2042 - GD Computadores - Feira de Santana (075) 623 4145 - Infoshopping - Salvador (071) 331 4647 - Show Tech - Fortaleza (085) 264 9222 - Equipe - João Pessoa (083) 244 3219 - Tudo Anal - Informática - Macapá (096) 223 8667 - A. Informática - João Pessoa (083) 241 5367 - Miranda - Natal (084) 231 2711 - Logos Móveis e Equipamentos - Mossoró (084) 317 3200.



Cuidado com os Games Nervosos

Quanto mais violento, o game parece melhor. Provoca mais adrenalina, ansiedade, tensão, mas não é só isso. A agressividade nos jogos pode deturpar personalidades. Às vezes, sem perceber e sempre negando o fato, fãs de games brutais se tornam mais violentos. Grandes estudiosos do assunto chegaram a essa conclusão depois de algumas pesquisas.

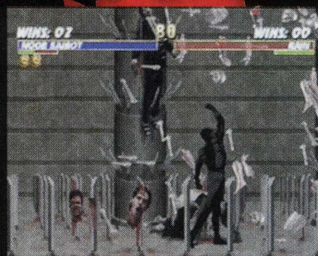
A dupla de americanos Bandura & Walters é uma das mais respeitadas nesse ramo. Os estudos feitos por eles para chegar à afirmação acima são feitos assim: dois grupos de crianças ou jovens da mesma faixa etária são selecionados. Um deles é exposto à violência dos jogos informatizados e o outro não. Depois os dois grupos são colocados juntos em uma sala com outros tipos de brinquedos e, fatalmente, os que foram expostos aos games violentos procuram as brincadeiras e

brinquedos mais agressivos, enquanto o outro grupo não segue a mesma tendência.

Liebert, também um grande pesquisador dos Estados Unidos, constatou que há um processo de

desensibilização com o ser humano que convive ou observa frequentemente a violência. A psicóloga e pedagoga Silvia Curunauer Scuracchio, 39 anos, acompanha os trabalhos dos americanos há anos e já defendeu as próprias teses do mesmo tema. Ela considera o processo de desensibilização a que Liebert se refere uma espécie de desprezo à gravidade de um problema. "Depois de um tempo, a pessoa que vê ou ouve toda hora casos absurdos começa a achar tudo normal. Ela não liga mais." Os joguinhos agressivos com as crianças têm o mesmo efeito. Toda a violência com que a criança convive nas telas aos poucos passa a se tornar rotina para ela. Até os 18 anos, a pessoa sofre influência e vários estudos comprovaram que dos 8 aos 12 anos é o período em que a criança fica mais sensível", completa.

Silvia também é pós-graduada pela USP (Universidade de São Paulo) em psicologia, em pedagogia por Sevres, na França, e trabalha com crianças e adolescentes há 20 anos em uma escola de São Paulo, da qual é diretora. Isso tudo sem contar os dois filhos adolescentes que tem em casa. *Tudo esse convívio* mais esse currículo a fizeram



concluir o seguinte: "Expor crianças e jovens à violência é um fator que contribui para desinibir comportamentos agressivos, dos quais os mesmos já tenham pré-disposição. As crianças naturalmente violentas podem se tornar pessoas calmas, se bem dirigidas no convívio

social. Porém, se incentivadas, podem se tornar pessoas perigosas. Já as que não têm pré-disposição, dificilmente têm o comportamento abalado. Mas também não dá para ignorar que desenhos animados e jogos de videogames são um apelo muito forte, pelo grande dinamismo e colorido que atraem muito crianças e jovens", diz.

Segundo a psicóloga, os jogos mais prejudiciais são aqueles que, além de expressar muita agressividade, ainda representam isso em um universo que faz parte do cotidiano das pessoas.

"Os jogos que usam figuras da realidade em que a criança vive são os mais perigosos, como o Carmaggedon que o jogador ganha pontos por atropelar velhinhas na rua, etc. Quando a ação do jogo está fora da realidade da criança, a identificação é menor. Sem falar do estereótipo que esses jogos criam, de que o homem deve ser forte, violento, dominador", garante.

O que acontece nos jogos é que a criança convive com a morte que não precisa de justificativas ou pior, necessária para simplesmente ganhar um jogo. Não existe consequência pelas mortes e inconscientemente a criança desenvolve essa linha de pensamento. "Se ela matasse uma pessoa no jogo e visse um pai ou um filho chorando por aquele personagem que ela matou, seria mais real. Mas se isso fosse colocado no jogo, ele ficaria chato", explica Silvia.



Levado em consideração o fato de que a psicóloga também acredita que os jogos agressivos tendem a crescer cada vez mais no mercado, então conclui-se que não há saída para as próximas gerações? Será um desencadeamento da agressividade natural do ser humano? Um libera geral? Salve-se quem puder? O apocalipse???? Não. Silvia também condena radicalismos do tipo, "o jeito é acabar

com tudo, jogos, videogames, computadores". De acordo com a psicóloga, o problema não é a tecnologia e sim o mau uso dela. "Se você souber dosar, tudo pode ser bem aproveitado", afirma.

EXPERT TOQUE



Uma sugestão para os pais ajudarem os filhos e os adolescentes a si é tentar evitar jogos nojentos e violentos. Mas como fazer isso? Aí vai: "a única forma é dar subsídios para que eles gostem de outras coisas. Eu presenteiei meu filho com *Dunkey Kong*, *Zelda* e *Magic*. Jogos de batalhas interestelares também são bons porque descaracterizam a realidade. Os simuladores de corrida eu também aprovo. Não acho que exista identificação com a realidade. Eles podem servir como uma válvula de escape. Gosto deles porque desenvolvem coordenação, percepção, raciocínio e os de estratégia então, nem se fale", finaliza a psicóloga.

FÃ DE QUAKE CONCORDA

Fanático assumido pelos jogos mais violentos dos videogames e de computador, Alex Darlan, 24 anos, garante que não se deixa influenciar pela agressividade dos jogos. Ele é contra a extinção de games violentos, mas admite que deveria ser

estipulada uma censura em relação à faixa etária. "Esses garotinhos de 10 anos não deveriam ter acesso aos jogos extremamente brutais. Se eu tivesse um filho, não deixaria ele jogar o mesmo que eu.

Tem jogos muito bons

para crianças, como os de esporte e estratégia", comenta. Apesar de fissurado pelos jogos, Darlan apoiou a censura do Carmaggedon e concorda com a psicóloga quanto à condenação de jogos que são retratados em ambientes da vida real. "Sou contra esses jogos que usam imagens do dia-a-dia. Acho que podem causar confusão na cabeça das crianças. Para maiores de idade, não. Mas um jogo como o Carmaggedon é fácil de induzir as pessoas a dirigir mal e não respeitar os outros. Eu mesmo gosto

desse jogo, mas se tivesse conhecido mais cedo, quando eu tinha uns dez anos, teria me influenciado mal, com certeza", admite. Darlan já presenciou várias crianças que jogam games como *Mortal Kombat*, demonstrar linhas de pensamento violentas. "Tem

muito sangue, muita violência e a criança que cresce vendo esses jogos forma uma ideia errada do bem e do mal. Antes, nos desenhos, era claro que o herói que devia ser admirado só fazia o bem. Nos games, a criança começa a admirar o cara violento. O herói é o cara que mata todo mundo", afirma. Mas o gamemaniaco não abre mão dos jogos mais violentos. Mas por quê tanta paixão pela violência? Darlan acha que essa afeição pela agressividade nos jogos é característica do homem.

"Desde os tempos antigos, o homem gostava da violência para demonstrar poder. Vencer o desafio de um jogo sangrento dá uma sensação de poder, maior que em um jogo mais calmo. Mas volto a afirmar: nada disso influi no meu comportamento. Sei separar", garante.

SUCESSO SEM APELOS VIOLENTOS

A 4ª maior empresa produtora de games, a Infogrames Ltda., garante que não precisou e nem tem planos de ceder aos apelos da violência para ocupar este lugar entre os publishers. Ela segue uma linha familiar no estilo dos jogos, segundo o diretor geral da empresa Benoit Chaix, 32 anos. "Nossa linha

editorial é voltada para a família, por isso, não fazemos nada que possa ser considerado agressivo para qualquer um, desde o vovô até o neto", afirma.

Os jogos da Infogrames de aventura ou ação, que apresentam guerras e mortes, são criados em universos virtuais. "Não montamos nada

para ninguém sair matando velhinhas por aí. O que precisa ser morto em nossos jogos está muito distante da realidade de qualquer usuário". Com isso, a empresa procura segmentar o mercado. Faz jogos para o público masculino, feminino, idoso e infantil. Esse é um dos critérios para criar um jogo na empresa. O segundo é usar personagens famosos e fortes para atrair o público, como *Asterix*, *Lucky Luke*, *Smurf*, etc. Quando esses personagens são usados, os códigos deles são respeitados. Mas os heróis também são selecionados. "A ideia é que o nosso produto seja comprado pelos pais para os filhos ou que quando o filho comprar, o pai também goste", comenta.

Chaix classifica como agressivos: produtos pornográficos e jogos de guerra extremamente sanguinários, que fogem a moral do básico que uma legislação exige. "A nossa estratégia de mercado é construir um

catálogo para o próximo milênio. Por isso, não consideramos a tendência agressiva do mercado consumidor regra para obter sucesso. Tem espaço para tudo e não é preciso explorar a agressividade para ganhar bem. É como no cinema, não tem só espaço para o Van Damme. Tem público para o Titanic também

que é outro estilo e foi um estouro de bilheteria", define. O diretor da Infogrames acredita que a agressividade do público consumidor atual vem da época do Sega e do Nintendo. Mas ele confia mesmo é na qualidade do produto para fazê-lo emplacar. "Toda empresa de jogos tem que ter um jogo de futebol, um de luta, enfim, então não é a violência que sustenta o mercado. O sucesso depende da diversidade de produtos", garante.

Os jogos de esporte e simuladores de corridas são os mais vendidos pela empresa. Em terceiro lugar são os de personagens famosos. Os games que não são traduzidos para o português têm difícil aceitação no mercado consumidor brasileiro. Mas em resumo, segundo Chaix, os fatores principais para o triunfo de um jogo são a qualidade da imagem do CD-ROM e do contexto do produto, um bom lançamento, distribuidor e acabamento. •



Por Adriana Rodrigues



EXPERT INTERNET

Diversão, informática, serviços, curiosidades. São as várias faces da Internet que se reportam até você. E, como sempre, buscamos trazer os mais interessantes endereços para preencher as suas horas de navegação com muita alegria. Pois então, vamos navegar!!

<http://home.openlink.com.br/jrocha/>

J.C.Rocha Jogos Eletrônicos FLIPERAMA



J.C.ROCHA JOGOS ELETRONICOS

Aluguel de Máquinas para fliperamas,bares,boates,Shopping,sorveterias ou qualquer outro estabelecimento comercial que deseje muita atração para seus clientes.

Temos todos os lançamentos do mercado, com a melhor assistência técnica do Brasil.

Nosso sistema de locação é feito por participação o interessado entra com o ponto comercial e nós com as máquinas, assistência técnica,troca periodica dos jogos e toda nossa experiência.

Alugar ou comprar uma máquina de fliperama para o seu estabelecimento sempre foi e ainda é um bom negócio. Existem empresas especializadas neste tipo de serviço e com um ótimo pós-atendimento. Se você está interessado ou quer conhecer uma perita no ramo, acesse este site do Planeta Diversão! Eles possuem os últimos lançamentos em máquinas de fliperama e inclusive assistência técnica. Vale a pena conferir!

<http://www.wms.com/>

WMS

WMS Industries Inc.

Williams Video
Pinball
How to Mail in
Distribution List
Frequently Asked
Questions
Employment
Opportunities
O
Company Products

WMS Industries and its subsidiaries Williams Electronics Games, Inc. and WMS Gaming, Inc. design and manufacture pinball games under the Williams and Bally names, and gaming devices under the WMS Gaming name.

Since April 1st 1991, Midway Games is a separate company from WMS. You can still find their website at: <http://www.midway.com>



Williams Bally
Pinball fans know Bally's The Addams Family™ is the best selling pinball game of the 90's.
Visit the Williams and Bally website today for more information on our exciting new games. www.williams.com and www.bally.com

Algumas empresas são figurinhas carimbadas na construção de máquinas de flipper e os gamemaniacos bem conhecem estas marcas. Se você é outro viciado em Pinball, certamente vai se lembrar da

Williams. Ela é um dos monstros na fabricação desses tipos de máquinas. Conheça a Williams, as empresas que trabalham com ela, as últimas novidades em jogos, tudo em seu site oficial.

<http://members.aol.com/rusjensen/>

Muitos admiradores das famosas "máquinas de bolinhas" devem estar curiosos para saber como foi o início de tudo, a idéia, a criação, os primeiros sucessos e o mundo flipper atualmente. Esta é uma Home-Page dedicada à história do Pinball. São muitos links, que vão matar as suas curiosidades e deixar você a par do que rola no "mundo da bolinha". Na página principal

Welcome to RUSS JENSEN'S PINBALL HISTORY PAGE:



One of RUSS JENSEN'S

The "Joy of the Game" artwork was done by famous pinball artist BOB FAIRBANKS.

A special thank you to Russ Jensen for his Pinball History Page. It's a great resource for pinball enthusiasts everywhere.

você já se depara com uma máquina de 1940, para sentir o drama da época e aguçar sua vontade de saber mais. Vamos lá!

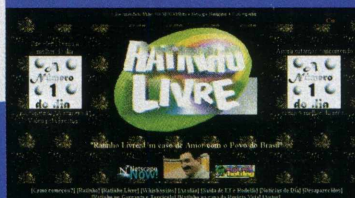
<http://www.trelin.com.br/guianet/>

Quem mora nela sabe que São Paulo esbanja em pontos turísticos. Este site apresenta o Guianet. Um incrível guia para que você conheça todos os pontos balas de São Paulo. Apresenta de tudo, desde lazer até informações interessantes sobre a cidade. Mesmo que você more na Terra da Garoa, vale a pena visitar este completo guia de referência.



<http://www.geocities.com/Baja/Dunes/4638/>

Um sucesso nacional como Ratinho teria que aparecer por aqui.



Você vai dar muita risada com este site. É uma página não-oficial do Ratinho, com tudo sobre o início da carreira, os programas, ET, Rodolfo, Azulão, com muitas fotos e muita alegria. É coi di loco !!!!

<http://www.geocities.com/CapeCanaveral/4025/>

Atenção, ufólogos de plantão! Este site trata com muitos detalhes tudo sobre o caso do ET de Varginha. Muitas e muitas matérias, fotos, notícias que saíram na época da aparição e diversos links sobre ele.

Varginha Case - The Whole Story (Up-to-date)

Read all about a likely UFO CRASH in Brazil, ALIENS CAPTURED by the military, Participation of U.S. GOVERNMENT and more.

June, 1997 - Fifteen witnesses confirm involvement of dead soldier in alien capture

May, 1997 - Scientist accused of having autopsied the alien(s) states in a conference he will be able to speak on the subject in a question of years

April, 1997 - Brazilian and other south American military men may speak at UFO summit in Brazil

<http://www.betocarrero.com.br/>



Em 1994, o maior espetáculo do Brasil - o Beto Carrero - foi eleito o melhor espetáculo do mundo.



O Beto Carrero World é o 5º maior parque do mundo, localizado em Santa Catarina. Seu site oficial traz tudo sobre viagens, excursões, atrações, fotos e muito mais.

Visitem e curtam no Brasil, em nível de primeiro mundo, todas as maravilhas que seu mundo encantado pode oferecer para todas as gerações!



<http://www.fenasoft.com.br/>



Aqui você tem acesso a todas as produções e eventos da Fenasoft. Saiba quais são, onde se localizam, como são feitas, a que se refere cada uma e como participar.

Você também confere sobre a própria Fenasoft deste ano.

<http://www.mtv.com.br>



O site da MTV brasileira!! Aqui você encontrará toda a programação, curiosidades, pesquisas, votações, concursos e até saberá como participar do famoso Blá, Blá, Blá que está contagiando a galera. Imperdível!!

<http://www.cassetaeplaneta.com.br/>



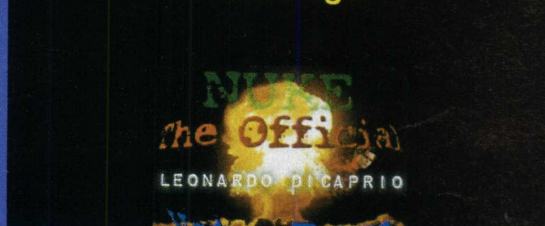
Sem comentários. É acessar e começar a rir. O maior grupo humorístico brasileiro está com a corda toda e o seu site não fica atrás. Você encontrará muitas opções de diversão e um pensamento diferente

todos os dias para lhe dar um ótimo Bom Dia! Entra logo, seu mané!!!

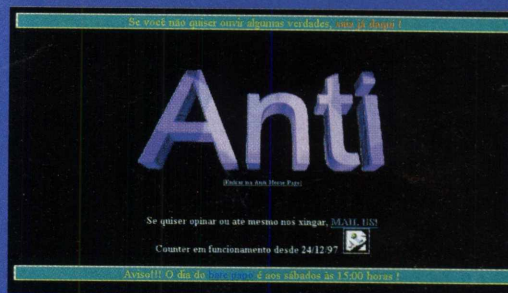
Agora apresentamos sites realmente interessantes e um pouco fora do comum. São sites dedicados a destruir a imagem de algumas "celebridades", com muito humor e com muita imaginação (mais do que você imagina...). Sabemos que existem vários sites em homenagem a alguns artistas, mas páginas contra eles são um show à parte, confira!

<http://www.empire.net/~matt76/leo/index.html>
Leonardo di Caprio.

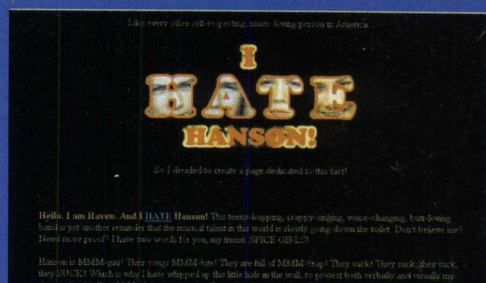
The Official Leonardo DiCaprio Hate Page



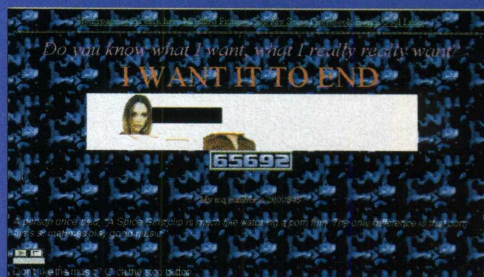
<http://www.revolta.com.br/antihp/pagina.html>
Festival de verdades sobre vários artistas.



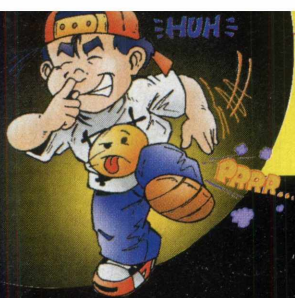
<http://www.geocities.com/SunsetStrip/Arena/9875/hanhate.html> Hanson.



<http://www.bit.net.au/~sod/killspice.html>
Spice-Girls.



Por
Rodrigo Rudiger



BEAVIS E BUTT-HEAD™

- "Heheh, huhuh, nhuhhhhehe. Ei, Beavis! Hehuhe, estamos na seção Herói Expert!! Vamos, tipo, mostrar pra esses caras quem somos!!"

- "É isso aí!! Hheheh, eu sou Beavis, e ele é o... heheuhe, Butt-Hole!"

- "Sem chance, Beavis!!! Cale a boca!"

Esses diálogos são comuns na vida dos heróis lunáticos escolhidos para essa edição: Beavis e Butt-Head! Os astros da MTV estão aqui e... hã? Esperem aí, o Butt-Head quer falar:

- "Ehhhhhhh! Ei, Rodrigo, hehueh!! Pra gente, tipo, dar entrevista, vamos querer minas, grana e nachos!! Huhuhehe!"

Esses caras não têm jeito... Beavis and Butt-Head são a dupla mais idiota da TV brasileira. Eles apareceram pela primeira vez no desenho Liquid Television, da MTV, como "coadjuvantes". Mas fizeram tanto sucesso entre a galera que assistia, que logo ganharam o seu próprio desenho.

Foram mais de sete séries de desenhos diferentes, que conquistaram uma grande legião de fãs. Quando o desenho saiu do ar, por motivos de censura, todos se moveram contra os opositores e milhares de cartas chegavam à redação da MTV e dos principais jornais brasileiros todos os dias, pedindo a volta de Beavis e Butt-Head.

- "Hehuhe, nós, tipo, somos fod...", completam.

Adolescentes e viciados em rock pesado, eles infernizam a vida dos moradores de seu bairro.

Provavelmente sua maior vítima seja o sr. Anderson, que tem o privilégio de ser vizinho dos dois e

não enxerga todas as suas traquinagens, por ser completamente míope.

O treinador "Corta-barato", o professor hippie, o diretor Strickland, o colega de classe Stuart e a turma anárquica do Toddy são outros que sofrem diariamente com Beavis e Butt-Head e completam a turma desse fantástico desenho.

A principal característica de Beavis e Butt-Head é que eles são completamente burros e nojentos. Não ia ficar bem citar todas as imundices que eles fazem aqui. Mal sabem... hã? Esperem mais

um pouco, Beavis está ficando nervoso:

- "Ei, hehuhue, que história é essa de burros? A gente sabe contar: um, dois, hã... sessenta e sete, hehuh, é isso aí!" Deixa pra lá. Mas como eu dizia, mal sabem ler e adoram se meter onde tem sujeira, minas ou rock! Fazem qualquer coisa para conseguir dinheiro e comprar os famosos nachos (uma espécie de batata-frita), comida preferida da dupla. Já aprontaram tanta confusão que seria necessário muitas páginas para relatar a vida desses delinqüentes.

Outra coisa que marca Beavis e Butt-Head é que

eles são virgens de tudo e desde a sua criação não conseguiram ficar com nenhuma mina. Mas eles não param e a todo custo tentam a façanha. A risada marcante dos dois (Hehehuhue) não tem explicação: tem que ser ouvida. Beavis é o loiro, totalmente louco e se altera completamente (mais?!) quando toma ou come algo muito forte e em grande quantidade. Isso faz

com que ele tenha vários ataques. Butt-Head tem o cabelo castanho, usa um aparelho e é o mais babão. Na maioria das vezes toma as decisões pela dupla. Ambos tem um visual simples, mas não largam as suas camisetas de suas bandas de rock favoritas!

Beavis e Butt-Head são sucesso absoluto, e nem precisamos comentar que eles tiveram várias versões de games para consoles domésticos e PCs. E por falar nisso, você pode testar a genialidade dessa dupla no game Virtual Estupity, em nossa edição Universo Animado! Somando tantas confusões, muito humor negro e duas figurinhas como essas, só podemos esperar desenhos fantásticos e muitas gargalhadas com os dois sujeitos mais porcos da TV. Você pode conferir as aventuras de Beavis e Butt-Head na MTV; Não percam! •

Sugestão:

Beavis e Butt-Head

<http://www.geocities.com/Area51/7615/fishing.html>

Por  Rodrigo Rüdiger

ALERTA

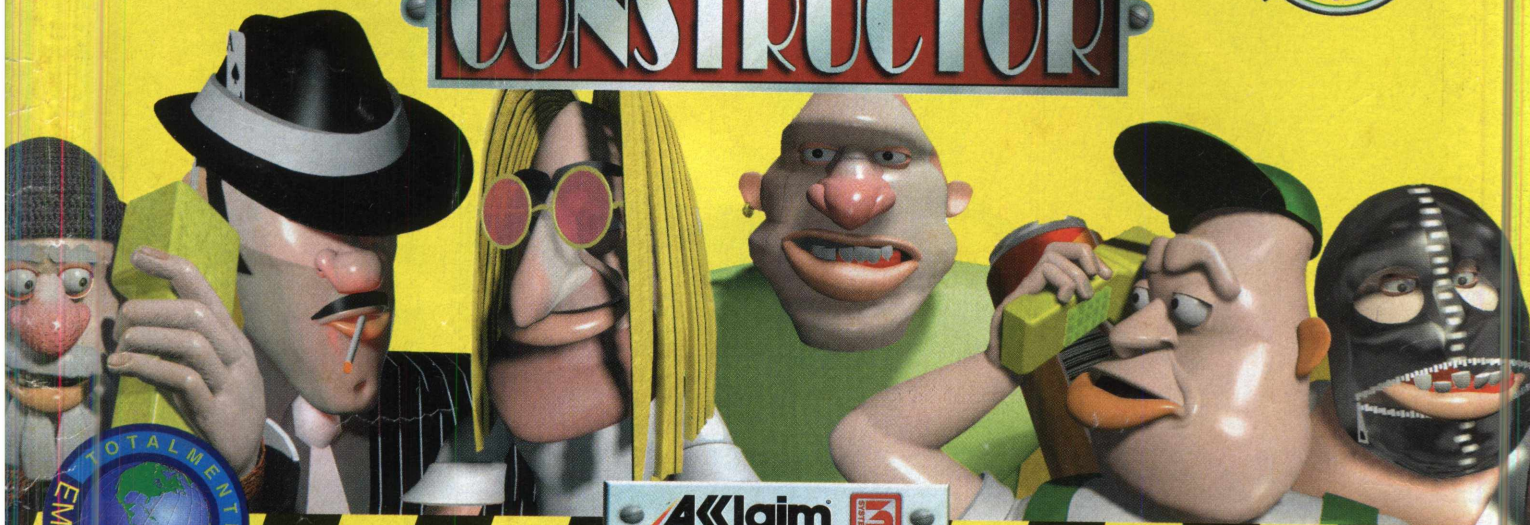
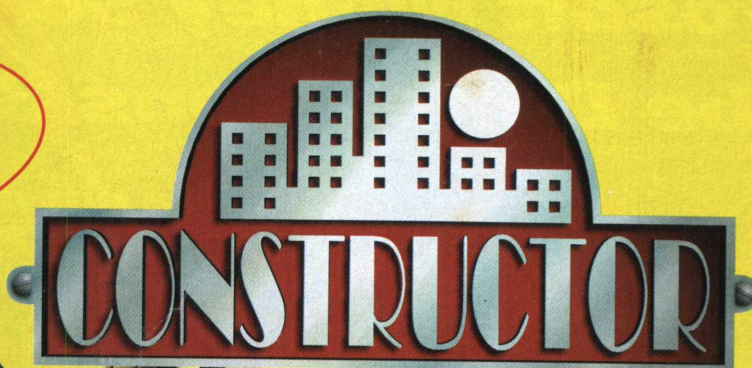
CAOS URBANO À FRENTE

Outro dia, outro mafioso para pagar, outra arruaça de bêbados para por um fim, outra comunidade hippie para eliminar. Este não é um jogo de estratégia como qualquer outro. Nesta cidade capatazes trabalham duro, reparadores sem licença destroem apartamentos e psicopatas vagam pelas ruas. Nós demos vida ao simulador de estratégia com toda a sorte de artimanhas, truques sujos e trapaças. Então, se você quer construir seu sonho, ficar rico e dominar o mundo, vai ter que sujar as mãos!

EI, ESTA É A SUA CIDADE...VOCÊ RESOLVE OS PROBLEMAS!

JOGO DE ESTRATÉGIA
CAMPEÃO DE VENDAS
NA EUROPA E EUA

EXCLUSIVIDADE



ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR (011) 6942 2288

PRODUTO DISPONÍVEL NO CARREFOUR, KALUNGA, SHOPPING ÁTICA E NAS SEGUINTE REVENDAS:

SÃO PAULO - Genian - Ribeirão Pires (011) 742 7268_Compugem Trainer - Itapetininga (015) 272 4687_Marvey - Campinas (019) 231 0205_S&S System - Santos (013) 284 4250_BB Comp - Monte Mor (019) 879 2732_A.R.G. - Araraquara (016) 239 6475_ABC World - Santo André (011) 4979 5290_Compumart - Limeira (019) 442 1516_C.L. Silveira & Cia - Bebedouro (017) 342 5908_Rai Promoções - Ribeirão Preto (016) 623 3994_Softway - Itapeva (015) 522 4251_Lion - Jacareí (012) 352 6777_W.W.W. Informática - Campinas (019) 251 2277_Service - Amparo (019) 870 3267_SP-CAPITAL/GRANDE SP - AST Informática - Moema (011) 536 0746 - Itaim Bibi (011) 866 7710 - Higienópolis (011) 255 3562 - Tatuapé (011) 6192 9737_Vtap - Tatuapé (011) 6193 8111_Arcanus - Santo André (011) 7610 2762_Micromania - Guarulhos (011) 208 7685_Overtop - Guarulhos (011) 603 1655_Micro Lion - Cidade Ademar (011) 5564 5674_MC Grow - Tatuapé (011) 218 4443_Papelaria Blits - Diadema (011) 749 1026_Kool Technology - Tatuapé (011) 296 1905_Projeto Info - V. Mariana (011) 575 1440_Computer Place - Itaim Bibi (011) 820 2851_W.W.W. Informática - Água Branca (011) 3871 3994 - V. Andradá (011) 3741 0126_Plug Use - Raposo Tavares (011) 865 2030_Tomorrow - Itaim Bibi (011) 852 4408_Data Port - Ipiranga (011) 274 6933_Multisoft - Morumbi (011) 5182 8936_Cybermania - Moema (011) 532 0116_Classic Soft - São Paulo (011) 876 6418_Meet Point - Santana (011) 267 9537_Number One - Perdizes (011) 3872 0525_Computer Dreams - Jd. Paulistano (011) 815 4902_CD Teen - São Caetano do Sul (011) 743 4257_MINAS GERAIS - Tapijara - Lambari (035) 271 1848_R2V2 - Nova Lima (031) 286 1166_CenterSoft - Juiz de Fora (032) 216 4080_Mini Shopping da Informática - São Lourenço (035) 332 6466_For Teens - Baependi (035) 343 1257_Livraria Leitura - Belo Horizonte (031) 226 4991_SUL E CENTRO OESTE - Protoddata - Porto Alegre (051) 211 6444_Super Micro - Rio Grande (053) 931 4831_Informat Computadores - Cachoeiras do Sul (051) 722 1002_Bio Micro - Campo Grande (067) 721 0424_LD Informática - Rondonópolis (065) 423 3333_Club CD - Três Lagoas (067) 521 7976_B&M - Brasília (061) 226 3334_NORTE E NORDESTE - Y Yamada - Belém (091) 241 8844_Convert Computadores - Belém (091) 250 5560_Nossa Livraria Belém (091) 223 1709_Multimicro - Aracaju (079) 211 9390_Forte Informática - Fortaleza (085) 244 3000_Computer One - Recife (081) 428 6544_Ponto e Virgula - Belém (091) 241 7913_Informarques - Maceió (082) 338 3232_Supritudo Informática - Maceió (082) 325 3344_Millennium Informática - Feira de Santana (075) 623 4507_Infoporto - Salvador (071) 358 8631_Compuword - Belém (091) 241 4070_Visão - Belém (091) 250 5050_Livraria Modelo - Recife (081) 471 3344_Moura Informática - Recife (081) 445 2444_Compute 1 - Recife (081) 428 6544_Net Way - Recife (081) 465 2323_Infobox - Recife (081) 445 2042_GD Computadores - Feira de Santana (075) 623 4145_Inforshopping - Salvador (071) 331 4647_Show Tech - Fortaleza (085) 264 9222_Equipe - João Pessoa (083) 244 3219_Tudo Azul Informática - Macapá (096) 223 8667_A. Informática - João Pessoa (083) 241 5367_Miranda - Natal (084) 231 2711_Logos Móveis e Equipamentos - Mossoró (084) 317 3200.

