2 CDs

HEXEN II™ - JOGO COMPLETO

CD EXPERT

COM O MELHOR DA PC GAMER BRASIL

JOGO COMPLETO EM PORTUGUÊS

HEXEN II™



"MELHOR JOGO DE AÇÃO 3D"
The Cheater's Guild

"MELHOR JOGO SINGLE PLAYER"
Gamesmania

"MELHOR JOGO ATERRORIZANTE"
Game Briefs

"MELHOR JOGO DO ANO"
The Academy of Adventure Gaming Arts & Design

Reportagem:
DIABLO II

●

DICAS E CÓDIGOS
Help para vencer 16 games

●

Saiba tudo sobre:
MIGHT AND MAGIC VII
PRINCE OF PERSIA 3D
MDK 2 e NOCTURNE

●

Walkthru completo:
MIB: HOMENS DE PRETO

Ano 4 - Nº 28 - R$ 13,90

Guarde aqui seu CD-ROM
ou utilize o encaixe especial
na parte interna desta capa

Guarde aqui seu CD-ROM
ou utilize o encaixe especial
na parte interna desta capa

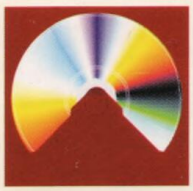
UMA HISTÓRIA SUPER-ORIGINAL COM ATMOSFERA ATERRORIZANTE

COLECIONE

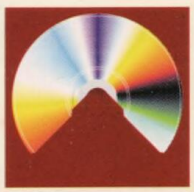


© 1999 The 3DO Company. Todos os direitos reservados. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO, e seus respectivos logos, são marcas registadas da The 3DO Company nos E.U.A. e/ou outros países. Todas as outras marcas e/ou denominações comerciais são propriedade de seus respectivos titulares. New World Computing é uma divisão da The 3DO Company. * Um prêmio para cada versão anterior.

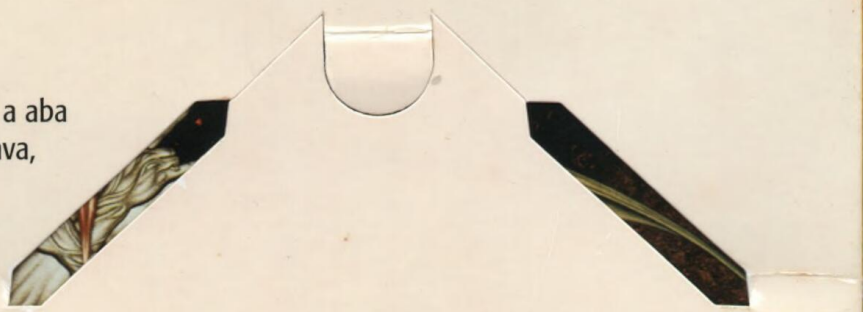


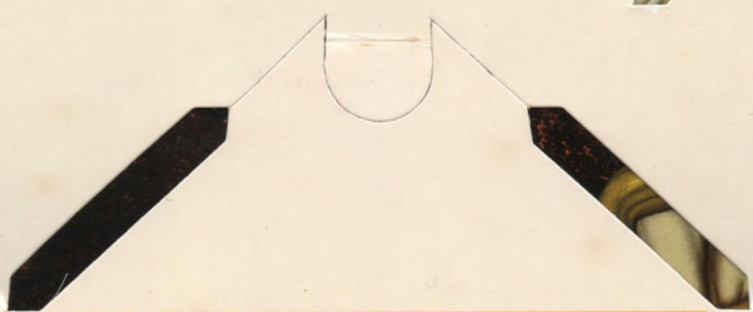


Para fixar e proteger melhor seu CD-ROM puxe a aba e encaixe-o na fenda, prendendo-o com a trava, como mostra a figura.



Para fixar e proteger melhor seu CD-ROM puxe a aba e encaixe-o na fenda, prendendo-o com a trava, como mostra a figura.

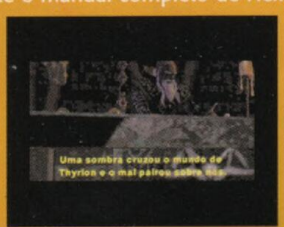




Procedimentos para instalação:

Hexen II™

Para instalar Hexen II™ no Windows® 95, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM. Em seguida execute o arquivo SETUP.EXE que está no diretório raiz do CD. A apresentação do jogo e a tela de instalação serão fornecidas. Siga os procedimentos em português e para mais detalhes, consulte o manual completo de Hexen II™ na página 48.





Configuração Mínima:

-Sistema 100% compatível com Windows® 95 ou NT 4.0 -Processador Pentium® 90 MHz (recomenda-se 120 MHz) - Windows® 95: 16 MB RAM (recomenda-se 24 MB) - Windows NT: 24 MB RAM - Drive de CD-ROM de 2X (taxa de transferência de 300k/seg.) - HD com 120 MB de espaço disponível - Placa de som 100% compatível com Sound Blaster - Suporta joystick e mouse (recomenda-se mouse de 3 botões) - Suporta jogos via rede e Internet, através de IPX e TCP/IP - DirectX 3a ou superior.

Requisitos Adicionais para a versão GL Hexen: 24 MB RAM

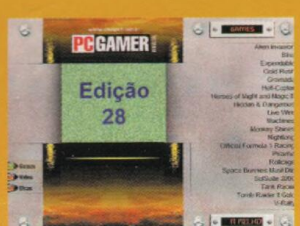
GLHexen suporta algumas placas aceleradoras 3D da OpenGL 3D. Consulte o fabricante de seu hardware para determinar a compatibilidade.

CD Gamer

A execução do Menu se dará automaticamente ao inserir o CD-ROM no drive. Caso isto não ocorra, execute o arquivo CDGAMER28.EXE que está no diretório raiz do CD. O menu principal do CD de jogos será fornecido.

Configuração Mínima:

- Pentium 166 MHz ou superior
- Windows 95 16 MB RAM CD-ROM 4x
- Placa de Som Sound Blaster® ou compatível
- Placa de vídeo PCI 2MB 16 bits
- DirectX 6.1 (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3Dfx)



Caro Leitor

A overdose continua. Depois de Shogo: Moblile Armor Division, brinde da edição Nº 26, e do sucesso oferecido em nossa edição anterior MIB – Homens de Preto, a CD Expert tem a honra de oferecer a seus leitores um clássico: Hexen II.

Adorado por uma legião de fãs, este presentão é um jogo de ação 3D com perspectiva de visão em primeira pessoa, muito bem construído sobre uma atmosfera demoníaca e com uma história super-original. Inimigos dos mais diversos tipos e origens infestam cada parte dos continentes de Hexen II para impedir que você conclua a sua missão com sucesso e possa mandar Eidolon e seus comparsas fazer companhia a seus semelhantes no inferno. Gráficos tenebrosos, com muitas construções épicas abandonadas e em boa parte destruídas dão ao jogo um aspecto macabro. E se você possui uma placa aceleradora 3D, sua surpresa será total.

Não é a toa que, a cada mês, novos leitores se juntam à nossa galera de gamemaníacos. No outro CD como você bem sabe, estão reunidos os principais demos do momento e uma surpresa, ou melhor, um diretório surpresa com alguns bônus.

A dupla diversão e informação está mais do que afinada. Reviews e Previews dos principais jogos, uma entrevista com John Romero, criador de Quake, e os segredos do aguardado Diablo II.

Já estamos trabalhando em várias novidades para as próximas edições, muitas das quais atendendo sugestões de nossos leitores.

Um abraço

O Editor

editor@cdexpert.com.br

A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para o uso dos CD-ROMs:

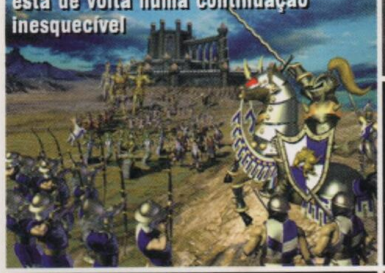
Os CD-ROMs foram testados e verificados em todos os estágios de sua produção. Nós recomendamos que você sempre rode um anti-vírus para checar qualquer programa antes de instalá-lo. A CD Expert Editora não se responsabiliza por qualquer problema, dano ou perda de dados ou do sistema do seu micro com o uso dos programas contidos nas CDs brindes. Assegure-se de realizar periodicamente back-ups dos dados de sua máquina antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com esta declaração, não utilize os CDs brindes.
Atenção: O uso do conteúdo dos CDs brindes é permitido apenas para um micro.

PC GAMER BRASIL

Resista se puder... são 20 destruidores jogos para você arrasar no seu PC

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

O melhor RPG de todos os tempos está de volta numa continuação inesquecível



EXPENDABLE

Muita ação, tiros e explosões no melhor estilo super-contra



MACHINES

Você vai participar de uma batalha feroz contra uma raça de máquinas alienígenas



SOLSUITE 2000

Dezenas de jogos diferentes para a diversão dos aficionados por cartas de baralho



GOLD RUSH

Ganhe milhões nesta máquina caça-níqueis que só trabalha com ouro puro



MONKEY SHINES

O macaco Bonzo precisa livrar-se de uma mansão mal-assombrada e encontrar sua família



TANK RACER

Destrua tudo o que estiver na sua frente nesta alucinada corrida de tanques de guerra



ALIEN INVASION

Tente conter uma invasão alienígena com este incrível arcade



GROMADA

A serviço do governo você terá que destruir máquinas poderosas



NIGHTLONG

Um adventure onde você vai desvendar os mistérios da noite num universo cyber-punk



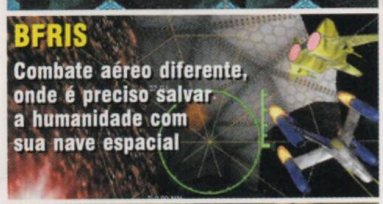
TOMB RAIDER II GOLD

Mais quatro níveis e novos desafios para detonar junto com a bela Lara Croft



BFRIS

Combate aéreo diferente, onde é preciso salvar a humanidade com sua nave espacial



HELL-COPTER

Rebeldes precisam ser exterminados. A arma: um helicóptero cheio de recursos



OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Foi dada a largada e você está entre os melhores pilotos de Fórmula 1 da atualidade



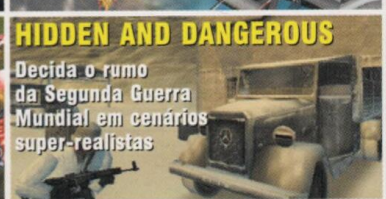
SPACE BUNNIES MUST DIE

Ajude a bela Alison a destruir coelhos alienígenas e resgatar sua irmã



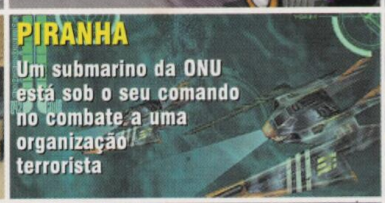
HIDDEN AND DANGEROUS

Decida o rumo da Segunda Guerra Mundial em cenários super-realistas



PIRANHA

Um submarino da ONU está sob o seu comando no combate a uma organização terrorista



V-RALLY

Seus adversários vão comer poeira neste rally de pistas com traçados de arrasar



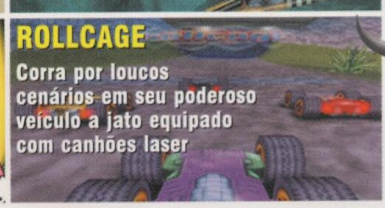
LIVEWIRE

Vença seus inimigos e supere desafios neste colorido e contagiante puzzle



ROLLCAGE

Corra por loucos cenários em seu poderoso veículo a jato equipado com canhões laser





A CONTINUAÇÃO DO DEVASTADOR HEXEN: UM GAME DE AÇÃO 3D REPLETO DE MAGIA, MORTE E MISTÉRIO



"Chegará o dia em que as trevas sucumbirão o universo" (Necromantum, 6:14). Uma lenda se torna realidade. A humanidade cai aos pés de seres demoníacos. Os continentes são destruídos e os fracos dizimados. Os poucos que sobreviveram não acreditam em quase mais nada... Mas você pode ser a resposta para a salvação do que restou da humanidade. Varra do mundo infernais criaturas num ambiente totalmente em 3D que utiliza a mesma engine de Quake.



Cenários tenebrosos, adversários horrendos e armamentos poderosos. Em Hexen II™, o cheiro de morte está por toda a parte. Fatie, destrua e vibre com a decomposição inimiga. Combata as forças do mal e resgate a paz que um dia reinou entre seu povo sofredor.

Requerimentos: Hexen II™ - Sistema 100% compatível com Windows® 95 ou NT 4.0 - Processador Pentium® 90 MHz (recomenda-se 120 MHz) - Windows 95: 16 MB RAM (recomenda-se 24 MB); Windows NT: 24 MB RAM - Drive de CD-ROM de 2X (taxa de transferência de 300k/seg.) - HD com 120 MB de espaço disponível - Placa de som 100% compatível com Sound Blaster - Suporta joystick e mouse (recomenda-se mouse de 3 botões) - Suporta jogos via rede e Internet, através de IPX e TCP/IP - DirectX 3a ou superior.
Requerimentos CD Gamer - Pentium 166 MHz ou superior - Windows 95 - 16 MB RAM - CD-ROM 4x - Placa de Som Sound Blaster ou compatível - Placa de vídeo PCI 2MB 16 bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3Dfx) DirectX 6.1. Todos os programas inclusos nos CDs brindes (exceto Hexen II™) são Shareware, Freeware ou demos-jogáveis. Parte do conteúdo do CD encontra-se disponível na Internet. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos. Hexen II™ © 1997 Raven Software Corporation. Todos os direitos reservados. id Software, Inc. o código de programação contido dentro do Hexen II™ © 1996 Id Software, Inc. Todos os direitos reservados. Desenvolvido pela Raven Software Corporation. Publicado pela Id Software, Inc. Distribuído sob licença pela Activision, Inc. Hexen II® é marca registrada e Hexen II™ é marca registrada da Raven Software Corporation. O nome Id Software e o logo Id são marcas registradas da Id Software, Inc. Activision® é marca registrada da Activision, Inc. Todas as outras marcas e nomes pertencem aos seus respectivos titulares.

id ACTIVISION. RAVEN

EMPRESA FILIADA A ABES

Conteúdo 100% livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus

CD EXPERT

9 771413 463131 31

PC GAMER BRASIL

QUALIDADE CD EXPERT

Ano 4 - Nº 28



PC GAMER BRASIL: A COLEÇÃO QUE DESTRÓI TODAS AS OUTRAS



Oddworld + Excalibur



Dark Colony



Twinsen's Odyssey



Shogo



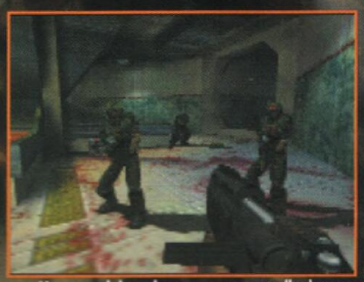
MIB: Men In Black

Você que é um verdadeiro PC Gamer sabe: jogaço mesmo só os da PC Gamer Brasil. São vários títulos, cada um melhor do que o outro, aguardando por você na banca ou loja de informática mais perto de você. Não espere até a próxima sexta: compre ainda hoje os números que estão faltando na sua coleção. PC Gamer Brasil, a revista que "mastiga" todas as outras.

CD EXPERT

Entre o Céu e o Inferno a Vingança

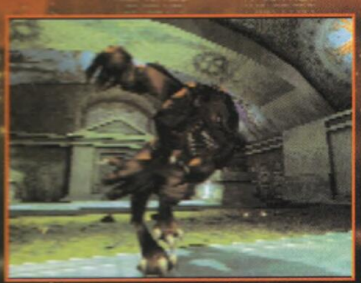
Nunca é um Prato Frio



Um arsenal de poderosas armas: metralhadoras, escopetas, rifles de alta precisão e lançadores de granada



Cenários sombrios e ricos em detalhes
Gráficos realistas e animações perfeitas



Ação e violência combinadas em uma história envolvente e interativa

3DO™

CYCLONE STUDIOS

DUBLADO e LEGENDADO EM PORTUGUÊS

REQUIEM AVENGING ANGEL™

Tem sempre um produto Greenleaf próximo de você:

NORTE/NORDESTE - **MACEIÓ:** SUPRIFITAS: (082) 326-2297 • **MANAUS:** CECIL CONCORDE: (092) 633-3133 • **SALVADOR:** DAYSE VINAGRE: (071) 234-4305 • L.S. SPINOLA: (071) 358-8782 • **FORTALEZA:** SOFT SHOP: (085) 244-4607 • SHOW TECH - IGUATEMI: (085) 241-3988 • **SÃO LUIS:** M.B. DE A. RAMOS: (098) 244-3207 • **CAMPO GRANDE:** LF INFORMÁTICA: (083) 341-1995 • **PARNAÍBA:** ILO SÁ: (086) 322-4748 • **TERESINA:** INFONEWS: (086) 230-1181 • **NATAL:** FURTADO E MEDEIROS: (084) 202-5522 • **ARACAJU:** COMPUGRAFICS: (079) 211-6545 • **JUIZ DE FORA:** DOMINIUS GAMES: (032) 232-3421 • **BELO HORIZONTE:** LIVRARIA LEITURA: (031) 226-4991 • **SANTA RITA DO SAPUCAÍ:** MÚSICA E ARTE: (035) 471-3238 • **NOVA LIMA:** R2V2: (031) 286-1166 • ***SUL/CENTRO OESTE:*** **BRASÍLIA:** MILENA ANDRADE RODRIGUES: (061) 347-4410 • **VILA VELHA:** PAPELARIA PRAIA DA COSTA: (027) 329-2978 • **GOIÂNIA:** GENESIS VÍDEO & GAMES: (062) 215-5243 • **CUIABÁ:** LEBLON TECNOLOGIA:(065) 623-4855 • MORAIS E MACHADO:(065) 624-8480 • **ITAPERUNA:** EMPÓRIO ROMAGNOLO: (024) 822-1931 • **CAXIAS DO SUL:** A. S. INFORMÁTICA: (054) 228-2111 • **PORTO ALEGRE:** MEGA MÍDIA INFORMÁTICA: (051) 339-3018 DIGIMER: (051) 212-1253 • **CANOAS:** PERSONAL COMPUTADORES: (051) 466-3030 • **PASSO FUNDO:** GIAMAC INFORMÁTICA:(054) 311-4499 • **SANTA MARIA:** PEDRO REGIS: (055) 222-5515 • ***INTERIOR DE SÃO PAULO*** - **ANDRADINA:** SANTINHO MANOEL MORALES: (018) 722-3701 • **ARARAQUARA:** TEND TUDO:(016) 222-1415 • **CAMPINAS:** TEXEL INFORMÁTICA: (019) 254-2766 • **FERNANDÓPOLIS:** ADALBERTO N.FLAUSINO: (017) 442-5104 • **INDAIATUBA:** CARLOS MASAHIRO: (019) 875-3025 • **ITATIBA:** MULTSHOP:(011) 7805-3088 • **ITU:** BIT HOUSE: (011) 7824-3789 • **LIMEIRA:** EMERSON DANIEL: (019) 442-0181 • **OURINHOS:** SYNTHON INFORMÁTICA: (014) 322-3931 • **SANTO ANDRÉ:** JOÃO CLEMENTE:(011) 444-1043 • **SANTO ANDRÉ:** PCM SERVIÇOS: (011) 4990-3458 • **SANTOS:** CARLOS H.T.: (013) 289-5903 • **SANTOS:** D'AVILLA ROCHA: (013) 289-5025 • **SÃO BERNARDO DO CAMPO:** A E C CENTRAL INFORMÁTICA:(011) 4330-0913 • **SÃO JOSÉ DO RIO PRETO:** FOX RIO PRETO: (017) 227-8184 • ***SÃO PAULO*** - **CAPITAL:** MEET POINT: (011) 267-9537 • 2MG: (011) 6940-5671 • GARCIA CENTER: (011) 571-6611 • WR COM.: (011) 6601-3988 • INFOMANIA: (011) 6192-9739 • WEST POINT: (011) 262-2839.

Qualidade Superior

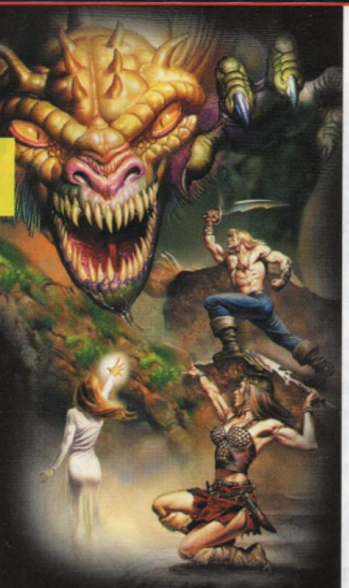
Greenleaf®

www.greenleaf.com.br

© 1999 The Company. Todos os direitos reservados. Cyclone Studios, Requiem: Avenging Angel, 3DO e seus respectivos logos são denominações comerciais ou marcas registradas da The 3DO Company nos EUA e/ou em outros países. Cyclone Studios é uma divisão da The 3DO Company. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos titulares.

Novidades

Might and Magic VII



O universo mágico dos RPG's ganha um novo jogo **30**

StreetWars
Assuma o controle de sua vizinhança **31**

Prince of Persia 3D
O clássico ganha nova versão totalmente em 3D ... **32**

Lançamentos

Expendable



Muitos tiros e ação na luta contra aliens **38**

Redline
Quando o mundo está dominado por gangues **39**

Lands of Lore III
Uma nova aventura em Gladstone **39**

Wild Metal Country
Trave uma poderosa batalha entre tanques de guerra **40**

Liath
A aventura acidentada de um game **40**

Grand Touring
Pilote os melhores carros da atualidade **41**

Requiem
Ajude um anjo barra pesada na luta contra o mal **42**

Critérios de avaliação da PC GAMER BRASIL

90% +	85%-89%	70%-84%	50%-69%	30%-49%	00%-29%
Jogo mais que perfeito, ficará sempre na memória. Somente os clássicos atingem esta pontuação	Um excelente jogo. Tecnologia impressionante e ótima jogabilidade.	Diversão garantida, mas algo importante foi esquecido. Se você for fã do gênero tudo bem, caso contrário feche os olhos	Nada de novo. Agradável por uma hora, duas no máximo	Algo saiu tremendamente errado. O jogo não merece ocupar espaço em lugar algum.	Todo o programa e documentos devem ser incinerados imediatamente e os programadores devem mudar de emprego.

Canal Aberto 08
O espaço certo para o leitor se manifestar

Passo a Passo 10
Como terminar MIB – Homens de Preto

Dicas & Códigos 14
Macetes para debulhar seus jogos favoritos

Bastidores 18
Saiba sobre os melhores jogos que estão sendo criados

- Nocturne 18
- MDK 2 19
- Flanker SU-25 20
- Saldier of Fortune 21

Fique ligado 22
Notícias quentes do mundo dos games

Reportagem 27
Uma nova viagem ao inferno com Diablo II

Ranking 33
Os jogos mais vendidos e sugestões de compra

Sugestão 34
Conheça a nova edição da revista PC Expert

Especial E3 44
Tudo sobre a maior feira de jogos do mundo

Entrevista 46
John Romero, o garoto de ouro da Ion Storm

★ ★ Brinde da capa ★ ★

Hexen II 48
Salve o resto da humanidade num universo cheio de magia e mistério

Bônus

- Alien Invasion 52
- Bfris 52
- Expendable 53
- Gold Rush 53
- Gromada 53
- Hell-Copter 54
- Heroes of Might and Magic III 54
- Hidden and Dangerous 54
- Live Wire 55
- Machines 55
- Monkey Shines 55
- Nightlong 56
- Official Formula 1 Racing 56
- Piranha 56
- Rollcage 57
- SolSuite 2000 57
- Space Bunnies Must Die 57
- Tank Racer 58
- Tomb Raider II Gold 58
- V-Rally 58

Mais níveis 60
Novos desafios para os seus jogos prediletos

On Line 62
Os melhores sites do mês

Radical 64
A equipe da CD Expert em queda livre

Hardware 66
Novidades para incrementar a sua máquina



Suporte Técnico Em caso de dúvidas ou danos no CD contate-nos: segunda a sexta das 8:30h às 12:00h - 13:30 às 17:30h Tel.: (011) 6942-2280 / 6942-2285 e-mail: suporte@cdexpert.com.br

EXPEDIENTE Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda, telefone: (011) 6942-2222. Os CD-ROMs brindes são partes integrantes desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Impressão:** W. Roth/Margraf • **Jornalista Responsável:** Afonso Capelas Jr., MTb 20.263 • **Concepção e Design:** Guilherme Pereira Pinto • **Distribuição:** Dinap S/A-Eletroliber Ltda. Rua Vasco da Gama, 4, 4A, Sacaven, Lisboa, Portugal • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Equipe técnica:** Carlos Soares Silva, Alexandre Ricardo Alves, Alessandro Treguer e Rodrigo Rudger • **Agradecimentos:** Rad 3 Comunicações. As matérias desta edição traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK.

Agradecemos a todos os amigos leitores que a cada mês nos enviam centenas de cartas. Se você ainda não se comunicou com a gente não fique aí parado. Envie hoje mesmo sua carta ou e-mail.



Novas entrevistas
Em primeiro lugar, obrigado por terem respondido minha carta e atendido meu pedido – Twinsen's Odyssey é um jogo imperdível. Bem, como vocês falaram com Ron Gilbert (criador de ilusões da LucasArts) gostaria de saber um pouco mais sobre Frederick Raynal o criador de Alone in the Dark, Time Comando e Twinsen's Odyssey.
Luiz Noian Barrelo
São Paulo - SP

Luiz em breve você terá a chance de conhecer um pouco mais sobre o Raynal e todas as suas idéias, fique ligado e continue a escrever!



Homem-Aranha em ação total, no desenho de Alexandre Augusto de Pieri Massari (13 anos), de Tupã (SP).

Pedido de assinatura
Amigos da CD Expert, curto muito a revista, mas gostaria de poder assinar em vez de ter que procurar todo mês nas bancas
Felipe Damasceno Muñoz
Salvador - BA

Caro Felipe, agradecemos sua sugestão. Ela foi encaminhada à chefia de redação.



O Carlos Edson Rôlo Silva, de Belém (PA), tem 10 anos e desenhou o Taz em alta velocidade, louco para detonar a sua CD Expert.

Sugestões
A edição de número 25 estava arrasadora. Parabéns! Sugiro que nas próximas edições vocês coloquem mais títulos bons e recentes. Que Tal Commandos: Beyond the Call of Duty?
Anderson Luis Sartori
Caxias do Sul - RS

Compro sempre a CD Expert e gostaria de ver algum simulador de helicóptero ou mais simuladores de carros.
Alan Kardeck da Costa Felix
Eusébio - CE

Parabéns pelo trabalho de vocês. Não é a toa que a CD Expert é a número 1 em games. Se ajudar, aí vão algumas dicas de jogos completos que com certeza fariam sucesso: Heretic I, Unreal, Quake I e MDK.
Alessandro Silva
Poa - RS

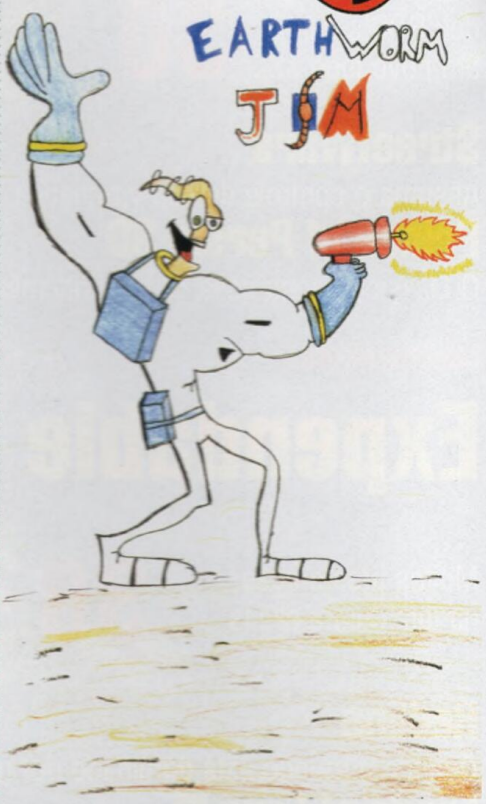
Obrigado pelas sugestões. A cada mês trazemos o que há de melhor para nossos leitores. Fiquem atentos que em cada edição a CD Expert tem uma nova surpresa ...



Mário veio dar uma espiadinha no que está acontecendo. O colorido desenho foi enviado por Diogo Barroso Maia, de Crato (CE).

Em defesa dos ET's nacionais
Estou atrás da versão completa do jogo Incidente em Varginha. Porém, as revendas não sabem da existência do produto. Será uma desvalorização do produto nacional?
Daniel Vasconcellos Rodrigues
São Paulo - SP

Acreditamos que não seja uma desvalorização do que é nosso, Daniel, mas um despreparo para uma situação tão inédita. Não é comum ver programas nacionais com freqüência no mercado de games. Para saber mais sobre o produto que oferecemos na versão demo na edição 25 acesse o site: www.perceptum.com.



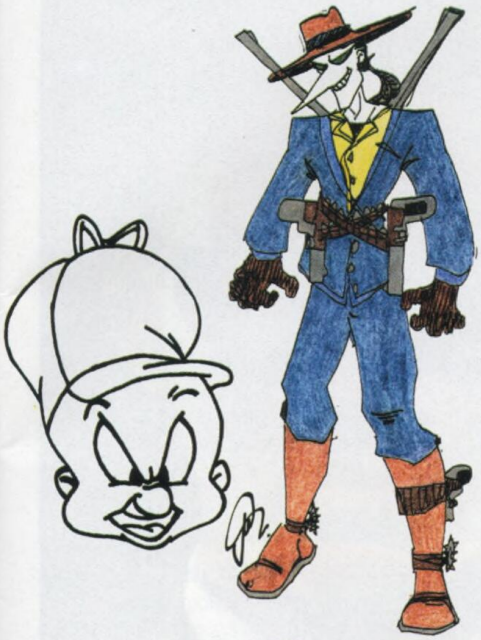
O Earthworm Jim está de volta, nos coloridos traços de Jesse Douglas Vieira Martins (12 anos), de Santo André (SP).

Help-me!
Preciso urgente de dicas ou até da estratégia completa do Twinsen's Odyssey!
Diego Moraes Cezar
Rio de Janeiro - RJ

Adorei o jogo que veio com a edição 25, Twinsen's Odyssey, e gostaria de saber como faço para terminar este incrível jogo. Já saiu a solução em algum lugar ?
Marcio dos Santos
Mogi das Cruzes - SP

Queria saber mais sobre o jogo Twinsen's. Estou preso numa fase e preciso de mais dicas!
Saulo Souza
Diadema - SP

A solução completa do jogo Twinsen's saiu no CD-ROM da edição 26. Se vocês perderam, poderão adquirir a revista pela Fast CD, telefones (011) 3666-7725 ou (011) 3666-7966.



O Marcos César da Silva Aguiar, de Juazeiro do Norte (CE), mandou um herói super-maquinado e um desenho caprichado do Hortelino. Valeu Marquinho!

Recrutado

Recentemente li na revista que vocês estão recrutando pessoas que gostam de jogar para serem colaboradores. Gostaria de ajudar, mas preciso saber como?

Alex Sandre Aguiar Pinto
Porto Alegre - RS

Mande dicas, estratégias completas, textos sobre jogos e tudo o que puder para que possamos analisar. Depois entraremos em contato com você, ok Alex.



Mais Sligs para atormentar a vida. Se não bastasse o Abe, agora caçam até o nosso amigo Jim. O desenho foi enviado por Égon Akira Kobayashi, de Herculândia (SP).



Goku, do Dragon Ball, está na fúria infinita. Quem captou essa energia foi o Arthur Lucena Alves de Souza, de Pombal (PB), que também traçou no envelope desenhos radicais.

Não à pirataria!

Comprei um computador a pouco tempo e já tomei conhecimento da excelente revista de vocês. Na edição passada li sobre uma campanha contra a pirataria e gostaria de saber se CD-ROMs piratas podem prejudicar meu computador ?

Israel Martins
Nova Friburgo - RJ

Não só CD-ROMs como qualquer mercadoria pirata ou de procedência desconhecida pode prejudicar seu equipamento. Mas a coisa não para por aí. O prejuízo não fica só com o publicador do programa no Brasil e sim com todas as outras pessoas que trabalham honestamente para que você tenha sempre um ótimo produto. Por isso, Israel, recuse sempre produtos piratas!



O Alan Turatti de Amorim, de 13 anos, conseguiu colocar o Bart de castigo e nos mandou a prova. O Alan mora em Base/Aeroporto (SC).

Mais Dicas

Adoro as matérias da revista, mas gostaria de ver mais dicas publicadas.

Danilo Gomes Ornelas
Ceilândia - DF

Adoro as revistas de vocês. Compro desde o começo, mas gostaria de ver mais paginas dedicadas a dicas e códigos.

Rafael Rodrigues Gonçalves
Curitiba - PR

Olá galera da CD Expert! Adoro a revista de vocês, mas tenho um pedido para fazer: quero mais dicas e soluções na revista ! Principalmente do Blood. Não consigo fazer nada nem com o walkthru !!!

Marcos Vinícius S.Ribeiro
Criciúma - SC

A todos que desejam mais dicas, códigos e soluções, fiquem atentos porque vem novidades por aí. Aguardem!



O Tiago Martins Melo, de Brasília (DF), se apaixonou pela Alison e resolveu fazer uma homenagem. E que homenagem...

Nosso e-mail: suporte@cdexpert.com.br
Endereço para correspondência:
CD EXPERT EDITORA
Caixa Postal 13.546 – CEP 03399-970
São Paulo-SP – Brasil



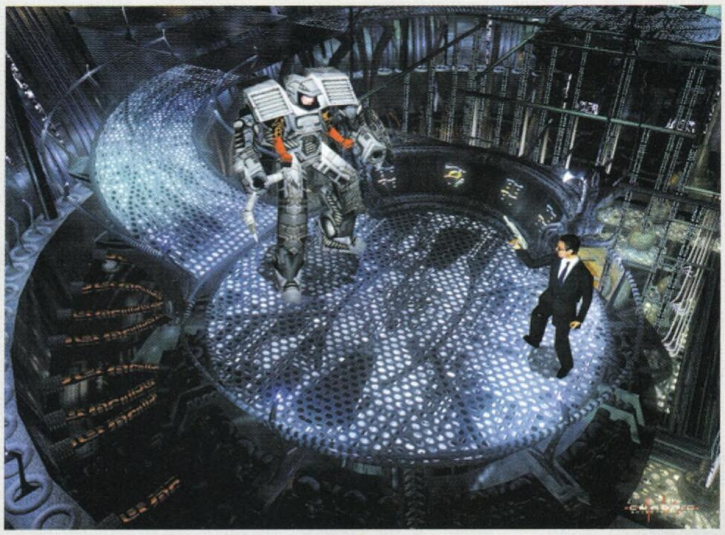
Walkthru

MIB- Homens de Preto

Men in Black: Um nome de sucesso absoluto. Nos cinemas, na TV, nos consoles, nos PCs. Todos, de todas as idades, tiveram acesso ao mundo dos homens de preto e suas histórias impressionantes. O mundo alienígena é, mais uma vez, retratado de uma forma diferente, tentando cada vez mais explicar a vastidão do universo extraterreno.



Com essa mesma força, Men in Black – o jogo, foi presenteado pela CD Expert na edição passada e milhares de gamers estão detonando junto com os agentes especiais da organização MIB. Este walkthru foi feito para a galera que emperrou em algum ponto do jogo. E se você, que não tem MIB e se interessou em adquirir a edição 27 com o jogo completíssimo, entre em contato com a gente. Seja mais um agente das forças especiais a trabalhar da forma mais negra possível.



MISSÃO 1 – NEW YORK CITY

Você é um policial, na investigação de um assassinato. Saia do elevador e entre na primeira porta à esquerda. Vá para o quarto da esquerda, mate o inimigo e desarme a bomba. Para desarmar, preste atenção: só clique com o botão do mouse sobre o fio branco quando o círculo vermelho estiver em cima da divisória maior (quando o bip é emitido). Saia do quarto e volte à sala. Mate o outro ladrão e vá para o dormitório da direita. Atenção: o sujeito deste quarto está armado, Se quiser, use a sua arma também. Pegue todos os itens que estiver nos corpos caídos.

Saia pela janela. Desça pelas escadas até avistar um homem atirando. Salte (não caia) para a lata de lixo. Mate os dois malucos que estão atirando. Chute a lata para poder prosseguir. Chute na direção do furgão para poder ir para frente. Saia do beco e acabe com todos os ladrões. Chute a porta. Suba pelos caixotes até a cobertura. Mais um inimigo vai aparecer e você deverá matá-lo. Pule para o outro caixote até conseguir alcançar a escada. Suba para a cobertura e debulhe mais uns inimigos. Vá para o outro edifício, mas cuidado para não cair. Neste prédio há mais figuras chatas para serem mortas. Pule para o outro edifício e mate o chefe de fase (**Dica**: use socos e chutes para vencer e não deixe ele sair da sua frente). Depois, procure um objeto no corpo do cadáver.



MISSÃO 2 – QUARTEL GENERAL DOS MIB

Explore o lugar. Se quiser praticar a pontaria e verificar as diversas armas, vá primeiro ao painel à direita da entrada e em seguida entre na galeria de tiro. Quando quiser terminar o nível, vá para a esquerda até chegar numa sala de transporte. Escolha seu personagem, pegue uma arma no painel ao lado da galeria de tiro e vá para a sala de transporte.

MISSÃO 3 – ÁRTICO

Entre no prédio. Verifique tudo o que puder: documentos, fotos etc. Chute a máquina de refrigerantes. Entre pela porta marrom na parede ao norte. Verifique debaixo da mesa do computador e pegue o sinalizador. Ouça a gravação. Volte para a sala anterior e siga pela porta a oeste. Mas antes vá até a casa do cachorro e pegue uma chave. Saia e siga para a direita até encontrar uma porta. Use a chave para chegar em uma sala com outras três portas. Vá pela porta do meio e pegue o machado de gelo. Entre pela porta à esquerda e você chegará a uma cozinha. Desça pelo alçapão e acenda as luzes. Pegue um pedaço de carne e continue andando até encontrar um outro inimigo. Continue e ligue o gerador. Volte para a sala principal (aquela antes da cozinha). Vá pela porta ao fim do corredor, no canto noroeste. Você chega então a um vestiário. **Atenção**: antes de mexer em qualquer coisa, pegue uma arma no espelho. Volte para aquela sala antes de ir para



a casa do cachorro. Tome o caminho oposto ao que você tomou anteriormente. Vá para a primeira porta à esquerda e entre na sala de comunicações. Verifique tudo. Coloque o pedaço de carne no prato do cachorro. Pegue tudo o que puder e vá para a sala oposta.

Abra a porta com um chute. Você está agora na enfermaria. Verifique tudo. Mate o inimigo com um tiro de shotgun. Pegue tudo e volte para a sala do sistema de segurança. Use a injeção em você mesmo. Verifique o computador. O Logon é **Chief** e o código é **Daisy**. Ative a função **Surveillance**. Vá para o sistema de segurança até ver uma passagem. Prossiga até cair...

MISSÃO 4 – SUBTERRÂNEOS

Destrua o disco flutuante. Pegue toda a munição que aparecer. Vá até o próximo corredor até encontrar um alien. Mate-o com alguns golpes. Siga pela porta à frente e destrua todos os discos. Observe tudo nesta sala. Saia da sala pela porta com plantas em cima dela. Você precisará usar o sinalizador. Mate os inimigos e entre na próxima sala. Entre pela única porta acessível (existem várias, mas só uma funciona). Mate o inimigo com socos (tiros não resolvem). Pegue a chave vermelha. Saia correndo pela primeira porta à esquerda. Mate o alien e pegue os objetos. Vá para a sala ao lado, mate o alien e acione o computador. Clique na sala redonda na parte superior do mapa. Saia e mate outro alien. Retorne à sala do teletransportador e acione a máquina.

MISSÃO 5 – AMAZONAS

Não atire em ninguém. Vá até a capela e mostre o amuleto ao padre. Pegue a arma e vá para o hospital (a leste da igreja). Procure pelo médico



e detone-o. Pegue o cartão de crédito e verifique tudo o que puder. Vá até a parte de fora da cidade e utilize o caixa eletrônico. Pegue o ticket e vá até o bar (a oeste da entrada da cidade). Mate alguns inimigos e suba as escadas. Novamente, mate alguns encrenqueiros e entre na segunda porta. Dê o ticket para o minerador. Volte ao hospital, mas não entre. Procure por um grafite na parede. Entre pela passagem e mate o guarda. Suba as escadas. Salte pela sacada à esquerda. No alto, mate mais um guarda. Pegue a chave do alçapão e abra-o (ele fica localizado próximo à escada). Dentro da construção, pegue os vários objetos e saia pela porta, seguindo para oeste da igreja (passe por mais três guardas). Cuidado com as luzes próximas ao portão (caso você seja focalizado pela luz ...). Quando estiver no portão, use a chave.

MISSÃO 6 – TEMPLO INCA

Continue caminhando para frente até chegar em um lugar com três alternativas de caminho. Mate o inimigo com alguns golpes (**dica**: prenda-o na parede e desça o sarrafo nele!) Entre na primeira passagem (a oeste, de baixo para cima). Destrua o disco e pegue o objeto.







Vá para a segunda porta (a noroeste), vença o alien (**dica**: munição MIB é um boa pedida!) e o disco. Em seguida, vá para a terceira porta. Continue e destrua alguns discos. Passe pelas plataformas – a grande dica é ter a maior paciência do universo.

Siga para sudoeste e não esqueça de pegar o objeto. Entre pela caverna e solucione o quebra-cabeça: coloque o objeto que você acabou de pegar no círculo central e siga atentamente as instruções que conseguiu na construção militar.

Pise nas pedras escuras da primeira figura (da esquerda para a direita). Coloque o objeto no centro e repita a operação, só que desta vez pisando nas pedras claras.



Desafio Expert! Desde a edição Blood não nos encontrávamos, não é? Pois bem. Este desafio é bem difícil. Tendo os objetos e o manual de instruções (adquirido na tela anterior) em mãos, como se deve proceder para fazer o arco se mover pela última vez e liberar a passagem? A primeira carta ou e-mail que chegar até a redação com a resposta correta vai ter seu nome em destaque na seção Dicas & Códigos da próxima edição.

Quando o arco se mover e a passagem abrir, mate mais alguns inimigos. Pegue todos os objetos que puder. Desça até chegar a uma sala com uma enorme pedra em forma de disco no chão. Destrua os inimigos dando vários golpes. Quando a parede se abrir, suba e mate o outro alien. Verifique o corpo da criatura. Prossiga até o altar e coloque o ídolo no centro. Desça as escadarias (não deixe nenhum inimigo vivo pelo caminho) até chegar à sala do disco de pedra. Cuidado: não pise no centro. Contorne e pegue as imagens coloridas na parede. Coloque-os no círculo do chão no sentido horário, na seguinte ordem: preto, azul, vermelho, branco e finalmente verde. Vá para o centro do círculo. Hora de descontar todas as frustrações: aproxime-se do alien e soque-o até ele cair.

MISSÃO 7 – A ILHA

Mate o soldado e seu fiel cachorro. Olhe tudo e corra para o elevador. Pressione o botão azul. Mate o outro guarda. Continue subindo e repita a operação de limpeza. Suba pelas escadarias e mate os outros inimigos. Entre na sala e desça pelas escadarias laterais. Vença os discos e cuidado com os tiros. Seu objetivo agora é virar os três círculos de pedra. Pise no centro dos quatro blocos de pedra ao redor do botão azul até que todos os círculos se tornem espelhos. Quando tudo estiver ok, pise no botão azul. Siga pela passagem e debulhe todos os inimigos. Vá em frente e passe por uma nova passagem. Pegue a esquerda e derrube mais alguns engraçadinhos. Siga agora pelo outro caminho e use a chave vermelha na parede, ao norte da última plataforma. Verifique todos interruptores até que o sinal esteja em verde. Pegue todos os objetos que encontrar. Desça as escadarias e mate o maluco que corre em sua direção. Mas cuidado: as aparências enganam. Corra para a escadaria a nordeste. Verifique com atenção até achar um alçapão que dá diretamente para o inimigo. Dê vários golpes (chutes e socos) até o cara cair.



Pronto! Apenas sete missões e um jogo destruidor. Para avançar em MIB, ainda com um guia completo, é difícil. Curtindo todas as armas, devastando o caminho de todos os seus inimigos, resolvendo problemas: você enfrentou tudo até o final. Agora queremos ver você detonando o jogo completo desta edição e aguardando as novidades da próxima seção Passo a Passo na sua CD Expert Games!





* Preço sugerido para venda e que pode variar de loja para loja

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

Estratégia e Honra em Incríveis Batalhas Épicas

Soldados combatem. Generais comandam.
Só os Heróis Conquistam!

Lançamentos por apenas: R$ 65,00

Comande, combata e conquiste neste game com belíssimos gráficos em alta resolução, ambientes tridimensionais, interface simples e acessível. Participe das diferentes campanhas com mais de vinte cenários, oito tropas personalizáveis, 150 diferentes unidades de combate para controlar e um avançado suporte Multiplayer para até oito jogadores simultâneos em um computador, via LAN ou Internet.



3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

"A continuação do jogo mais popular de 1997" - Computer Gaming World

Tem sempre um produto Greenleaf próximo de você:

NORTE/NORDESTE - **MANAUS:** INFOPRESS: (092) 236-0351 • CECIL CONCORDE: (092) 633-3133. • **SALVADOR:** DAYSE VINAGRE: (071) 234-4305 • L.S. SPINOLA: (071) 358-8782 • INFOPORTO: (071) 358-8631 • **BELÉM:** SOL INFORMÁTICA: (091) 212-3355. • **CAMPO GRANDE:** LF INFORMÁTICA: (083) 341-1995 • **JABOATÃO DOS GUARARAPES:** INFOSEVEN: (081) 464-2277 • **RECIFE:** AJR INFORMÁTICA: (081) 427-1438 • **TERESINA:** INFONEWS: (086) 230-1181 • WELLINGTON LIMA DOS SANTOS: (086) 223-2118 • SUPRIFORMS: (086) 223-0995 • MOURA E BAPTISTA: (086) 422-5657 • **NATAL:** FURTADO E MEDEIROS: (084) 202-5522 • MIRANDA COMPUTAÇÃO: (084) 206-2551 • MD COMÉRCIO: (084) 219-4555 • **MOSSORÓ:** L.G. DE OLIVEIRA: (084) 317-3200. • **SANTA RITA DO SAPUCAÍ:** MÚSICA E ARTE: (035) 471-3238 • **IPATINGA:** PROMPT (031) 822-3434 ***SUL/CENTRO OESTE*** - **BRASÍLIA:** MILENA ANDRADE RODRIGUES (061) 347-4410 • **VILA VELHA** - PAPELARIA PRAIA DA COSTA (027) 329-2978 • **GOIÂNIA:** GENESIS VÍDEO & GAMES (062) 215-5243 • NORA MOTTA (062) 295-1354 • **CUIABÁ** - LEBLON TECNOLOGIA: (065) 623 4855 • MORAIS E MACHADO: (065) 624-8480 • **CURITIBA:** INFOCITY: (041) 326-1257 • **CAXIAS DO SUL:** A. S. INFORMÁTICA: (054) 228-2111 • **PORTO ALEGRE:** MEGA MÍDIA INFORMÁTICA: (051) 339-3018 • DIGIMER: (051) 212-1253 • **SANTA MARIA:** PEDRO REGIS-(055) 222-5515 • ROSANGELA BENDER: (055) 225-2936. ***INTERIOR DE SÃO PAULO*** - **APARECIDA DO NORTE:** FRANCISCO SERGIO: (012) 564-1237 • **ARAÇATUBA:** CARLOS JOSÉ ALVES JR: (018) 622-3429 • **ITU:** BIT HOUSE: (011) 7824-3789 • **PEREIRA BARRETO:** CARLOS AUGUSTO MEGUMI: (018) 761-4692 • **SANTO ANDRÉ:** JOÃO CLEMENTE: (011) 444-1043 • **SÃO BERNARDO DO CAMPO:** A E C CENTRAL INFORMÁTICA: (011) 4330-0913 • **SÃO JOSÉ DO RIO PRETO:** DANILA FERRARI: (017) 235-2174. • ***SÃO PAULO*** - **CAPITAL:** WR COM.: (011) 6601-3988 • PAPELARIA BILAC: (011) 5581-1959 • MICRO PLUS: (011) 285-4055 • MEET POINT: (011) 267-9537.

Qualidade Superior

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

© 1999 The Company. Todos os direitos reservados. Cyclone Studios, Requiem: Avenging Angel, 3DO e seus respectivos logos são denominações comerciais ou marcas registradas da The 3DO Company nos EUA e/ou em outros países. Cyclone Studios é uma divisão da The 3DO Company. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos titulares.

Dicas & Códigos

O leitor pede, a CD Expert atende...

Você passa por dificuldades com seus games? Perde horas a fio no combate e os inimigos continuam rindo de você? Chegou a hora de dar um basta a tudo isto. Esta página da seção Dicas & Códigos é dedicada especialmente a você, leitor, que deseja desvendar todos os segredos dos seus jogos prediletos. Envie um e-mail ou escreva-nos. Seu pedido será uma ordem!

Blood

"Existem quatro níveis no jogo (THE WAY OF ALL FLESH, EVEN DEATH MAY DIE, FAREWELL TO ARMS, DEAD RECKONING). Escolhi a primeira opção – onde no final matei um diabinho de pedra – e a quarta opção – onde no final matei um bicho de duas cabeças e quatro patas, depois um monstro mutilado. Aí é que surge minha dúvida: depois que elimino esses bichos, ando por todo o cenário do jogo e não encontro nenhuma porta, alavanca ou lugar secreto. Depois de alguns segundos, aparece a tela preta e surge o menu do jogo. Queria saber se essa última descrição corresponde ao final do jogo, ou melhor, significa que "fechei" o jogo. Agradeço desde já a atenção dispensada".

Edinelson Zanella (Campo Largo - PR)

E aí, Edinelson?! O que acontece com o Blood é o seguinte: para que você possa ver o final do jogo, siga os seguintes passos. É necessário detonar inicialmente os quatro níveis completíssimos.
Ao chegar no final do quarto nível, você entrará em um enorme salão. À sua frente, no centro, existe uma fileira de itens. **Não pegue estes itens!** Caso contrário, as portas laterais não se abrirão e você não enfrentará os semi-chefes. Siga, então, pelo centro (sem pegar os itens) e vire à esquerda. Você encontrará o chefe do primeiro episódio: **um demônio alado**. Depois de aniquilá-lo, vá para a direita e entre no local da direita. Aí estará outro chefe de fase: **a aranha gigante**. Depois de detonar esses dois chefes, as portas à frente do local onde estes monstros repousavam se abrirão. Passe por uma delas e você chegará finalmente ao salão de **Tchernobog**, o chefe final. Ao acabar com ele, você verá o tão esperado final de Blood...



Dark Colony



"Gostaria de pedir novos códigos de Dark Colony, pois cheguei em fases difíceis. Me ajudem! Não consigo destruir os Taar!"

Márcio Olavo Gomes Magalhães (Goiânia - GO)

"Queria saber se existe algum código para o jogo Dark Colony. Esse jogo é fera. Obrigado pela atenção."

Luide Carlos de Souza Jr. (Passos - MG)

"Gostaria, se possível, que vocês publicassem algumas senhas para Dark Colony, pois há muito tempo quero adquirir a versão completa. Só estou em casa duas vezes por mês e nessa velocidade só vou terminar o jogo no fim do ano! Desde já agradeço."

Cátia Cilene G. (Barbacena - MG)

No sub-diretório /**gamestat**, onde Dark Colony estiver instalado, você encontrará alguns textos. Para mudar as configurações do jogo como sons e danos de armas, edite o arquivo **weapstat.txt**. Por exemplo, para conseguir alguns soldados, mude a primeira linha para:
% Human weapon 0 (1)
1 weapons 3 10 75 500 60 12 1 -1 -1 0 0
No documento **depend.txt**, dentro da pasta /**gamestat**, mude os valores dos preços dos humanos (ou se você quiser, dos aliens). Você pode colocar valores baixos, ou então valor 0. Aí você não precisará ficar gastando dinheiro. Caso você não saiba quais são os valores dos preços: no documento, os valores são geralmente 2000, 3000, 250, 350 (olhe para confirmar).

Códigos:
Clique na coluna de mensagem e digite um dos seguintes códigos:

We need equipment __ Para ganhar 10000 em petra7
Slag net _____ Mapa completo

KKND - XTREME

"Por favor, eu gostaria de saber alguns truques para o jogo KKND - XTREME. Quebrem esse galhão pra mim!"

Caio Alves Pereira (Vinhedo - SP)

Fraude do óleo:
Faça uma fraude para adquirir muitos créditos de óleo em KKND. Comece um nível e então salve o jogo. Use um editor hexadecimal (Por exemplo: XTGOLD). No XTGOLD, destaque o arquivo **Salva** e então aperte **V** para visão, **H** para Hex, **E** para editar. Depois que você editar o hexadecimal aperte **Enter**, **Esc** e saia do XTGOLD. Agora, volte para KKND e reinicie seu jogo salvo.
Editando com o editor hexadecimal - Nos níveis **Survivors**, a primeira linha de seu editor hexadecimal se parecerá com isto:
000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
Sem se importar com os números que possam estar no arquivo salvo, mude-os desta forma:
000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000
Isto lhe dará mais de 32 milhões de créditos de óleo.
Nos níveis **Mutants**, seu editor hexadecimal se parecerá com isto:
000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
Mude desta forma:
000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF
Isto lhe dará uma cifra de óleo negativa. Assim, você nunca jogará sem créditos de óleo.

Obs.: Vale lembrar que existem vários editores hexadecimais, entre eles o referido XTGOLD. Mas é possível se utilizar de qualquer outro para habilitar essas dicas, ok?



Enemy Infestation

Digite um dos seguintes códigos durante o jogo e então tecle **Enter**:

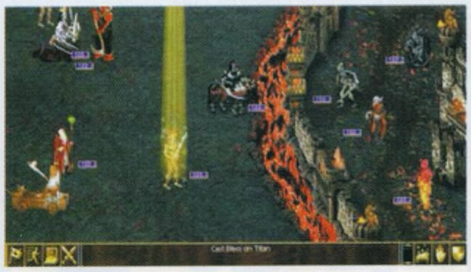


gsaboff ____ Cria um técnico (boffin) no cursor
gsabog ____ Cria uma arma BOG no cursor. Ao apanhar isto, você terá defesa extra que lhe permitirá fechar portas
gsacmdr ____ Cria um comandante no cursor
gsaheal ____ Cura todos os colonos (que não morreram), completando o seu estado de saúde
gsakill ____ Mata personagens selecionados (use o código para troca de lado, selecione e mate os aliens)
gsaknife ____ Cria uma arma **KNIFE** (faca) no cursor. Quando você apanha isto, ficará invisível para os aliens (eles não irão atrás de você como quando viam você normalmente)
gsamedi ____ Cria um oficial médico no cursor
gsaroof ____ Remove todos os telhados (remove por algum tempo) assim você poderá ver o interior dos quartos
gsastop ____ Detém a ação de estrangeiros e colonos. Digite novamente para desativar
gsaswap ____ Trocar de lado (permite controlar os aliens);
gsawin ____ Ganhe o nível não importando como (assim você poderá continuar no próximo)

Heroes Of Might And Magic III

Aqui alguns códigos para os níveis deste jogo:

Home _____ **nível FOUNTAIN HEAD**
Seadog _____ **nível BAYWATCH**
Freeman _____ **nível WILDBAR**
Doomed _____ **nível SWAMP TOWN**
Red Hot _____ **nível BLISTERING HEIGHTS**
The Arena _____ **nível THE ARENA**



Half Life



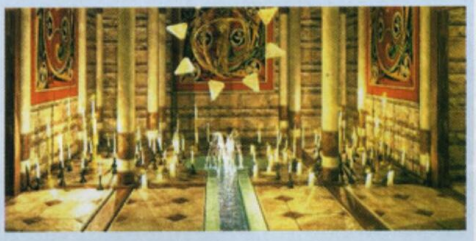
Cheat Codes:
Carregue o jogo como **hl.exe -console** na linha de comando. Aperte ~ para exibir o console e digite **sv_cheats 1** para habilitar o cheat mode. Então, digite um dos seguintes comandos de console para ativar a função correspondente:

/god _____ Invencibilidade (God mode)
/noclip _____ Atravessar obstáculos
/map [nome do mapa] __ Selecionar mapa
/give [nome do item] ___ Obter itens (Lista dos itens abaixo)

Lista dos itens:

item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

Might And Magic 6: The Mandate Of Heaven



Pontos de experiência ilimitados:
Termine a busca para o Fire Lord em Hall of the Fire Lord. Então, repetidamente clique em **Quest** para elevar o nível de experiência de seu personagem continuamente.
Nota: A quantidade de ouro disponível para treinar pode limitar o uso deste truque.

Deer Hunter 2

Códigos de fraude - Durante o jogo, aperte **F2**, entre com um dos seguintes códigos na janela que aparecerá. Então aperte **Enter** para aceitar a entrada. Se você entrar com o código corretamente, um comentário será apresentado.
Nota: Qualquer veado que é morto enquanto os



códigos estão habilitados será marcado com **Cheated!** no quarto de troféus.

dh2tracker _____ Veja o cervo no mapa e GPS
dh2shoot _____ Close-up no cervo
dh2deadeye _____ Câmera segue a flecha ou bala
dh2honey _____ Irresistível ao cervo
dh2circle _____ Fixar um cervo
dh2rain _____ Tempo chuvoso
dh2snow _____ Tempo com neve
dh2thunder _____ Trovão
dh2blizzard _____ Ciclos de efeitos no tempo se efetuam mais depressa
camera set fox[nº] _____ Veja pelos olhos da raposa
camera set deer[nº] _____ Veja pelos olhos do cervos
camera set crow[nº] ____ Veja pelos olhos do corvo
camera set player _____ Veja pelos olhos do caçador
dh2sightin _____ Visões da arma sem alcance designado
dh2wright _____ Modo de vôo
dh2doolittle _____ Animais sem medo
dh2flash _____ Caçador corre mais rápido
dh2supaflash _____ Caçador corre muito mais rápido
dh2deerzilla _____ Cervo gigante
dh2sidewind _____ Jogador só caminha em direção ao cervo
dh2weatherstop _____ Pára chuva ou neve
dh2shoedeal _____ Caçador nunca fica cansado
dh2bulletcam _____ Câmera segue as balas
dh2magicbullet _____ Bala viaja diretamente com câmera
dh2baddream _____ Balas lentas
dh2supatracker _____ Mostra animais no mapa
dh2friday13 _____ Sangue extra quando o cervo é abatido
dh2swig _____ Reduz tremida da arma
dh2showsights _____ Mostra o estado de visão da arma
dh2caddyshack _____ Ande ao redor do alvo designado
dh2lightbulb _____ Desconhecido
dh2snowmobile _____ Desconhecido
dh2bandolier _____ Desconhecido
dh2rainbow _____ Desconhecido
dh2flashlight _____ Desconhecido
dh2honeybuns _____ Desconhecido
dh2shootout _____ Desconhecido
dh2snowman _____ Desconhecido
dh2lightning ou dh2light __ Raio

Descent 3 (Versão Demo)

Cheat Codes:
Durante o jogo, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

yummyfunyon _____ Invencibilidade
freeitup _____ Mate todos os inimigos
mightyaphrodite ___ Disfarce
blimpiebest _____ Escudo completo, energia, todas as armas e 500 de cada projétil



Cheat Codes para Multi-player:
Durante o jogo, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

frametime _____ Mostra taxa de frames/segundo (frame rate)
longchimp _____ Visão em perspectiva de perseguição
weirdtexture _____ Alterna texturas de padrão aleatório; automap de luta e menu principal
motherlode _____ Navio mais fraco

●

Turok 2: Seeds Of Evil



Cheat Codes:
Entre com um dos seguintes códigos na tela "Enter Cheat". Se você entrar com o código corretamente, a função será exibida na tela. Então, selecione a opção "Cheats" e então habilite cada código como desejar. Todos os truques ativados podem ser salvos quando salvar o jogo.

trompem _____ Modo mãos e pés grandes
bigbadnoodle _____ Modo cabeça grande
hellosticky _____ Modo vara
lilliputian _____ Modo minúsculo
picasso _____ Modo caneta e tinta
henrysbilerp _____ Modo Gouraud
ineedaups _____ Modo blecaute
wizardofoz _____ Faixas Frooty
mrnoprulez _____ Não faça nada
yoquierojuan _____ A fraude de Juan
legomaniac _____ Fraude Zach ataca
janesspecialworld ____ A fraude de Jane
oblivionisoutthere ____ Grande fraude

●

X-files: The Game



Salvar mais jogos:
Segure **Shift** e clique nos ícones de load/save para abrir a janela normal de salvamento. Isto permitirá que você salve mais três arquivos do jogo, durante a partida.

Evite contra-senha:
Na palavra **Welcome** na Willmores workstation, clique com o botão direito na letra **O** para evitar a entrada de contra-senha.

●

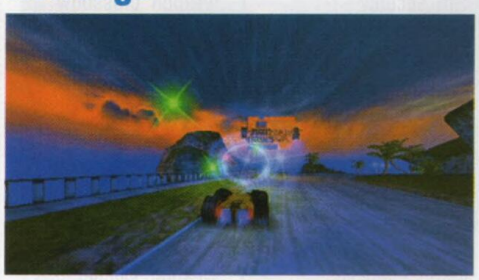
V2000

Digite estes códigos mantendo pressionada a tecla **Shift** esquerda:

CHEATSEQ _____ Cheio de fraudes
HHROQTAT _____ Armas
TERHSRER _____ Pular nivel
CCHASERQ _____ Consertos
HTARSREC _____ Carga
HERHSORE _____ Completar o nível
QHEROEST _____ Completar todos os níveis

●

Rollcage



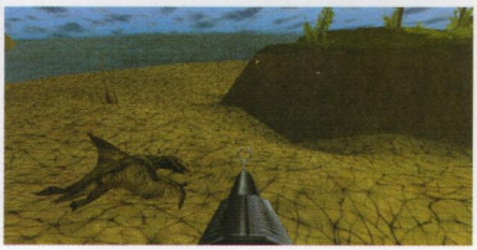
Cheat Codes:
Entre em um dos seguintes códigos no menu principal ou enquanto o jogo estiver pausado, para ativar a função correspondente:

iamalazybastard _____ Liga/desliga menu de debug
givemescorpio _____ Liga do Escorpião
givemetaurus _____ Liga do Touro
reflections _____ Modo espelho
jackimflying _____ Gravidade alta
flymetothemoon _____ Gravidade média
trotters _____ Dificuldade expert
bigandpink _____ Dificuldade hard
networkfun _____ Desconhecido
billythewhizz _____ Desconhecido
wreckedonspeed _____ Desconhecido
bringmebackdowntoearth ___ Voltar à gravidade normal

●

Carnivores

Digite **debugon** durante o jogo para ativar o modo debug. Neste modo, os dinossauros ignorarão sua presença até que você atire. Você também terá munições ilimitadas no modo debug e a lava não o matará.



No modo debug, aperte:
Ctrl _____ fará com que você corra realmente rápido
Shift + S __ liga/desliga o modo lento (slow)
Shift + T __ liga/desliga cronômetro que indica quantos polígonos por frame e tempo para fazer esta renderização (em milissegundos)

●

Excalibur 2555 AD

Durante o jogo, segure **Esc + F12** e então entre com uma das combinações abaixo:

 x1 e em seguida  x7 _____ **Full health**

 x2, depois  x2, depois

 x2 e por fim  x2 _____ **Full sword**

Solte as teclas **Esc + F12** e em seguida pressione a **Barra de Espaços** para ativar a função correspondente.

e=mc2 trooper ___ cavaleiro com projétil nuclear
hari kari _____ cometa suicídio...
kill [posição do jogador: de 1 à 8] _____ mata o jogador da posição

Nota 1: depois de habilitar este código, mova um dos aldeãos ao seu oponente. Ele ou ela vai se transformar em um Cavaleiro Preto depois da morte. O Cavaleiro Preto por sua vez se transformará em uma Catapulta Pesada depois que morrer.
Nota 2: habilite este código depois de estabelecer seu Império e ficar clicando no centro de uma cidade.

●

Rival Realms



Códigos de fraude:
Durante o jogo, aperte **Enter**, digite um dos seguintes códigos, então aperte **Enter** novamente para ativar a função de fraude correspondente:

see all _____ Mapa completo
hide all _____ Exibe só áreas exploradas do mapa
give me gold _____ 1.000 em ouro
give me wood _____ 500 em madeira
give me food _____ 100 em comida
make me invincible __ Unidades invencíveis
make me vulnerable _ Unidades podem ser danificadas
name [nome] _____ Muda nome da unidade selecionada
level [número] _____ Selecionar nível
make me victorious _ Saltar nivel
star me up _____ Unidades selecionada têm mais experiência
upgrade me _____ Unidades selecionadas têm versões aperfeiçoadas
heal me _____ Unidades selecionadas têm todos os pontos de golpe restabelecidos ■

Descubra a super máquina que existe em seu PC

Lendo a revista **PC *Expert*** você vai ficar por dentro de tudo o que se passa na Internet e no mundo da informática. Além de ficar muito bem informado, você leva também um conjunto com as versões mais recentes de programas shareware, freeware e de **diversos produtos completos** sem perder tempo ou gastar um tostão com download. Passe em uma banca ou loja de informática mais próxima, compre a sua **PC *Expert*** e descubra todo o potencial do seu PC.

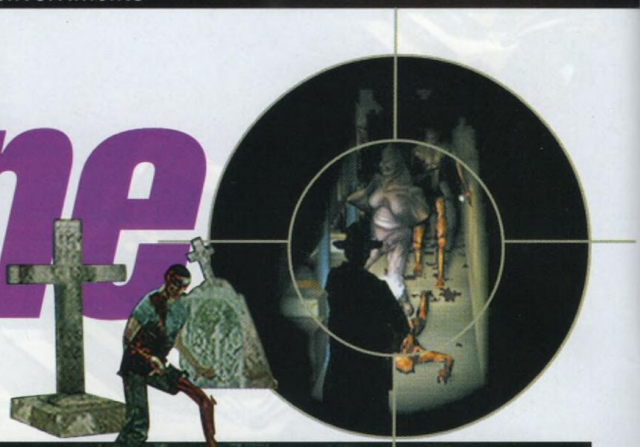


UM UPGRADE TODO MÊS

PC Expert

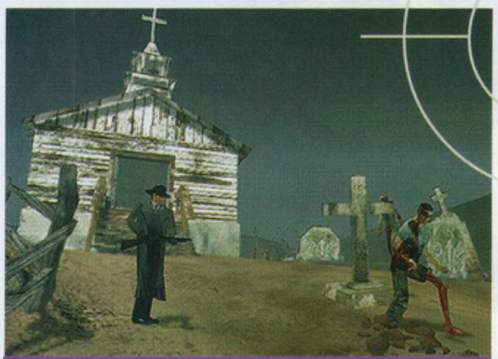
www.pcexpert.com.br

Nocturne



Prepare-se para livrar o mundo de monstros

Hoje em dia, quando se vê tantos jogos de violência, um pensamento logo surge: porque todos eles se passam em um futuro onde a vida pouco importa? Será mera coincidência? Os desenvolvedores de Noturne acreditam que para vender e superar os limites têm de ser diferentes. O jogo, que deve ser um grande hit logo em breve, usa a mesma política de matar e ver muito sangue escorrendo pela tela, mas tem alguns itens a mais que garantem seu charme e futuro sucesso.



Os ambientes são sombrios e cheios de surpresas

A história, ao contrário da grande maioria, não se passa num futuro apocalíptico. Mas, sim, aproximadamente nos anos 40, quando o então presidente dos Estados Unidos resolveu criar uma agência secreta chamada SpookHouse. O objetivo desta organização não era somente investigar fenômenos paranormais, mas elimina-los rapidamente, antes mesmo deles se tornarem públicos. Os agentes desta organização tinham como obrigação ser totalmente discretos, a ponto de não levantar qualquer suspeita sobre as operações não oficiais de eliminação dos seres do inferno.

No game, o jogador poderá assumir o papel de um destes agentes, entrando na pele de um sombrio e implacável membro desta organização. Porém, na versão completa estarão disponíveis mais alguns personagens que vão ajudar na solução de diversos quebra-cabeças espalhados pelo jogo. Cada qual com um tipo diferente de comportamento e ação. São os NPC's, personagens que auxiliam o jogador durante sua jornada. Os inimigos prometem sair das profundezas das mais clássicas histórias de terror. Lobisomens, zumbis deformados, noivas de vampiros secas de sangue e demônios suicidas são alguns bons exemplos do que estará contra o jogador a todo o momento.

Os desenvolvedores de Nocturne estão trabalhando com muito cuidado no fator gráfico e à movimentação. A engine em que Nocturne está sendo desenvolvido tornará os gráficos uma coisa realmente deslumbrante. Utilizando a técnica de animação de esqueleto, as sombras, por exemplo, são perfeitas. O manuseio do efeito de luz e sombra torna tudo ainda mais impressionante. Com base na física os movimentos dos personagens serão muito reais e volumétricos.



Inimigos com IA diferenciadas prometem muita ação

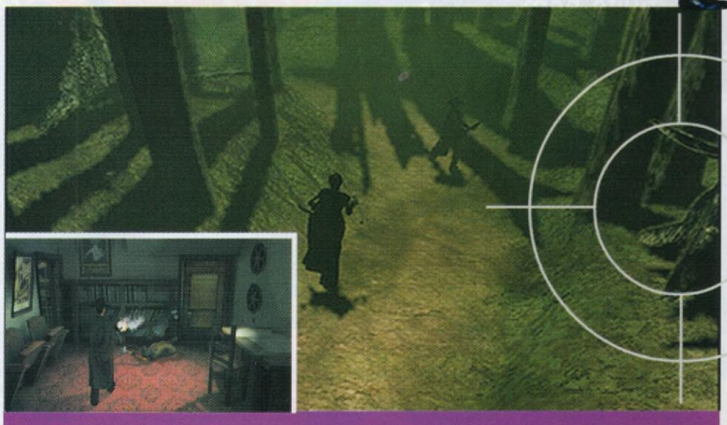
A movimentação da capa do agente ou das correntes dos mortos-vivos, por exemplo, será algo realmente espetacular. Cada personagem tem um tipo de movimentação diferenciada, não só quando afetada pelo impacto dos tiros. O zumbis, por exemplo, se arrastam enquanto demônios têm uma movimentação mais rápida e precisa. Os ambientes onde o jogo se desenrola variam de cemitérios sombrios a castelos úmidos e escuros, passando por outros não menos assustadores. Segundo a Terminal Reality, desenvolvedora do jogo, as armas não estão completas, mas incluem em sua coleção alguns dos mais conhecidos materiais bélicos da época.

Porém, o arco e flecha é algo que realmente deverá chamar a atenção. Dependendo do lugar em que a flecha atinge o adversário, ela continua pendurada e o membro começará a inchar. No caso de flechas de fogo, as chamas se propagarão pelas partes do monstro de forma cruel até jogá-los de volta para o inferno. O rifle também causará uma boa impressão nos viciados em sangue. Com ele se poderá arrancar braços, pernas e até cabeças com uma mira precisa.

A Inteligência Artificial também está sendo bem calculada. Em alguns casos, será possível ver um monstro pegando um membro, anteriormente arrancado por um tiro, para usá-lo como arma contra o agente. A proposta do jogo é a utilização de alta resolução (24 milhões de cores) em tempo real para ficar ainda melhor.

A versão final de Nocturne deverá exigir que o jogador tenha um Pentium II e placa aceleradora 3D para poder jogar com um certo conforto e sem paradeiras.

A versão final deve sair até o final do ano, apesar dos anúncios apontarem as comemorações do Halloween como uma data próspera para o lançamento.



A história não se passa no futuro, mas na década de 40

Porque você vai se assustar com Nocturne:

- Gráficos incríveis que utilizam Física real;
- Provavelmente será um dos mais sanguinários games já produzidos em ação 3D.

MDK 2

A continuação da violenta saga de um herói



Diferente do primeiro da série, haverá mais personagens para escolher

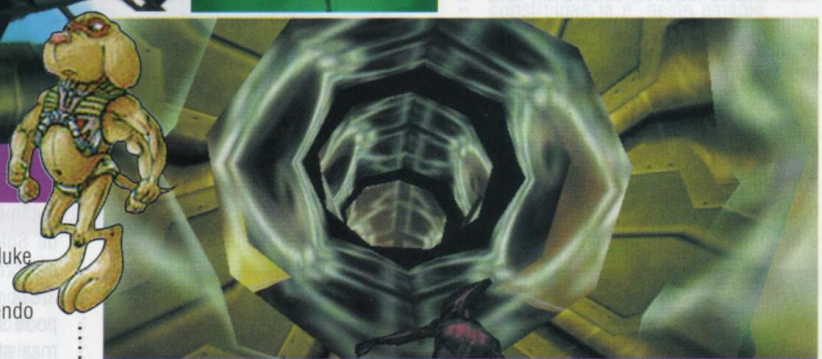
A história por trás da sigla MDK já se tornou lenda no mundo dos jogos. O nome original, supostamente começou com o título Murder Death Kill. Mas, logo em seguida deu início a uma boataria de que os fãs da censura não aceitariam a idéia e o nome foi encurtado para algo mais consumível: MDK.

Mas como o grande MDK 2 no alto da página deve ter sugerido, vai haver uma seqüência. Ao invés da Shiny Entertainment voltar à terra de MDK, as rédeas agora foram tomadas pela Bioware, recém-saída do triunfo de Baldur's Gate. Eles afirmam que estarão trabalhando em íntima cooperação com a equipe da Shiny, de Dave Perry, para garantir a continuação do estilo do seu ancestral. Um porta-voz da Bioware disse: "o humor do jogo foi mantido e talvez mesmo ampliado. O trabalho de arte, de cair o queixo, vai estar de volta. E, finalmente, a jogabilidade totalmente voltada para a diversão estará presente em grande estilo".

Para começar, há um outro motivo para o game se chamar MDK, além da semi-autenticada lenda urbana. Ele agora é "Max, Dr. Fluke Hawkins e Kurt", os três personagens jogáveis. Dependendo do herói selecionado, o visual do nível e os itens mudarão. Os proprietários do primeiro jogo lembrarão de Kurt Hectic, o herói original vestido com roupas justas imitando couro. Ele ainda tem seu rifle de precisão/metralhadora de dupla finalidade e mata seus inimigos usando uma mistura de astúcia animal e tiros a longa distância (lembre-se, MDK foi pioneiro no uso da visão telescópica nos jogos de tiro). Mas dessa vez ele pode encontrar balas de borracha que permitem ricochetes de precisão para derrubar inimigos escondidos nos cantos. Também veremos a volta do Ribbon Chute, que permite a Kurt descer flutuando em direção aos seus inimigos ao estilo Batman. Acrescente um sistema de camuflagem camaleônico e você tem um sujeito temível.

O dr. Fluke Hawkins é um cientista excêntrico cujos experimentos incompetentes fizeram com que alienígenas Streamriding aparecessem para invadir a Terra. Desesperado para reparar seu erro, ele começa a explodir os invasores em moléculas. Embora não seja ágil ou resistente como Schwarzenegger, ele é habilidoso na arte das demolições e explosões. Também é capaz de combinar objetos para criar armas e efeitos originais. E se não for incomodado, pode brincar com a primeira menor bomba nuclear do jogo ou o novo buraco negro portátil e a bomba mais interessante do mundo: suspeitamos que ela conta anedotas divertidas antes de explodir.

Finalmente, temos Max the Dog. Agora, se um dos personagens é ágil e o outro meio ágil, meio violento... o que é o terceiro? Correto: Max the Dog é o psicopata. Carinhosamente dotado de seis membros por seu criador (o bom doutor Hawkins), Max criou uma personalidade de herói de ação para si e tornou-se uma máquina assassina de matadores alienígenas. É capaz de usar qualquer uma das quatro armas, não importa quão ridículo o seu tamanho, enquanto fuma um charuto cubano. É o típico playboy internacional. Espera-se apenas que os detalhes gráficos tenham sido atualizados para a nossa geração de jogadores com de placas 3D. Portanto espere ver alguns ambientes imaginativos criados com a tecnologia Omen, da Bioware, que permite a construção de superfícies pseudo-curvas e personagens organicamente convincentes. Os protagonistas centrais de MDK 2 são construídos com polígonos e devem se mover de maneira muito mais convincente do que em MDK. Vinte inimigos criados individualmente foram incluídos para oferecer desafios suficientes. Em um movimento iconoclasta, a Bioware não está suportando qualquer opção multi-player, concentrando-se, em vez disso, em criar nove imensos níveis de jogo, os mais intrincados e envolventes possíveis. A Bioware está seguindo o mesmo estilo de Shiny e fazendo o jogo evoluir, em vez de simplesmente repetir a fórmula. E mesmo se mantiver apenas uma fração da inovação de MDK, ainda assim mostrará mais verve e estilo do que muitos games que entram nesta redação.



Os gráficos estão sendo trabalhados para explorar todo potencial 3D

Porque MDK 2 deverá ser melhor do que MDK...

- Há três personagens exclusivos com que jogar.
- Os efeitos gráficos estarão melhores que no primeiro

SOLDIER OF FORTUNE

Toda a emoção de ser um soldado mercenário

Como era de se esperar, Raven optou, em seu novo futuro lançamento, por uma história clássica de "mercenários de aluguel", o que significa que os pontos de tensão política do mundo funcionam como locações para suas operações secretas.



Toda a realidade das operações secretas

Obviamente inspirado na recente tendência de jogos realistas baseados em esquadrões e pela sensação cinemática orientada pela história de Half-Life, SOF parece trazer uma atmosférica, embora um tanto exagerada, visão dos modernos jogos de guerra. Como diz Brian Raffel, vice-presidente da Raven, "os ambientes e locações em 3D autênticos refletirão de forma realística os intensos conflitos atuais, na medida em que os jogadores se desviam de balas e socam, fritam, desmembram e incineram hordas de inimigos".

Talvez seja exagero, mas a Raven certamente cumpriu a palavra no passado. Responsável pelas séries Hexen e Heretic, eles sabem como criar jogos brilhantes e originais usando a tecnologia 3D existente. E, assim como seus sucessos anteriores fortaleceram substancialmente o esqueleto da Id Software, Soldier Of Fortune parece estar evoluindo da mesma maneira inovadora.

Protegendo-se contra uma estrutura linear, a Raven optou por oferecer uma gama de missões, morais e modos com que jogar. Por exemplo, é possível jogar a partir de uma perspectiva militar tradicional, resgatando reféns de seus captores, caminhando dissimuladamente nas sombras e surgindo por trás do inimigo antes de despachá-lo em silêncio. Ou se pode agir como um mercenário sangüinário e imoral guiado mais pela ambição do que por ideais políticos e, sem preocupações com algumas poucas baixas inocentes ao longo do caminho. As opções certamente vão aumentar a longevidade de SOF embora, independentemente da opção escolhida, a experiência do jogo utilizará o sistema de modelos particular da Raven, conhecido como GHOUL. Essencialmente é uma atualização do código de Quake II que permite visuais mais realistas em termos da maneira como os personagens reagem a ferimentos.



Haverá um cuidade muito especial na reação aos ferimentos



Os cenários serão realmente impressionantes

Como Sin antes dele (e, mais sutilmente, Half-Life), cada modelo de Soldier Of Fortune será dividido em "zonas". Atirar em determinadas áreas (como a cabeça ou o peito) pode ser fatal para uma personagem, mas atingí-lo nas mãos ou nos pés provocará poucos danos. À diferença dos jogos citados, SOF oferece incríveis 26 dessas "zonas de meleca" em cada modelo – muitas das quais provocam não apenas diferentes níveis de dano, mas têm visual exclusivo. Como diz Scott Rice, designer da Raven, "os diferentes efeitos incluem três tipos de superfície de sangue e três graus de gravidade: sangue esguichando, desmembramento potencial e mais de uma dúzia de tipos de meleca "explosiva", incluindo ferimentos de saída de balas, ossos, cérebro e vísceras. E – o melhor de tudo – animações diferentes. Desse modo, quando se pegar o rifle de precisão e mirar na virilha de um soldado distraído, ele reagirá como esperado".

Porém, ainda mais interessante é que o modelo do seu jogador funciona do mesmo modo. Assim, se levar um tiro na perna, você se verá mancando. Leve um tiro na mão e sua mira vai para o espaço. O armamento também está recebendo uma louvável atenção nos detalhes. Dos vários instrumentos à sua disposição, impressionantes 85% serão armas verdadeiras. O realismo se estende até mesmo ao tempo necessário para recarregar e a intensidade do coice sentido. A IA dos inimigos também está sendo completamente revisada e espera-se que elimine os problemas que afetaram os incompetentes inimigos em Quake II e que retire o controle Valve, que acabou com Half-Life.

POR QUE SOF IRÁ DEIXÁ-LO PEGANDO FOGO...

- Ele promete mostrar algumas das ações mais nojentas já vistas em um jogo;
- Seus danos anatomicamente corretos são os mais completos que já vimos;
- Raven tem uma merecida reputação por criar jogos bem acabados e no prazo certo.

FLANKER SU-25

Um simulador de vôo feito por especialistas no assunto



A Eagle Dynamics promete simular a realidade em aviões que eles conhecem como ninguém

A Eagle Dymanics é o tipo de empresa remodelada para a era da globalização. Até pouco tempo atrás, desenvolvia projetos de aviação para o Governo Russo. Porém, com a crise, o jeito foi passar para o mercado de jogos. O seu primeiro título de sucesso foi lançado em 1996. É Flanker SU-27, um simulador de vôo incrivelmente realista, mais tarde atualizado para incluir uma opção de rede mais robusta de modelos 3D, com sombras Gouraud (um pacote agora disponível com o nome de SU-27: Squadron Commander's Edition). Eles agora estão trabalhando em dois novos títulos de vôo, Flanker 2.0 e Flanker SU-25, baseados em uma aeronave que nunca antes havia sido simulada em um videogame.

O SU-25 apresenta uma estrutura de missão totalmente aberta, sendo possível escolher onde a ação ocorrerá (desde que seja na área de 500 km x 400 km do sudeste russo recriado pela Eagle). Pode-se escolher a natureza da missão, selecionar e dispor forças inimigas – variando de outros caças (dos quais há vários modelos realistas) a lançadores de mísseis, tanques, infantaria e navios de combate. Também há um modo de campanha inteiramente roteirizado para jogos mais longos e densos, mas mesmo eles não vão em linha reta: seu desempenho em cada missão afeta diretamente o que lhe é solicitado na seguinte. Portanto, se seu briefing for para destruir um silo de mísseis inimigos e um caça F3 Tornado e destruir somente o caça, você será enviado de volta, desta vez com outros aviões dando apoio. Só por garantia.

Não é no conteúdo da missão que Flanker SU-25 difere mais significativamente de Flanker 2. O SU-25 é basicamente uma aeronave para suporte aéreo próximo – mais ou menos como o jato Harrier ou o A10. Sua finalidade é destruir tropas inimigas e veículos em terra, de modo que o jogo envolve muitos vôos a baixa altura, de arrepiar os cabelos. Essa ênfase nos ataques de solo não apenas determinam o tipo de missão, como também afetam a qualidade dos visuais do solo. Assim como em Flanker 2.0, a paisagem de Flanker SU-25 será baseada com precisão de dados de satélites russos sobre a área do jogo.

Entretanto, considerando-se a herança da equipe de desenvolvimento, não é surpresa que a física incrivelmente realista seja sua maior preocupação. A Eagle trabalhou no modelo de vôo do Flanker SU-27 por vários anos antes do lançamento do título, mas o código sofreu uma revisão completa para a última série de produtos. Mesmo na extremamente detalhada aeronave com aperfeiçoamento NURB, o vôo é rápido e fluido. Vê-lo se aproximar em vôo baixo das paisagens lindamente construídas já é, neste estágio inicial, uma experiência empolgante.

Também as armas são obsessivamente precisas. A Eagle capricha nas características para deixar os fanáticos por vôo fervendo no cockpit. A opção LAN deve incluir suporte para até 32 jogadores e a Eagle está planejando uma versão especial para a Internet baseada em um ambiente sustentado "à la Ultima Online" – de modo que os jogadores poderão se envolver em enormes campanhas online. Como é de se esperar, há suporte completo para aceleração gráfica e som 3D. Diz-se que a IA inimiga é impecavelmente complexa.



POR QUE SU-25 O LEVARÁ ATÉ A LUA...

- A equipe da Eagle já desenhou aeronaves e sistemas de armas verdadeiros;
- A estrutura de missão é aberta para personalizações individuais;
- Os modos arcade e tutorial darão as boas-vindas a pilotos inexperientes;
- Essas pessoas costumavam fazer esse tipo de coisa de verdade!

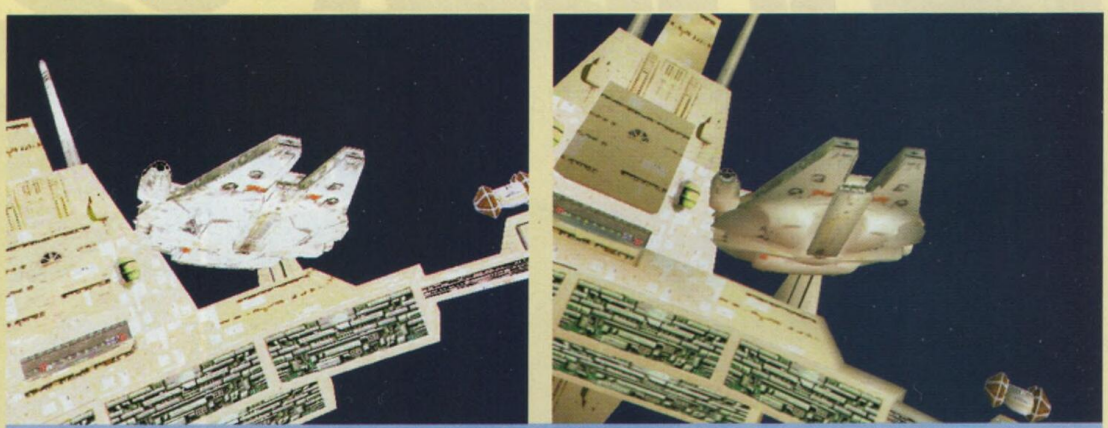
Voodoo 3 vs ATI Rage Fury

Conheça as duas mais poderosas placas aceleradoras do momento

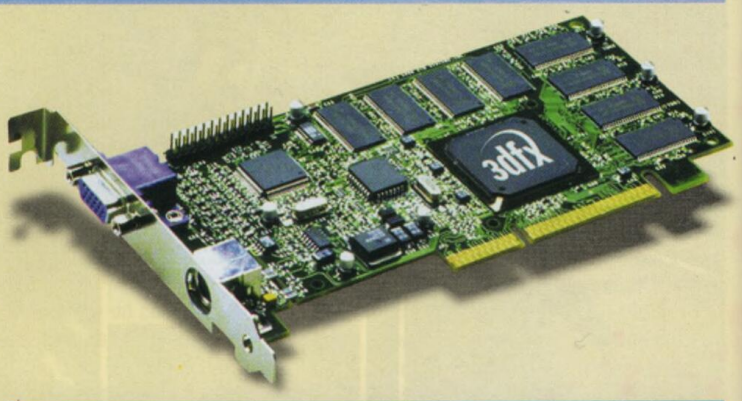
Em 1996 a indústria de hardware se empenhava em produzir um dispositivo que satisfizesse o desejo do público jogador em PC por jogos 3D rápidos. Os vários chips e placas que se seguiram revolucionaram os jogos, oferecendo maior velocidade e a preços mais baratos do que jamais se imaginou possível. Porém, infelizmente, o mundo dos aceleradores 3D ainda é uma massa confusa de padrões, declarações e contra-declarações. A Direct3D da Microsoft (que funciona como um tradutor entre o caos de um jogo e a confusão de que a placa necessita) reduziu o problema, mas decidir qual placa comprar ainda não é tão fácil como se deveria.

Até agora todo mundo sempre recomendou categoricamente as placas 3Dfx Voodoo ou Voodoo2 quando se deseja máximo suporte para os jogos, além da melhor velocidade que elas oferecem. A nova placa Voodoo3 – a primeira a ser lançada pela própria 3Dfx – (o fabricante costumava apenas vender o chip controlador a fabricantes das placas, como a Diamond e a Orchid) ainda é o mais rápido acelerador 3D que se pode comprar, mas já está perdendo a liderança.

O maior problema com a Voodoo3 é que ela é uma placa aperfeiçoada a partir da mesma teoria de chip de três anos atrás. Isso implica em limitações, como um máximo de 16Mb de memória (que se mostrará muito pequena à medida que as texturas continuam a aumentar), resoluções de textura máximas de 256 x 256



A diferença de imagem é visível. A da esquerda não foi acessada com uma placa aceleradora, enquanto que a da direita apresenta toda a qualidade de uma 3dfx



PEQUENO DICIONÁRIO

Veja o que significam alguns dos termos mais comuns usados atualmente em informática

AGP — Porta Gráfica Acelerada (Accelerated Graphics Port), um substituto do slot padrão PCI na placa-mãe, que permite ignorar elementos mais lentos do PC e acessar diretamente o processador e a memória. A forma atual é conhecida como 2X, enquanto que a versão mais rápida 4X está chegando.

DVD — Disco Digital Versátil (Digital Versatile Disc), o substituto proposto para o VHS. Tem o mesmo tamanho de um CD e seu computador pode reproduzir filmes DVD se você tiver um drive DVD-ROM instalado e uma placa gráfica que compreenda e decodifique a informação do disco. As duas placas testadas aqui podem rodar DVD no hardware.

Taxa de Preenchimento (Fill rate) — Medida em Megatexels por segundo. É uma medida de quantos milhares de pixels podem ser desenhados na tela, com cada um sendo texturizado e filtrado previamente. Não é uma taxa de velocidade tão pura como triângulos por segundo, mas representa melhor as exigências dos jogos.

FPS — Quadros por segundo (Frames per second) ou a freqüência com que a tela é atualizada. Os 20 fps são o mínimo para um jogo de ação, sendo que 30 é um número baixo confortável. Fanáticos por Quake sempre procurarão o mais alto valor fps possível, pois uma boa placa gráfica ajudará a combater o lag na Internet.

OpenGL — A Biblioteca de Gráficos Abertos (Open Graphics Library) é um conjunto comum de comandos para desenhar imagens em 2D e 3D. Se uma placa suportar os comandos OpenGL, os traduz em procedimentos que podem ser realizados pela placa. A Id garantiu a adoção do OpenGL pela indústria de jogos usando-o em Quake e Quake II.

RAMDAC — Um chip de processamento que converte representações digitais internas do jogo no sinal analógico necessário ao monitor. Quanto mais rápido, melhor.

MAIORES TRUNFOS

ESPECIFICAÇÕES COTADAS PELO FABRICANTE

Voodoo3 3000, 3Dfx	
Tipo	2D/3D
Memória	16Mb SDRAM
Velocidade de clock interna	166 MHz
Velocidade de memória	166 MHz
RAMDAC	350 MHz
Fill rate	333 Mtels/sec
Resolução máxima	2048x1536
Suporte de Driver	DirectX, Glide, OpenGL
Suporte de Slot	AGP 2X
Profundidade de cor em 3D	máximo de 65536
Reprodução de DVD	0 fps
Extras	TV out
Jogos	Descent 3, FIFA 99, Unreal

RAGE FURY, ATI	
Tipo	2D/3D
Memória	32Mb SDRAM
Velocidade de clock interna	90 MHz
Velocidade de memória	143 MHz
RAMDAC	desconhecido
Fill rate	226 Mtels/sec
Resolução máxima	1920x1200
Suporte de Driver	DirectX, OpenGL
Suporte de Slot	PCI, AGP 2X, 4X
Profundidade de cores em 3D	32-bit (mais de 4 bilhões)
Reprodução de DVD	30 fps
Extras	TV out, captura de vídeo
Jogos	Nenhum

O TESTE

Os testes 2D foram feitos com resolução de 1028 x 764 com cores de 32-bit. A 3D Mark 99 roda em 800 x 600 e cores de 16-bit. O medidor de Quake 2 foi um demo antigo, a 640 x 480, usando OpenGL. Você pode testar seu sistema digitando o seguinte, a partir do console: timedemo 1
map demo1.dm2

Nossos outros jogos de teste incluíram Half-Life, X-Wing Alliance e TOCA 2. Nenhum deles incluiu testes de freqüência de quadro adequados, portanto confiamos em opiniões não quantificáveis sobre a qualidade e a velocidade da imagem. Acompanhar o trem tecnológico pode manter as empresas de placas gráficas no negócio, mas às vezes é preciso questionar se é realmente necessário fazer o upgrade.

Em nosso sistema de teste atualizamos para uma ATi All-in-Wonder Pro (para 2D) e Diamond Monster Voodoo2 para Voodoo3. Enquanto nossos testes de nível mostravam impressionantes avanços no desempenho, experiências no mundo real são um pouco mais tranqüilas. Elevamos a resolução do Windows de 1024 x 768 (a mais alta placa ATi gerenciada sem flicker) para uma muito confortável 1152 x 864 sem perda perceptível na velocidade. No mínimo, o sistema pareceu discretamente mais rápido. Quanto aos jogos, não há memória de vídeo suficiente para rodar TOCA2 em 1024 x 768 e ele se move rápidamente, chegando a velocidades ao redor de 30 fps. Half-Life e X-Wing Alliance rodaram visivelmente mais depressa.

Mas nosso sistema de teste ainda é uma máquina rápida – acima dos requisitos mínimos de qualquer jogo no mercado. Não vemos qualquer grande benefício em fazer a atualização até que os jogos comecem a pedi-la. Se você tiver uma Voodoo2 e quer livrar-se dela, não o faça. Ainda mais porque o preço da Voodoo2 provavelmente cairá, portanto considere a compra de uma segunda placa para ligá-las se tiver um slot sobrando. Esse modo SLI especial da Voodoo2 significa que rodará quase tão depressa quanto a Voodoo3 3000 e mais depressa que a Voodoo3 2000.

Contudo, se tiver algo menor que uma Voodoo2, provavelmente verá aumentos de desempenho razoáveis nos dois jogos, desde que se tenha bastante memória (64Mb ou mais) e um processador rápido (PII 300 ou superior).

VEREDICTO:

3DFX VOODOO3
A placa mais rápida que se pode comprar no momento, mas sua tecnologia antiga pode ser ultrapassada em alguns meses.
82%

ATI RAGE FURY
É rápida e inteligente, mas não a melhor. Não fique envergonhado se encontrá-la no seu computador novo.
76%

Alternativas:
VOODOO3 2000
(AGP ou PCI, processador de 143 MHz, RAMDAC de 300 MHz)

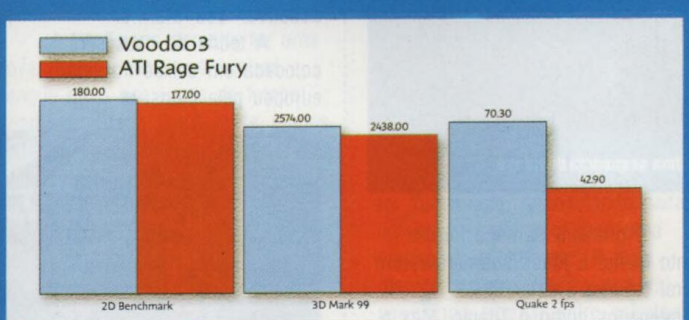
VOODOO3 3500
(AGP, processador de 183 MHz e RAM,SDRAM)



A definição gráfica atinge parâmetros incríveis

OS TESTES DE NÍVEL DA PC GAMER

Deve ser enfatizado que esses valores são relativos, ou seja, que serão obtidos números diferentes em máquinas diferentes. O que esses números mostram é como duas placas se apresentam comparadas entre si. O teste de quadros por segundo de Quake II é talvez o valor mais importante. Contudo, tenha em mente que a Voodoo 3 não necessariamente superará o desempenho da Rage Fury em todos os jogos. Mas os números apresentados aqui contam muito da história.



O números falam enfaticamente em favor da Voodoo3 – mas a Rage Fury marca pontos em todas as áreas

pixels (o mesmo problema, pois outros fabricantes estão começando a introduzir um novo máximo de 2048 x 2048) e não mais que 65. 536 cores na tela em 3D (16-bit). A seu favor, a Voodoo3 é uma placa 2D/3D e muito rápida.

Graças à revolução 3D, a ATi se tornou o maior fabricante de placas gráficas do mundo e vende quantidades incríveis às empresas de computadores. Se você comprou um PC nos últimos dezoito meses, provavelmente tem uma placa ATi em algum lugar. A nova placa da empresa é a Rage Fury, uma solução completa e brilhante: ela é rápida em 2D e 3D (mas não tão rápida quanto a Voodoo3 ou duas Voodoo2) e com o benefício extra da liderança na captura de vídeo. Certo, a maioria dos gamemaníacos não está interessada em editar vídeos caseiros no PC (é um processo extremamente trabalhoso), mas ele torna a placa ATi tentadora para todos os tecnófilos do mundo.

Essas são as duas primeiras placas da terceira geração de aceleradores e representam um grande melhoramento em relação aos modelos do ano passado. Atualmente, isso significa que os jogos rodam mais depressa e em resoluções mais altas. Mas até que os criadores de jogos realmente usem esse poder, você ficará um pouco desapontado com os aperfeiçoamentos. Também é interessante recordar que cada uma das placas 3D da nova geração também oferece 2D rápido – provavelmente mais rápido que qualquer outra placa 2D que se puder comprar. Portanto, prepare-se para jogar fora sua placa antiga!

Também há pelo menos quatro novas placas com lançamento previsto para os próximos meses, todas parecendo excelentes (veja o quadro abaixo). Ainda assim, se você estiver faminto por velocidade pura e não puder esperar, prefira a Voodoo3, mais palatável e com o acréscimo de uma excelente coleção de jogos. ■

E HÁ MAIS...

Há um punhado de outras placas no horizonte. Por isso, fica bastante difícil recomendar categoricamente qualquer uma das analisadas este mês. Existem quatro novas placas com lançamento previsto para este verão no exterior e todas chamaram a atenção do público. A Riva TNT2, da Nvidia, tem fama de ser rápida como um raio e quase certamente mais rápida que a Voodoo3. Com suporte OpenGL total, pode-se esperar que os Quakes rodem muito depressa.

A S3 tem sido inadequada há anos, mas diz-se que seu novo chip Savage4 é bastante rápido.

A Matrox se perdeu durante a segunda geração de placas no ano passado, mas a G400 está sendo bastante cotada e é a única placa que suporta mapeamento real de impactos no hardware. Por fim, a Videologic não desapareceu. A variação para PC do chip encontrado dentro do Sega Dreamcast (o PowerVR 2) foi adiada, mas deverá estar pronta nos próximos meses.

Bits

Mais sobre Tomb Raider - o filme

Enquanto os rumores sobre o filme não pâram de crescer, as últimas novidades dão conta de que o escritor e diretor já estão escolhidos. O filme será escrito por Steven de Souza, que revolucionou o gênero de filmes de ação com Die Hard e Hudson Hawk. Toda a trama será dirigida por Stephen Herek, o mesmo que comandou Bill e Ted, os malucos que viajam pelo tempo numa cabine telefônica. Aguarde mais notícias em breve. ■



Novidades para Myth II

Se você é um fanáticos por Myth II e está à procura de novos desafios ... navegue para **www.clanplaid.net.** Neste endereço estão disponíveis os mais loucos níveis para batalhas multi-player, inclusive adicionais para mudar os personagens e mapas reestruturados. ■



Novidades aquáticas

A Head Games Publishing está se unindo com especialistas de ski-boats para lançar o primeiro simulador desta categoria para PC. Personagens de ambos os sexos estarão incluídos, além de eventos que vão desde o slalom até corridas com rampa. Provisoriamente este jogo está sendo chamado de Extreme Water Sports, porém não deve chegar às lojas com o mesmo nome. ■

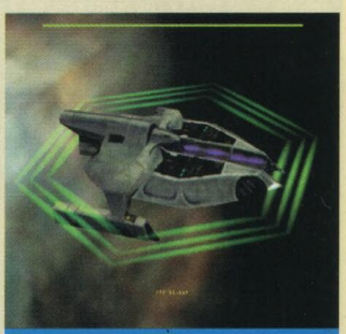
STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Você vai assumir o comando de três naves estelares

As conversões de jogos de tabuleiro têm sido, em sua grande maioria, um desastre. Exceto Civilization, que se inspirou no jogo de tabuleiro em vez de licenciá-lo. Entretanto, Star Trek: Starfleet Command parece um bom candidato a quebrar essa regra.

O jogo original era temperado com um sofisticado molho estatístico e a conversão pretende transferi-la para um efervescente jogo em tempo real. Ele compartilha semelhanças com o futuro lançamento de Homeworld e Conquest: Frontier Wars, no que se refere a procurar e transferir a dinâmica de Fleet Battles para o gelado vácuo do espaço.

Entretanto, aqui o foco está em um número muito menor de naves: sua frota pode ter no máximo três naves, mas que apresentam detalhes muito mais minuciosos. A Virgin colocará Starfleet Command em velocidade dobrada em meados junho na Europa. ■



Comande três naves ao mesmo tempo

ANACHRONOX



Nitidamente inspirado em Final Fantasy VII

Apesar do título absurdo, o Nox está se preparando para ser um dos mais bem acabados e envolventes jogos já vistos. Este mês a Ion Storm – incapaz de manter o segredo por mais tempo – lançou um vídeo do jogo em ação chocante.

A inspiração de Final Fantasy VII é nítida, com locações estranhas e maravilhosas (incluindo um nível inteiramente monocromático) oferecendo os ambientes para o grande número de personagens não jogáveis (NPCs), bem como para os seus próprios personagens. E, mesmo que ainda não haja muitos indícios de diálogos ou lutas, pode-se estar certo de que eles desempenharão um papel importante neste sublime RPG localizado em um futuro distante. Se Daikatana deixar de ser lançado, este é possivelmente a único game que salvará a Ion Storm. A Eidos o lançará no outono europeu. ■



Nox é outro maravilhoso fruto da Ion Storm

ARCHIMEDEAN DYNASTY 2

Um game com nova e inovadora tecnologia 3D

Os desenvolvedores da Massive Entertainment prepararam uma declarada e chocante tecnologia 3D usando um recurso astuciosamente nomeado Krass. Assim como no original, AD 2 aparentemente será uma mistura de ação com estratégia. Haverá a exigência de que seu submarino cumpra, ao pé da letra, missões baseadas em objetivos.



Uma sequência duvidosa

O primeiro da série foi um tanto óbvio. E jogos submarinos em geral tendem a estar tão condenados como o Titanic. Mas o AD2 merece o benefício da dúvida por enquanto. Previsto para ser lançando no verão europeu. ■

URBAN CHAOS

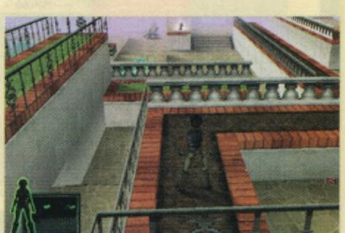


Uma incrível previsão do futuro caótico

Se as leituras modernas do grande vidente medieval Nostradamus estão corretas, os eventos anunciadores do fim do mundo devem começar qualquer dia desses. O que pode ser uma má notícia, no mínimo, porque será muito improvável que estejamos vivos para jogar qualquer dos lançamentos de Natal.

Em Urban Chaos, os criadores da Mucky Foot usaram as predições como inspiração. Você joga com um dos dois personagens sendo lentamente arrastados das suas existências cotidianas para um mundo de adoradores do diabo. Sua característica mais inovadora é uma cidade em 3D inteiramente funcional – que lhe permite "adquirir" qualquer veículo da cidade, desde que possa desativar seu alarme.

A teoria do caos será colocada em caixas no verão europeu pela Eidos. ■



Um mundo dominado por adoradores do diabo

www.cdexpert.com.br

FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE



Combates aéreos com riqueza de detalhes



A Segunda Guerra é o foco do game

No momento, o interesse popular são as batalhas aéreas sobre a Europa durante a Segunda Guerra Mundial. Portanto, podemos esperar que todos os combates com Spitfires e Messerschmitts sejam mais convincentes que nunca. As opções para o piloto perspicaz incluem voar a campanha como piloto da RAF, USAAF ou da covarde Luftwaffe.

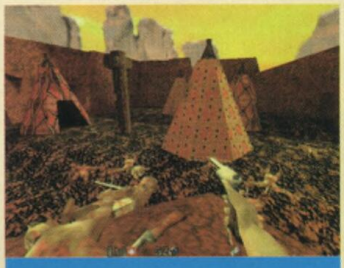
São prometidos impressionantes detalhes do período, com autênticas marcas européias dispostas por um milhão de milhas quadradas de terreno. Os pilotos inimigos devem oferecer uma IA com adequada variedade, de modo que a qualidade da oposição seja imediatamente aparente. De ases fazendo complicados loops duplos invertidos aos novatos realizando aquela fácil manobra de atingir o solo em alta velocidade. A Electronic Arts deverá lançar Flight Combat na Europa em setembro. ■

WANTED FOR QUAKE II

Desbrave o velho oeste em 17 missões

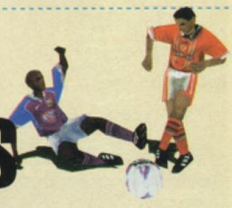
Nesta total conversão de Quake II para o velho oeste, você é Rogan Black, temível desbravador, tendo de passar por 17 missões no modo single player espalhadas por terrenos montanhosos e cidades infestadas de mexicanos.

Há considerável suporte para jogos do tipo deathmatch, dando a você e seus amigos a oportunidade de recriar os melhores filmes de bang-bang em onze arenas diferentes. A The Associates estará cavalgando Wanted em direção ao por-do-sol em agosto na oeste europeu. ■



Uma visita ao velho oeste

FA PREMIER LEAGUE STARS



Futebol com lances de realismo mais fortes

A EA Sports acredita ter uma nova característica que injetará sangue novo nos jogos de futebol. Chama-se Stars. Ganham-se pontos dependendo do desempenho durante os 90 minutos. Estes pontos podem ser usados para melhorar as características dos jogadores ou para a compra de novos jogadores de outros times.

Basicamente, é uma mistura dos pontos de experiência dos RPGs e administração de times de juniores. Eles também afirmam que todos os requisitos obrigatórios do jogo estão melhorados: o realismo foi aumentado, remodelando cada um dos campos e criando uma ambientação chocante. O jogo oferece jogadas táticas suaves, permitindo alternar entre estratégias com facilidade. A Eletronic Arts dará o chute inicial para o FA Premier em agosto, na Europa. ■



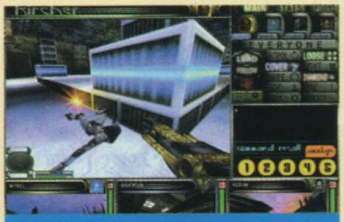
Sangue novo nos jogos

HIRED GUNS

Para matar a saudade do velho Amiga

Embora a sorte da Psygnosis seja melhor descrita no momento como "mista", eles recentemente anunciaram uma versão prévia de Hired Guns, um remake de um clássico de ação do saudoso Amiga. Sua melhor característica, até o momento, é a sua tela dividida em quatro, graças à tecnologia Unreal. Permitindo que se controle toda a equipe de uma vez, como no antigo Space Hulk. Entretanto, na era da Internet, será possível jogar as missões de forma cooperativa com amigos.

Graças à recente evolução da tecnologia, Hired Guns também se move de maneira muito mais suave do que talvez devesse para um jogo que mostra quatro áreas diferentes de jogo ao mesmo tempo. Hired Guns ainda não tem publicador anunciado, mas será lançado em novembro, na Europa. ■



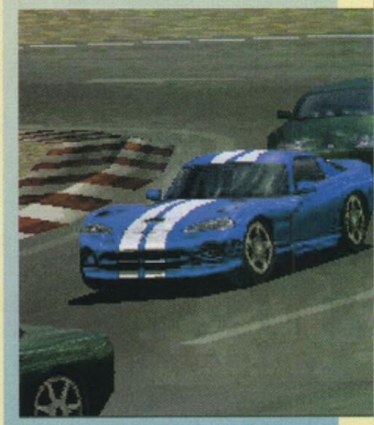
Controle toda sua equipe na tela

Bits

Varrendo a emulação

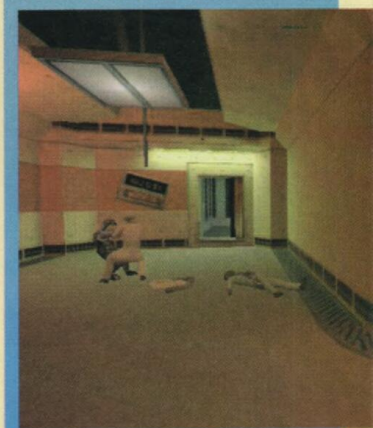
A tentativa da Sony de proibir, no último minuto, a distribuição do emulador de Playstation Bleem! falhou.

O emulador Bleem! difere do emulador ilegal de N64 e da versão do UltraHLE porque necessita dos CD's originais de Playstation para funcionar. Porém a Sony não aceita a afirmação de que este fato deverá impulsionar as vendas de seus CD's.. ■



Novos desafios para Half-Life

Apesar da disponibilidade de novos desafios através do site **www.planethalflife.com/club**, o anúncio do lançamento do novo CD de missões gera dúvidas. Será que algum distribuidor vai trazê-lo para o Brasil? Quem sabe... ■



E a guerra continua...

Recentemente Dave's Classics, o epicentro da emulação na Internet, voltou a funcionar. Porém não durou muito, fechando quase que na mesma hora. O motivo foi uma ação, movida por uma corporação multinacional. Será o fim dos emuladores? ■

Bits

Proteção contra a pirataria

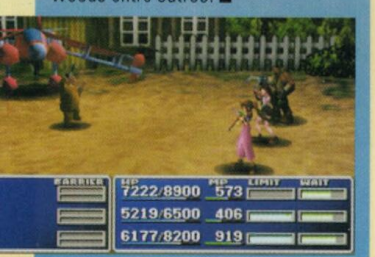
A EA e a Greenleaf anunciaram que muitos do seus futuros títulos estarão protegidos da pirataria com o software SafeDisc, da Macrovision. O programa trabalha embutindo uma assinatura digital no disco, junto com uma capa codificada para prevenir que o CD seja duplicado. ■

Melhor definição de som

O som 3D é uma coisa de maravilhosa e agora a Aureal lança uma nova placa OEM, a MX300, que oferece desempenho consideravelmente melhor que a placa anterior. Para maiores detalhes desta novidade visite o site www.3dsl.com onde é oferecido todo o apoio para desenvolvedores que queiram usar a tecnologia. ■

Final Fantasy nas telonas

O clássico jogo de RPG japonês de todos os tempos, vai realmente virar filme. A Square Soft acertou os detalhes com a Columbia Pictures para lançar a película em 2001. Trata-se de um desenho animado feito por computador. Como não poderia deixar de ser, as vozes serão dubladas por astros de Holywood. Algumas das grandes vozes ficarão por conta de Alec Baldwin, James Woods entre outros. ■



1° Campeonato de games de São Paulo

A Greenleaf, uma das mais tradicionais distribuidoras de games para PC, organizou no mês passado o primeiro campeonato de jogos para PC de São Paulo. O campeonato aconteceu no Shopping Center Eldorado e contou com a presença de centenas de participantes. Entre os jogos colocados em disputa estiveram: Vigilance, Grand Touring, Full Burn, Motorhead e Uprising 2. O evento contou com uma farta distribuição de prêmios aos participantes. O objetivo da Greenleaf é realizar campeonatos de games uma vez por ano, sempre no mês de julho.

Novidades sobre Tiberian Sun

A Lead Designer abandona Tiberian Sun

Erik Yeo, criador-chefe do eternamente adiado Command & Conquer: Tiberian Sun, deixou a Westwood apenas dois meses antes do jogo ser finalmente lançado. Ele vai se juntar a Lewis Paterson, o antigo produtor de Westwood, para formar uma nova equipe de desenvolvimento chamada 7 Studios. A Westwood afirma que isso não levará a maiores atrasos do mais esperado jogo do ano, pois Adam Isgreen, criador-chefe de Red Alert preencherá a lacuna.

A saída de Yeo pode, certamente, significar duas coisas. Que o jogo está finalmente pronto, ou que ele não ficou do jeito que o criador imaginava. Podemos apenas esperar que Tiberian Sun esteja completo o bastante para que a despedida de Yeo não prejudique de forma injustificada o jogo pronto. ■


Tiberian: uma história acidentada

WARLORDS BATTLECRY

A continuação que vai agitar os fãs

Você já deve ter ouvido falar da série de jogos Warlords. Adorada por seus fãs, eles continuaram a merecer sua devoção a estratégias em turnos com estilo fantasia, enquanto seus companheiros (leia-se Heroes Of Might And Magic) passaram para o mundo do tempo real. Exceto que agora os desenvolvedores da SSG finalmente decidiram mergulhar na piscina do RTS e nadar um pouco.

Warlords Battlecry deve incluir nove raças com que jogar, com heróis de diferentes raças e 16 classes de aventureiros para escolher. Uma longa campanha de seis capítulos com uma história de fundo é o coração do jogo single player, embora tenham sido incluídos um extenso editor de níveis e opções multi-player. Os heróis passam de uma missão para outra, progredindo de Bilbo Bagginses para Gandalfs, à medida em que se avança. De forma inteligente, as unidades também podem ser dispostas em formações, como em Age Of Empires II, para acrescentar alguma ordem às escaramuças entre multidões caóticas comuns em RTS. The Learning Company estará dando ordem para que Warlords Battlecry avance para o campo de batalha em dezembro, mas na Europa. ■

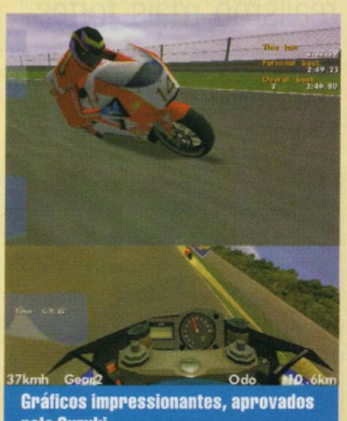

Nove raças diferentes estarão presentes

GP 500

A velocidade do time da Suzuki na tela do seu PC

GP 500 - não confundir com aquele outro jogo com nome idêntico - afirma ter recriado de forma precisa as alegrias da temporada de 1998. Seu motor físico foi testado pela Suzuki e modificado depois de alguns comentários, de modo que a acurácia também deve marcar pontos.

Concentrando 14 pistas e 24 pilotos famosos no jogo, além da IA diferenciada para cada piloto, a realidade deve estar bem mais próxima. Como na maioria dos simuladores, as pistas foram tiradas de mapas atualizados de circuitos verdadeiros. A Hasbro estará ligando os motores de GP 500 no verão europeu. ■



Gráficos impressionantes, aprovados pela Suzuki

SWAT 3

Uma novidade: simulador de policial

Na enorme febre que o mundo vive de simuladores de soldados, Swat 3 vem acrescentar um novo segmento: o simulador de policial. Obviamente este é um jogo baseado em ações de invasão de edifícios e lançamentos de granadas de efeito moral. Em vez dos gráficos isométricos do seu precursor mal idealizado, este transforma sua ação policial pesada em uma visão 3D completa. Tudo isso com a promessa de muito mais do que estava presente em Rainbow Six, como planejamentos intrincados em ambientes. SWAT 3 deverá estar nas lojas no Natal. ■


Toda a emoção de ser um policial

DIABLO II

Conheça o inferno

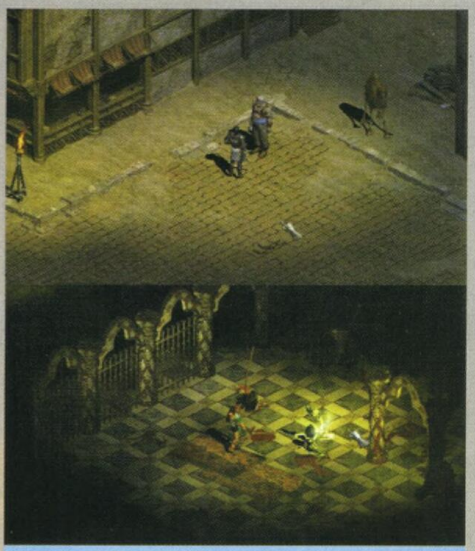
O jogo Diablo, da Blizzard foi para alguns um marco do gênero; para outros, apenas um RPG light. Que truques estão guardados para esta seqüência há muito esperada? Enquanto alguns jogadores de RPG imaginam alguma história confusa e cheia de divagações sobre libertar um reino das trevas com grande profundidade, os jogadores mais interessados em ação salivam para que esta nova versão tenha lutas incríveis sem a necessidade de ir e vir entre aldeias e calabouços. Mas todos tremeram com a idéia daqueles atributos e pontos de experiência. Essa reação é velha conhecida da Blizzard.

"Quando se fala de um jogo, uma das coisas que acontecem é que se tende a colocá-lo em uma categoria com que as pessoas possam se identificar", explica Bill Roper, diretor e produtor da Blizzard. "Pensamos que seria mais fácil dizer que Diablo era um RPG, pois tem personagens, sai-se em missões e há tesouros e coisas do tipo. Mas, definitivamente, não acho que quando o grupo de desenvolvimento estava trabalhando nele, as coisas se passavam como se fôssemos fazer o melhor RPG de todos os tempos ou então um jogo de ação incrível. Eles apenas queriam fazer Diablo."

E o que era Diablo? "Ele surgiu originalmente de lembranças de cerveja e salgadinhos", diz Roper, "ou simplesmente jogar D&D, andando e matando alguns monstros". Muito popular em



Inimigos realmente mais inteligentes serão uma das grandes atrações



A história terá mais coerência e será uma experiência inédita

Os cinco cavaleiros do apocalipse

Há cinco personagens diferentes disponíveis para o jogador, em Diablo II. O Guerreiro, o Velhaco e o Feiticeiro do original não estarão presentes (o que significa que não se podem passar personagens de Diablo para Diablo II) e em seu lugar aparecem necromantes, paladinos, feiticeiras, bárbaros e amazonas. Cada qual tem suas árvores de magia e habilidades específicas, permitindo aos jogadores modificar seus personagens para se adaptarem ao estilo de jogo desejado. Entretanto, todos os cinco seguirão o mesmo roteiro (é estranho que um paladino e um necromante possam compartilhar o mesmo objetivo, não é?).

Cada personagem pode se especializar em três áreas diferentes de magia ou habilidade. Por exemplo, a amazona pode trabalhar em Cura, Movimento & Reparos, Arco & Besta ou Dardo & Lança, enquanto que a feiticeira tem magias de Fogo, Raios ou Frio.

Os personagens também terão seu próprio conjunto de itens para descobrir. Para o paladino é um conjunto de Armaduras Sagradas. Encontre as três partes e todos os itens serão fortalecidos. Duas novas características: todos os personagens devem poder chutar. Isso não causa muitos danos, mas empurrará os inimigos para longe, de modo que não possam atacar. E, por sorte, todos os personagens poderão atacar enquanto correm.



online nos Estados Unidos, Diablo multi-player lembra nada mais nada menos que a jogabilidade de Gauntlet (clássico do antigo Atari) com o acréscimo, embora básico, da sofisticação de personagens do tipo D&D.

Diablo no modo single player era uma experiência diferente, sem a ágil e cooperativa emoção de multi-player, Diablo solo servia apenas para revelar a limitada natureza da jogabilidade básica. Vá para o calabouço. Mate monstros. Pegue o tesouro. Vá para a aldeia. Compre coisas novas. Evolua o personagem. E assim por diante, até que o botão do mouse quebre pela falta de uma função "repetir pressionar" (uma falha que deverá ser corrigida na seqüência). Essa repetitividade era a principal crítica sobre Diablo e deverá ser consertada na seqüência.

A própria empresa admite que há "pouquíssima história" no primeiro Diablo, acrescentando com franqueza que "havia muitas coisas boas no manual, mas não fizemos um bom trabalho em colocá-las no jogo. A grande diferença entre Diablo e Diablo II é que vai haver uma história bastante identificável no jogo".

Oficialmente, a história é que Diablo possuiu o corpo do herói do jogo original e libertou Mephisto e Baal para ajudá-lo em seu nefasto plano para aprisionar a humanidade em uma cruel escravidão. Essa é a grande mudança que a Blizzard está fazendo para Diablo II. Claro que aquelas novidades cosméticas de estilo estarão presentes mas, no que se refere à jogabilidade, a equipe da Blizzard está atrás de um aprofundamento de toda a experiência, mais do que uma mudança na mecânica. Em vez do ambiente de calabouços do original, Diablo II é dividido em três atos, cada qual com cinco ou seis missões principais antes que a história seja amarrada em um quarto ato menor, um "grand finale", como Roper o descreve.

Além de uma história consistente, há outros acréscimos que Roper acredita melhorará Diablo II no modo single player. "Uma das coisas que se pode fazer, por exemplo, é contratar personagens não jogadores. Isso é algo muito diferente. Exatamente como eles serão controlados ainda está para ser decidido: quer se assuma o controle direto, quer eles apenas o sigam com uma IA inteligente. Isso ainda está para ser equilibrado no jogo. Não queremos torná-lo um micro-jogo de administração em que se faz a seleção em grupo de um punhado de arqueiros. Mar ter coisas como essas melhorarão em muito e aprofundarão a experiência do jogo solo".

Todos os monótonos "ir e vir" também serão coisa do passado. Roper é fã da série Might & Magic e da sensação de um mundo vivo e pulsante que esses títulos criam. "Diablo definitivamente não tem essa sensação," concede. "Mesmo que o conceito da história seja de que se está salvando o mundo, ele dá a sensação de que na verdade se está salvando uma cidade. As pessoas vão até você, falam com você, lhe oferecem missões e até fazem perguntas".

Conflitos de interesse entre esses NPCs (personagens espalhados pelo jogo e são controlados pelo computador) devem acrescentar novos detalhes à intriga. Por exemplo, dois NPCs podem oferecer diferentes recompensas pelo mesmo único objeto, com sua decisão criando ramificações na história principal.



Aumentando o poder do demônio

A maneira como os personagens se desenvolvem também foi alterada de modo significativo, embora sutil, em Diablo II. No original, o progresso do personagem dependia muito dos caprichos do jogo, com novas magias e objetos aparecendo como elementos aleatórios. "O lado ruim disso era que não se tinha a sensação de estar conduzindo o desenvolvimento do personagem", aceita Roper. "Em Diablo II, sempre que se subir de

www.cdexpert.com.br

O número da besta

Uma das melhores coisas sobre Diablo era o grande número de monstros que se alinhavam de maneira conveniente para serem mortos. Diablo II conserva alguns poucos dos monstros originais em memória dos velhos tempos (incluindo os Caídos), pois a Blizzard optou por uma safra inteiramente nova de criaturas.
"Uma das coisas que considero divertidas sobre os monstros é que vários deles terão IA ou ataques exclusivos", diz Bill Roper.
Eles também ficarão restritos às suas próprias áreas. Desse modo, nos cenários de deserto haverá múmias e besouros da areia. "Uma das coisas que os besouros fazem é ocasionalmente botarem ovos que geram larvas da areia", revela Roper. O resultado é que se fica atacando as larvas enquanto se tenta matar o besouro antes que ele ponha mais ovos.
Os monstros também virão em várias formas e tamanhos, como você já deve ter adivinhado.



nível ganha-se um ponto para acrescentar às habilidades e magias, de modo que se afeta a direção tomada".

Na prática, todo personagem terá uma habilidade ou magia individual que permitirá ao jogador escolher se ele desenvolverá uma área como uma poderosa especialização ou se terá um personagem mais completo com um conjunto mais amplo, embora mais fraco de capacidades. "Se você estiver jogando como uma feiticeira", explica Roper, "pode decidir se irá se concentrar em magia baseada no fogo, no gelo ou nos raios, ou se quer se concentrar em uma escola como a principal e ter uma secundária."



Os efeitos gráficos prometem trazer algo realmente novo

No submundo do inferno

O mundo de Diablo II deve ser um lugar bastante diferente, se comparado com os infinitos calabouços de muros cinzentos de Diablo. "A primeira área para onde o levamos ainda é do mesmo tipo de paisagem campestre em que esteve em Diablo, por isso parece tão familiar", explica Bill Roper. "Mas, então, você avança e completa missões que lhe permitem atravessar a trilha da montanha e ir para um cenário completamente diferente, como um deserto".
Muito da aventura em Diablo II acontecerá acima do solo, com a ação ocorrendo em lugares desolados e em edifícios, como torres com vários níveis. E há mesmo alguns níveis com cenários sob a água no terceiro ato. À diferença de Diablo, os níveis serão carregados imediatamente, com exceção das transições entre os quatro atos – mas elas, de qualquer modo, serão feitas com cut-scenes.
Os edifícios em Diablo II também devem parecer um tanto diferentes dos originais, embora seja perdoável não perceber esse fato. "Em Diablo, tudo estava em uma escala de três quartos", diz Roper. "Os edifícios não pareciam grandes o bastante para se entrar.
Em Diablo II, tudo está em escala inteira, o que tem o efeito de fazer parecer mais real". Porque todos nós sabemos como um verdadeiro calabouço de fantasia se parece, não é?

Considerando-se o sucesso de Diablo na comunidade jogadora via online nos Estados Unidos, não é surpresa que a Blizzard esteja devotando considerável atenção ao refinamento e aperfeiçoamento desse aspecto de Diablo II. Para começar, todas as missões do Diablo II solo estarão disponíveis para multi-player, tornando-o instantaneamente muito mais do que o calabouço com entrada franca que era o primeiro.

Em seguida, há os aperfeiçoamentos multi-player específicos. Os novos salões de clãs foram criados diretamente a partir de feedbacks de jogadores e devem destacar o lado social de Diablo II. "Pode-se comprar um título para um salão de clã e a pessoa que o fizer será o mestre do clã", destaca Roper. "Eles nomeiam o salão, falam ao clã a respeito e, de um ponto de vista mecânico, é o novo nome que digitam no jogo do qual desejam participar. Battlenet inicia um tipo específico de jogo que esteja dentro do seu salão de clã, onde podem ser encontradas outras pessoas. Haverá áreas de estocagem para itens. Estamos falando sobre coisas como administrar o dinheiro do clã para que possa ser usado para comprar itens especiais e ter um sistema de votação, para que se possa eleger um novo líder", conta Roper.

Essa elevada interação entre jogadores online é algo que a Blizzard foi inteligente em desenvolver. Roper imagina jogadores criando missões uns para os outros, dando a Diablo II multi-player uma vida própria verdadeira. "Se você for um necromante e encontrar um Escudo de Defesa Sagrada (Shield Of Holy Defence) sabe que um paladino o quererá. Portanto, se for para Battlenet e disser 'tenho um Escudo de Defesa Sagrada e a primeira pessoa que me trouxer um Livro de Comando de Demônios (Book Of Command Demon) o receberá', terá sido criada uma missão totalmente fora do jogo para todos os paladinos com quem conversar. Obtém-se, assim, toda uma vibrante comunidade econômica".

A viabilidade de um tal mundo multi-player florescente dependerá da Blizzard resolver um grande problema, que arruinou Diablo multi-player – as trapaças. Hackers habilidosos podem matar os queridos personagens de outros jogadores com um pressionar de tecla, ou roubar todos os seus itens mesmo que não estejam na mesma tela. É demais para o espírito "comunitário" online. "Estamos extremamente dedicados às trapaças", declara Roper. "Uma das primeiras coisas que estamos fazendo é nos tornar, em alguns aspectos, um servidor de cliente (client server) que não tínhamos em Diablo.



Os jogadores multi-player terão uma enorme surpresa

Um dos motivos porque o hacking era tão prevalente em Diablo era o fato de ser um jogo entre iguais. Nesse tipo de jogo esse nível de confiança precisa ser desenvolvido entre dois clientes. Usando Battlenet basicamente como um juiz, até certo ponto podemos usar os servidores para mediar o que está de fato acontecendo".

Diablo II é outra daquelas seqüências lançadas para mostrar a conhecida e confiável fórmula maior, melhor e mais do mesmo game? Ele é certamente maior, projetado para chegar em impressionantes quatro CDs com uma área de jogo cerca de dez ou doze vezes maior que seu antecessor. E quanto a ser melhor e mais do mesmo game? Bem, veremos. "Realmente consideramos Diablo como sendo nosso ponto de partida. Aqueles fãs de carteirinha de RPG ficarão agradavelmente surpresos com o quanto dele há em Diablo II mas, obviamente, não queremos desapontar todas as pessoas que compraram o primeiro jogo. Por isso estamos procurando o equilíbrio." ■

Might and Magic VII: for Blood and Honor



A sétima geração de um dos RPGs mais populares do mundo chega ao Brasil

Bem-vindo a meu acampamento, bravo viajante do mundo dos games. Sente-se ali junto à fogueira para ouvir as últimas notícias que trago de minha recente jornada ao reino de Erathia. A série Might and Magic, uma das mais populares e adoradas do gênero RPG, está recebendo sua sétima versão que, segundo informações de Phalaprabhurro, o oráculo da sabedoria, deve estar chegando nas lojas brasileiras, distribuida pela Greenleaf, neste exato momento. Não ficarei ofendido se você levantar agora e sair correndo para garantir a sua cópia do jogo, mas se ficar comigo mais alguns minutos, terei prazer em compartilhar as informações que o oráculo me revelou sobre este grande lançamento.

Primeiramente, é meu dever adverti-lo: assim que você colocar o CD do Might and Magic VII no drive, pode dizer adeus para a sua vida social. A jornada que você realizará é ambientada em um dos mais vastos, detalhados e fantásticos universos já criados para o RPG. Sua primeira tarefa será criar um grupo de quatro personagens escolhendo entre representantes de quatro raças diferentes: humanos, elfos, anões e goblins. Em seguida, deverá personalizá-los como desejar, escolhendo suas respectivas classes - guerreiros, druidas, magos, ladrões, entre muitas outras - e definir quais serão suas habilidades primárias e secundárias.

No início, seu grupo possuirá habilidades tão básicas que acabarão por encorajar o inimigo a atacá-lo. Felizmente, seus aventureiros acumulam experiência ao longo dos combates, tornando-se mais poderosos. Might and Magic VII permite que você decida se os seus heróis seguirão o caminho do bem ou do mal. Faça sua escolha com cautela, pois ela afetará diretamente a jogabilidade. Por exemplo: a personalidade malvada pode facilitar o acesso a determinados artefatos. Contudo, seus aventureiros dificilmente serão bem recebidos ao procurar ajuda ou informações nas aldeias.



Gráficos realmente fantásticos e cheios de magia

Os aficionados por RPG ficarão atônitos com a dimensão do universo que deverão explorar. As cidades são habitadas por centenas de pessoas que, durante o dia, passeiam pelas ruas e cuidam de seus afazeres. É possível interrogá-las, negociar mercadorias ou contratá-las para acompanhá-lo em suas andanças. Além disso, você passará por florestas, bosques, desertos, necrópoles, cavernas e masmorras. Ufa! Até cansou! Imagine então seus heróis que tiveram de lutar contra dezenas de inimigos. Como na vida real, chega a noite e eles precisam dormir. Normalmente as cidades oferecem estalagens baratas, mas é sempre aconselhável andar com o equipamento necessário para acampar em terreno agreste. Para manter o pique do jogador pelas diversas horas, dias ou até mesmo meses necessários para se chegar ao final de Might and Magic VII, a estrutura do game é montada sobre mini-missões interligadas que tecem o panorama da história. Quando completadas, criam aquele sentimento de satisfação que abre o apetite para mais uma aventura.



Diversas raças estão presentes no jogo

Outro destaque de Might and Magic VII é que ele é o primeiro título da série a tirar proveito da tecnologia de aceleração 3D. O jogo roda bem em modo software, mas com uma placa aceleradora, os detalhes ficam ainda mais impressionantes. Os gráficos, trabalhados pela New World Computing, uma divisão da 3DO craque em RPG, ganham vida em 65 mil cores. Os cenários são construídos com um número maior de polígonos, contribuindo para uma sensação de escala mais precisa. Além disso, Might and Magic VII capricha nos efeitos de iluminação e nos feitiços, com fontes reais de luz e todos aqueles efeitos pirotécnicos, bem à moda desta nova geração de games. Ah, não esqueçamos dos monstros. São no total 26, incrivelmente detalhados e vindos diretamente de outro grande sucesso da Greenleaf, o Heroes of Might and Magic III.



Há batalhas contra inimigos inteligentes

Por que esta cara de espanto? Eu falei mesmo Heroes of Might and Magic III. Essa era a última surpresa que eu guardava para você. A história de Might and Magic se passa oficialmente depois dos eventos decorrentes de Heroes III e os felizes portadores de uma cópia deste excelente jogo poderão dar continuidade à saga, em grande estilo. O pessoal da Greenleaf já nos ligou para avisar que nossa cópia de Might and Magic VII está a caminho. Sendo assim, fique ligado em nossas próximas edições para um review completo. ■



Os efeitos especiais são bons

Streetwars



A seqüência de Constructor, melhor e mais completo

O Constructor original era uma impressionante mistura de várias opções, tipos de construção e características inteligentes, com o jogador no papel de poderoso desenvolvedor de propriedades. Mas ele foi atacado por ser muito complexo. Streetwars, como o nome sugere, muda a ênfase de construir e adaptar suas várias estruturas – embora isso ainda seja importante – e enfatiza mais o ganhar e conservar o controle da vizinhança. Isso é feito amplamente, com o uso de personagens variados como gângsteres, fantasmas, zeladores, ladrões, loucos, vagabundos, capangas e prostitutas. E agora você está contra não apenas os tiras e a prefeitura, mas também contra outros chefões querendo deixar suas marcas.

Também há uma rica seleção de edifícios para se usar, incluindo restaurantes, sex-shops, hotéis, consultórios médicos, cassinos, bares, cinemas e fábricas. Cada qual tem sua própria finalidade e podem gerar renda ou novos recrutas para as suas empresas. Assim como no original, a maioria dos edifícios pode ser atualizada para gerar mais renda ou uma classe melhor de indivíduos ou ainda alguns dos personagens especializados.



Aqui o objetivo maior é controlar a vizinhança

À medida que você desenvolve sua vizinhança e avança seus tentáculos de influência maligna por toda a cidade, a polícia começará a ter um interesse muito pouco saudável. Pouco saudável para você, é claro, pois edifícios ilegais serão invadidos e suas prostitutas batalhadoras, capangas e bêbados serão levados presos. Para evitar isso, basta apenas fazer pagamentos regulares ao "Fundo Beneficente da Polícia" e os rapazes de azul manterão uma distância respeitosa.

Como que em resposta às críticas quanto ao original, a System 3 introduziu um sistema de níveis nos moldes de Dungeon Keeper, que faz exigências a curto prazo e introduz os elementos do jogo gradualmente. Isso evita que se fique atolado em opções, logo de início. Depois de algum tempo você estará lidando com impostos, aluguéis, caloteiros, maníacos com facas, tijolos, árvores e baratas gigantes.

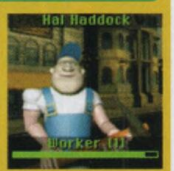
Nem todos os níveis acontecem em paisagens urbanas. Pequenas aldeias e acampamentos no deserto aparecem nos primeiros níveis semi-rurais, mas em pouco tempo você estará pisando nos calos de grandes quadrilhas em Detroit, Nova Iorque e Chicago. Por isso, é aconselhável não mexer com as gangues maiores até que você se estabeleça. A tendência da guerra urbana sangüinária de Constructor foi transportada de maneira feliz para esta seqüência, mas a nova estrutura de missão deve garantir uma curva de aprendizagem suficientemente suave para a maioria. E o humor bizarro que nos deu palhaços carregando serras elétricas em Constructor também está presente para reduzir o sofrimento que você inflige aos seus vizinhos. ■



O humor negro de constructor está presente nesta continuação

Os companheiros e amigos de StreetWars

O OPERÁRIO



Um valioso operário que faz todo o trabalho sujo. Construção, atualizações, fábrica e até mesmo luta – o operário pode fazer tudo. E, mais importante, pode ser trocado por personagens mais úteis, como locatários, zeladores e gângsteres.

O ZELADOR



Pode não parecer, mas esse cara mantém seus edifícios em boas condições e livres de incêndios, pragas e vagabundos. Ele pode ajudar em uma luta e é a sua melhor escolha se você estiver interessado em roubo de propriedades. Os charutos são absolutamente obrigatórios para esses importantes membros da comunidade.

O GÂNGSTER



Homem de poucas habilidades sociais, o gângster é a sua arma definitiva na guerra da vizinhança. Com acesso a facas, pistolas, espingardas e mesmo armas automáticas, esses cavalheiros bem vestidos podem esmagar personagens inimigos e destruir seus edifícios com pouca preocupação pela vida humana.

Prince of Persia 3D

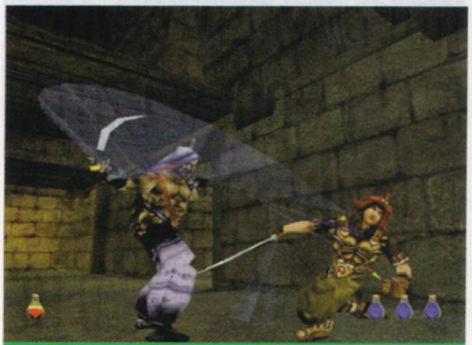


Um dos mais tradicionais jogos está de volta em versão 3D

A partir do ano de 1989 os jogos para PC mudaram para sempre. Foi nesse ano que Jordan Mechner escreveu Prince Of Persia, um jogo de plataforma e quebra-cabeças que ganhou seu lugar na história graças a uma incrível animação, charadas inteligentes e, coisa rara na época, uma história coerente e progressiva.

Quando Tomb Raider foi lançado, a Core admitiu que a principal influência da equipe foi Prince Of Persia. Portanto, parece apenas justo que depois da Eidos ter ganho tantos milhões com ele e considerando-se que é seu décimo aniversário, a Red Orb apareça para fazer uma versão em 3D. Um aspecto principal de Prince 3D é que a equipe, como nos dois jogos anteriores, rejeitou a captura de movimentos, apesar de ter conseguido algumas das animações mais realistas já vistas.

A Red Orb decidiu fazer a mesma coisa de novo, porém mais complexa, pois todos os movimentos são obviamente em 3D. Há uma ampla gama de ações de combate. Para filmar as lutas realistas, a Red Orb utilizou um especialista em armas que coreografou um grande número de diferentes estilos de ataque, defesa e paradas para cada uma das três armas principais. Apesar da



Todas as cenas de lutas foram coreografadas por profissionais

variedade de movimentos com a espada, Prince 3D mantém o sistema de controle simples. Usando o teclado, sua mão direita controla os movimentos do Príncipe, enquanto a esquerda é usada para lutar ou defender-se com a espada.

As lutas são a chave do jogo, com cerca de 25% do tempo gasto lidando com os personagens com o típico método árabe ou evitando-os. Como Thief, da Eidos, provou com tanto sucesso, há uma emoção clara em se desviar do inimigo.



Os desafios são bem definidos

Naturalmente, no primeiro nível é essencial saber desviar-se e esgueirar-se, pois não se tem sequer uma espada com que se defender. Ao invés disso você aprende como fazer o personagem principal pular, rastejar, andar na ponta dos pés e esgueirar-se abrindo caminho pelo mapa.

Localizado na Pérsia antiga, o jogo é rico nas tradições das Mil e Uma Noites e se desenrola em quinze níveis e oito cenários diferentes, incluindo uma excelente corrida por telhados e uma perseguição ao estilo James Bond em cordas bambas e pranchas sob uma grande aeronave. Tudo para resgatar sua esposa, que foi capturada por um inimigo psicótico meio homem, meio tigre, chamado Rugnor.

Utilizando a própria tecnologia gráfica da Red Orb, alguns dos detalhes do cenário são impressionantes, incluindo raios do sol, iluminação em tempo real e nevoeiro para criar atmosfera nos níveis do início da manhã. No momento, a Red Orb está unindo as partes dos níveis, de modo que ainda não fomos capazes completar um mapa, mas as seções do demo são ao mesmo tempo imaginativas e variadas. Com sorte conseguiremos jogar algo mais coeso na próxima exposição E3 e diremos aos nossos leitores como será o sistema de controle. ■





Batalhas incríveis totalmente criadas em 3D

Todo o potencial bélico de Prince of Persia

Inicialmente de mãos vazias, logo você se vê equipado com uma espada curva. Mais tarde pode-se encontrar um cajado para combates corpo a corpo. Ele causa menos danos que uma espada, mas significa que se pode ficar alguns centímetros essenciais mais longe do inimigo. O tipo oposto de arma é uma espada dupla, uma em cada mão. É preciso estar muito mais próximo para usá-las, mas ela também oferece aquele algo a mais. Flechas extremamente limitadas podem ser encontradas para o arco, o que permite atacar os inimigos à distância. Porém, o mais importante, ajudam a resolver algumas das charadas. Há uma variedade de flechas para diversas situações, como flechas de fogo para queimar coisas, flechas congelantes e mesmo as com ponta envenenada que transformam os inimigos em zumbis controláveis e que podem ser enviados para disparar armadilhas por você.

www.cdexpert.com.br

SOU MUITO MAIS

O JOGO COMPLETO, A DICA ANIMAL, O CÓDIGO ESPERTO, A INDICAÇÃO DE PRIMEIRA E O HEXEN II. AS NOVIDADES PRIMEIRO, O TOQUE MANEIRO, TOP 20 DE GAMES E O MEN IN BLACK. O BASTIDOR REVELADO, A NOTÍCIA BRUTAL, O LANÇAMENTO DA HORA E O SHOGO. A ENTREVISTA COM FERAS, A NOTA JUSTA PRO GAME, O JOGO DA CAPA E O TWINSEN'S. O ESPORTE RADICAL, MINHA LISTA "ON LINE", TODOS OS NOVOS HARDWARES E MAIS NÍVEIS. O BÔNUS DE LEI, A MINHA LINGUAGEM, O MEU JEITO DE SER E O D.C. O TOTAL ANNIHILATION, O TEST DRIVE 4, O ODDWORLD ABE'S ODYSSEY, O EXCALIBUR, O BLOOD. POR TUDO ISSO EU SOU MUUUUUITO MAIS

PC GAMER BRASIL

WWW.PCGAMER.COM.BR

Jogos Indicados



Requiem

O jogo é de tiro em primeira pessoa e você assume o papel de um escolhido por Deus. Requiem é uma batalha de proporções bíblicas. Prepare-se para encarar uma história realmente complexa, onde você pode conversar com vários personagens para tentar encontrar maneiras diferentes de terminar o jogo. Use seus poderes angelicais para detonar os inimigos e ter uma recompensa histórica. Mas não se assuste se cada um desses inimigos reagir de maneira diferente, conforme sua agressividade.

3DO
www.3do.com
Greenleaf
www.greenleaf.com.br
Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 26



Worms Armageddom

As minhocas mais loucas do planeta estão mais perigosas e sanguinárias do que nunca. Agora o jogador é obrigado a passar por uma serie de objetivos de treinamentos para concluir as missões. Conforme supera níveis, suas habilidades aumentam. Novas armas também estão presentes e as batalhas ocorrem em territórios esquisitíssimos. O inimigos estão mais inteligentes e reagem de maneira agressiva conforme a necessidade, chegando ao ponto de parecer até que têm vida própria.

Microprose
www.microprose.com
Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 26

PC GAMER BRASIL TOP 20

1	Requiem: Avenging Angel	(Greenleaf/3DO)
2	Heroes of Might and Magic 3	(Greenleaf/3DO)
3	Star Wars – Episódio 1 – A Ameaça Fantasma	(Brasoft/Lucas Arts)
4	Myth II: Soulblighter	(Greenleaf/Bungie)
5	Sim City 3000	(Eletronic Arts)
6	Star Wars – Racer	(Brasoft/Lucas Arts)
7	Sid Mayer's Alpha Centauri	(Eletronic Arts)
8	Warzone 2100	(Brasoft/Eidos)
9	Baldur's Gate	(MPO/Intyerplay)
10	Army Men 2	(Greenleaf/3DO)
11	Apache Havoc	(Greenleaf/Empire)
12	Heretic II	(Eletronic Arts)
13	X-Wing Alliance	(Brasoft/Lucas Arts)
14	Uprising II	(Greenleaf/3DO)
15	Space Bunnies Mut Die!	(Greenleaf/Ripcord)
16	Rogue Squadron	(Brasoft/Lucas Arts)
17	Tomb Raider 3	(Brasoft/Eidos)
18	Vigilance	(Greenleaf/Segasoft)
19	Wargasm	(Infogrames)
20	Full Burn	(Greenleaf/Take 2)

Nota: Pesquisa baseada em consulta a lojistas das principais capitais brasileiras, realizada em junho de 99.
Reflete os jogos mais vendidos no período da pesquisa.



Aliens vs Predator

Neste incrível jogo de ação em primeira pessoa é possível escolher entre três personagens diferentes: alien, predador ou soldado humano, cada qual com sua respectiva personalidade. Os gráficos são incrivelmente bem trabalhados e ricos em detalhes. Humanos estão armados com metralhadoras e outros instrumentos bélicos de grande destruição. Nosso amigo extraterrestre conta com sua bela aparência e muito mau hálito para vencer esta luta. Encarne um predador e veja o complemento de todas as características desse jogaço.

Fox Interactive
www.foxinteractive.com
Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 27



Silver

Gráficos incríveis, jogabilidade excelente e uma história muito bem construída é o melhor resumo para Silver. Uma verdadeira pérola da Infogrames, que se destaca dos outros muitos RPG's que vêm sendo lançados, pela sua mistura certeira de aventura e ação. Resgatando a velha e boa história medieval, inimigos muito bem treinados na arte de esgrima estarão por todo o seu caminho. A trilha sonora também foi explorada de forma esplêndida: para cada personagem existe uma dublagem diferente que consegue transmitir toda a emoção da cena.

Infograme
www.infogrames.com
Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 27



Viper Racing

Os mais velozes carros, as mais lindas paisagens e a possibilidade de realizar acidentes incríveis: isso é Viper Racing, a tradução dos sonhos da maioria dos gamemaníacos viciados em velocidade e adrenalina.
Neste jogo você poderá dirigir diversos modelos de Viper e competir contra o tempo ou muitos outros adversários.
As pistas estão recheadas de curvas fechadas e obstáculos naturais, que não permitem muitos erros, fazendo uma seleção natural dos pilotos da próxima geração.

Sierra
www.sierra.com/
Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 27



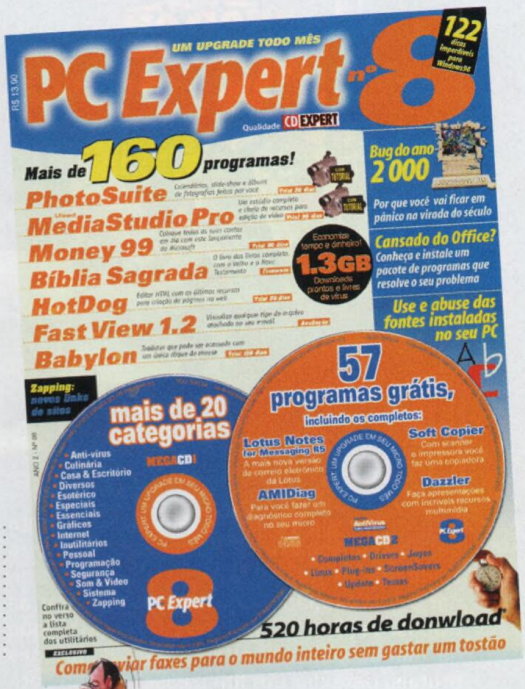
NHL 99

NHL 99 é, provavelmente, a maior produção já feita sobre hóquei no gelo, um dos esportes mais populares nos Estados Unidos que começou a cultivar fãs em todo o mundo. A liga NHL de hóquei está totalmente completa no jogo: os melhores jogadores, esquemas táticos, som, cenários, tudo. Não faltam comentários sobre a perfeição e sua realidade quando nos referimos à movimentação dos jogadores. Gráficos arrepiantes e jogabilidade à toda prova, inserindo o gamer em um jogo verdadeiro com direito até a várias brigas entre os jogadores.

Eletronic Arts
www.ea.com.br
Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 26

PC Expert

Uma Nova Forma de Navegar na Internet



Seu micro está precisando de uns programas para fazer tudo o que você quer e ficar do jeito que você gosta? Então pode conferir: já está nas bancas a edição no. 8 da PC Expert, com muitas novidades e a variedade de programas que já está se tornando nossa marca registrada. Tem gente que ainda está se divertindo com as dezenas de utilitários oferecidos na edição anterior, mas nós não deixamos por menos: desta vez, são mais de 160 programas!

O grande destaque é o Lotus Notes for Messaging R5, o módulo para gerenciamento de e-mail que faz parte do novíssimo lançamento da Lotus, o R5. E o melhor de tudo – completo! Com o Dazzler, outro produto completo desta edição, você faz apresentações incríveis com recursos multimídia. Se quiser deixar a vida no seu escritório mais simples, aproveite o SoftCopier (também completo) e transforme sua impressora e seu scanner em uma copiadora de fazer inveja às profissionais. Já se você estiver preocupado com a saúde do seu micro, que tal um diagnóstico preciso e confiável da sua máquina? Utilize o AMIDiag,



outro produto completíssimo da PC Expert 8. São quatro produtos completos em apenas uma revista. Imagine o dinheiro que você vai economizar!

Além disso, ainda oferecemos mais de 50 freewares, ou seja, você leva ainda mais programas de graça. Sem contar, claro, com as versões trial e shareware de programas que fazem de tudo: editoração, navegação na Internet, editor de texto, organização pessoal, culinária, proteção, recursos de programação... Há programas do calibre do Adobe PageMaker 6.5, do Money 99 e do tradutor Babylon, só para você ter uma idéia.



A nova interface – que dá uma sensação de se estar navegando pela Internet – está fazendo o maior sucesso entre os leitores. Você vai se sentir totalmente on-line, com os melhores programas do mundo à disposição, só que sem gastar telefone nem horas do seu provedor de acesso. E, claro, totalmente protegido de vírus, graças à parceria da PC Expert com a Symantec, que publica o consagrado Norton Antivirus.

O conteúdo dos dois CDs desta edição está incrível, mas não pense que a parte editorial da revista deixa por menos. Nesta edição você encontra 122 dicas e macetes para tirar o máximo do seu Windows 98, um assunto muito solicitado pelos leitores. Afinal, nem tudo o que você faz no Windows 95 acaba servindo para o 98, não é? Para aqueles que usam o micro principalmente para editar textos, explicamos como utilizar melhor as fontes, incrementando a qualidade dos seus documentos. Trouxemos também uma dica muito interessante: um serviço na Internet que envia faxes nacionais e internacionais gratuitamente. Os nossos experts continuam debulhando todas as dúvidas na seção Pergunte aos Especialistas. E para você que está começando a se apavorar com a chegada do dia 31 de dezembro, explicamos tudo o que é preciso saber sobre o tão falado Bug do ano 2000.

Com tantas informações e programas à disposição, você não pode mesmo perder a PC Expert 8. Corra já para a banca e garanta a sua antes que acabe!

PC Expert, um upgrade no seu micro todo mês. ■





Tem Sen Produto G Próximo

Lidere, destrua ou fique em pedaços



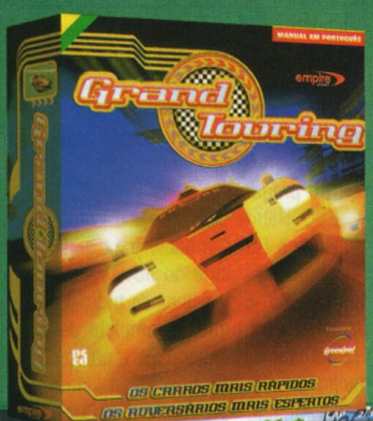
Depois de um século de sangrenta batalha galáctica, uma horda de alienígenas sanguinários, os Kri'iSara, ameaça exterminar a humanidade. Sua missão é liderar as tropas da Nova Aliança a partir de seu tanque de última geração, através de 28 missões brutais, para dar um fim a esse imenso perigo. Boa sorte! A humanidade está contando com a sua ajuda.

Coelhos Espaciais Têm Mais é Que Morrer Mesmo



Se você tivesse que escolher entre a deliciosa Allison Huxter e os horríveis coelhos espaciais, qual deles você iria preferir morto? Ajude Allison a salvar a sua irmã e acabar com todas essas pestes espaciais, neste jogo de ótimas animações e excelentes gráficos e texturas.

Competitividade Acirrada em Altíssima Velocidade



Vista o seu macacão de corrida, coloque as luvas e aperte os cintos para a mais empolgante e radical corrida de sua vida.

O sistema de Inteligência Artificial exclusivo do Grand Touring vai colocá-lo em uma simulação de corrida de altíssima qualidade, contra adversários reais que possuem raciocínio próprio de verdade.

São mais de 20 carros, incluindo os mais velozes modelos de série e os principais carros de competição. Grand Touring é a mais avançada mistura entre adrenalina, desafio e inteligência em simulações de corrida. Experimente a sensação de pilotar o carro dos seus sonhos com a mais veloz e impressionante tecnologia gráfica para PC!



A GreenLeaf tem uma linha de games com qualidade muito superior aos similares do mercado e pronta para agradar a todos os gostos.

As caixas e manuais são traduzidos e cada produto é cuidadosamente dublado

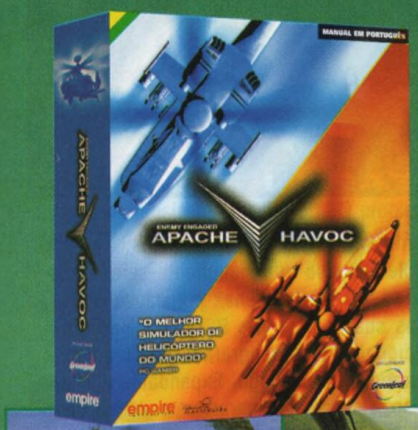
Onde encontrar a Qualidade Superior Greenleaf:

NORTE/NORDESTE ■ **MANAUS:** INFOPRESS (092) 236-0351 • CECIL CONCORDE (092) 633-3133 ■ **FORTALEZA:** SOFT SHOP (085) 244-4607 • SHOW TECH - IGUATEMI (085) 241-3988 • JAROSLANA (085) 264-9555 ■ **SÃO LUIS:** M.B. DE A RAMOS (098)244-3207 ■ **BELÉM:** SOL INFORMÁTICA (091) 212-3355 ■ **RECIFE:** AJR INFORMÁTICA (081) 427-1438 • INFOBOX (081) 465-3422 ■ **JABOATÃO DOS GUARARAPES:** BYTECH INFORMÁTICA (081) 341-6917 • INFOSEVEN (081) 464-2277 ■ **PICOS:** MOURA E BAPTISTA (086) 422-5657 ■ **TERESINA:** ANTENÃO (086) 230-2079 • SUPRIFORMS (086) 223-0995 • INFONEWS (086) 230-1181 • WELLINGTON LIMA DOS SANTOS (086) 223-2118 ■ **PARNAÍBA:** EXATUS HOUSE CENTER (086) 321-1634 • ILO SÁ (086) 322-4748 ■ **NATAL:** FURTADO E MEDEIROS (084) 202-5522 • MIRANDA COMPUTAÇÃO (084) 206-2551 • MD COMÉRCIO (084) 219-4555 ■ **SALVADOR:** DAYSE VINAGRE (071) 234-4305 • L.S. SPINOLA (071) 358-8782 • INFOPORTO (071) 358-8631 ■ **CAMPO GRANDE:** LF INFORMÁTICA (083) 341-1995 ■ **MOSSORÓ:** (084) 317-3200 ■ **MACEIÓ:** SUPRIFITAS (082) 326-2297 ■ **ARACAJU:** COMPUGRAFICS (079) 211-6545 - **MINAS GERAIS:** ■ **JUIZ DE FORA:** DOMINIUS GAMES (032) 232-3421 ■ **B.H.:** LIVRARIA LEITURA (031) 226-4991 ■ **SANTA RITA DO SAPUCAÍ:** MÚSICA E ARTE (035) 471-3238 ■ **NOVA LIMA:** R2V2 (031) 286-1166 ■ **IPATINGA:** PROMPT (031) 822-3434 - **SP/CAPITAL:** PAPELARIA BILAC (011) 5581-1959 • WEST POINT (011) 262-2839 • WR COM. (011) 6601-3988 • MICRO PLUS (011) 285-4055 • MEET POINT (011) 267-9537 • INFOMANIA (011) 6192-9739 • 2 MG (011) 6940-5671 • GARCIA CENTER (011) 571-6611 - **SP/INTERIOR** ■ **APARECIDA DO NORTE:** FRANCISCO SÉRGIO (012) 564-1237 ■ **ARAÇATUBA:** CARLOS JOSÉ ALVES JR (018) 622-3429 ■ **ARARAQUARA:** TEND TUDO (016) 222-1415 ■ **FERNANDÓPOLIS:** ADALBERTO (017) 442-5104 ■ **INDAIATUBA:** CARLOS MASAHIRO (019) 875-3025 ■ **LIMEIRA:** EMERSON DANIEL (019) 442-0181 ■ **OURINHOS:** SYNTHON INFORMÁTICA (014) 322-3931 ■ **PEREIRA BARRETO:** CARLOS AUGUSTO MEGUMI (018) 761-4692 ■ **SANTO ANDRÉ:** JOÃO CLEMENTE (011) 444-1043 • PCM SERVIÇOS (011) 4990-3458 ■ **SANTOS:** CARLOS H. T. (013) 289-5903

mpre um GreenLeaf de Você

"O Melhor Simulador de Helicóptero do Mundo"

- PC GAMER -





O Leste encontra o Oeste em uma luta apocalíptica de super-potências.

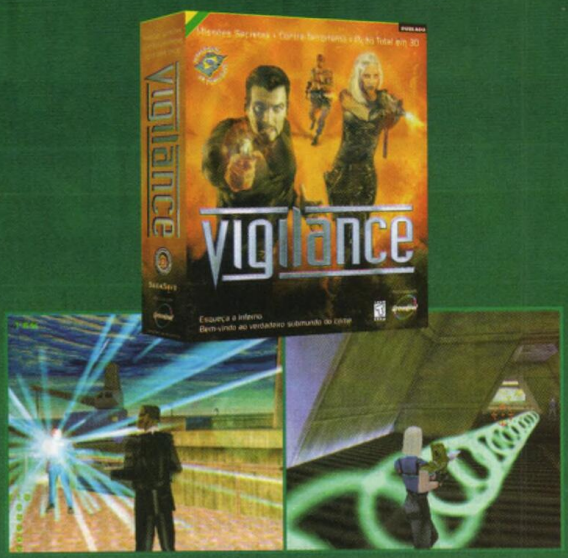
As "estrelas" deste combate são o Apache Longbow, a máquina de combate definitiva do exército norte-americano e o Havoc, a mais avançada arma de destruição russa, que se enfrentam neste que é simplesmente o mais perfeito simulador de helicópteros já desenvolvido para PC.

Além dos gráficos excepcionais, seu alto nível de jogabilidade, seus níveis crescentes de desafio ao jogador, sua atmosfera absorvente e os seus combates impecavelmente realistas tornam esse game a melhor experiência de todos os tempos em simuladores de vôo.

ou legendado de acordo com a devida conveniência, para você só ter o trabalho de escolher qual deles é o seu preferido e se divertir até não poder mais.

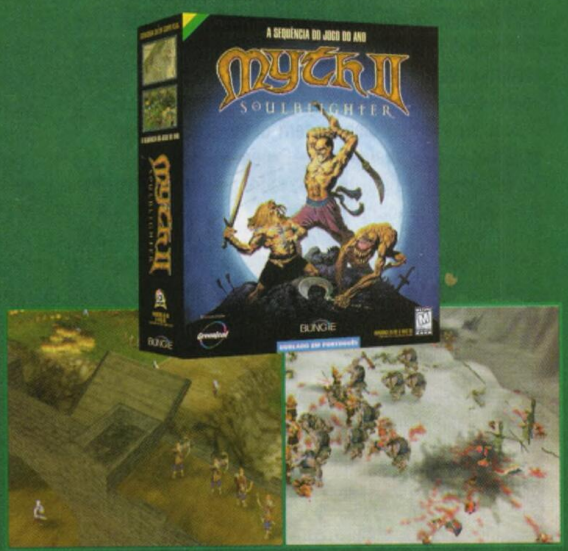
Confira cada um dos nossos títulos e divirta-se!

Bem-vindo ao Submundo do Crime



Se você já se cansou de trocar tiros contra alienígenas em paisagens abstratas e está buscando um desafio de verdade, prepare-se para Vigilance, um jogo de tiro em 3D onde o perigo é real e seus inimigos fazem parte da pior escória da humanidade.

Estratégia e Batalhas Medievais totalmente 3D



Myth II se passa 60 anos após a derrota de Balor, o maléfico líder dos Fallen Lords. Porém, quando a paz iria reinar, o mais violento dos Fallen Lords resolve dar as caras. Aliado às tropas infernais, o terror marcha rumo às aldeias. Todos contam com você para encerrar este novo reinado de medo e sangue.

• D'AVILLA ROCHA (013) 289-5025 ■ **SÃO JOSÉ DO RIO PRETO:** DANILA FERRARI (017) 235-2174 • FOX RIO PRETO (017) 227-8184 ■ **ITU:** BIT HOUSE (011) 7824-3789 ■ **SÃO BERNARDO DO CAMPO:** A E C CENTRAL INFORMÁTICA (011) 4330-0913 ■ **CAMPINAS:** TEXEL INFORMÁTICA (019) 254-2766 ■ **ANDRADINA:** SANTINHO MANOEL MORALES (018) 722-3701 ■ **ITATIBA:** MULTSHOP (011) 7805-3088 - **SUL/CENTRO OESTE** ■ **BRASÍLIA:** MILENA ANDRADE RODRIGUES (061) 347-4410 • CTIS INFORMÁTICA (061) 340-3488 • LOBO ARTE INFORMÁTICA (061) 382-1984 ■ **VILA VELHA:** PAPELARIA PRAIA DA COSTA (027) 329-2978 ■ **GOIÂNIA:** GENESIS VÍDEO & GAMES (062) 215-5243 • NORA MOTTA (062) 295-1354 ■ **CUIABÁ:** LEBLON TECNOLOGIA (065) 623-4855 • MORAIS E MACHADO (065) 624-8480 ■ **CURITIBA:** INFOCITY (041) 326-1257 ■ **ITAPERUNA:** EMPÓRIO ROMAGNOLO (024) 822-1931 ■ **CAXIAS DO SUL:** A. S. INFORMÁTICA (054) 228-2111 ■ **PORTO ALEGRE:** MEGA MÍDIA INFORMÁTICA (051) 339-3018 • DIGIMER (051) 212-1253 ■ **SANTA MARIA:** PEDRO REGIS (055) 222-5515 • ROSANGELA BENDER (055) 225-2936 ■ **CANOAS:** PERSONAL COMPUTADORES (051) 466-3030 ■ **PASSO FUNDO:** GIAMAC INFORMÁTICA (054) 311-4499 ■ **DOURADOS:** A UNIVERSITÁRIA (067) 421-3787 ■ **NOVA FRIBURGO:** FRIBOOK (024) 523-4174

OUTRAS LOCALIDADES LIGAÇÃO GRATUITA: 0800-17-5355.

QUALIDADE SUPERIOR

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Expendable

Muita ação e tiros para todos os lados



A velocidade de movimentação do personagem pode significar a vitória ou a derrota

Expendable mostra uma previsão mais obscura sobre o futuro, embora mais profunda. A atmosfera de todos os planetas será feita do mais puro oxigênio. Por quê? Porque isso significará que a menor faísca vai provocar uma explosão que fará Hiroshima parecer um simples espirro. Atingiu um caixote com uma bala perdida? Grande explosão. Um tiro acerta de mau jeito o nível inferior? Grande explosão (com respingos de vísceras). No mundo de Expendable, mesmo a abertura de um simples envelope pode ser acompanhada de uma bola de fogo.

Isso tem conseqüências positivas e negativas. Do lado angelical, Expendable é o jogo visualmente mais chocante que se pode esperar encontrar, a poesia das fantasias de poder adolescentes transformadas em um espetáculo que Hollywood jamais conseguiria duplicar. Se alguém ver Expendable sendo jogado por dez segundos, ficará espantado com sua magnificência marcial. O problema é que eles podem olhar quaisquer dez segundos. A intensidade de Expendable é constante, de modo que nos acostumamos aos excessos e o encanto se perde.

Expendable se inspirou em alguns dos melhores jogos de arcade de todos os tempos, misturando o caos de Smash TV com Ikari Warriors. É um jogo de tiro em sua forma mais pura, com você (e um amigo opcional) atirando contra as massas. Gosto desse tipo de jogo, e não pense que há algo de retrógrado no conceito. A idéia é pura. A realidade... está mais corrompida.



A grande quantidade de tiros para todos os lados nada mais é do que uma nova adaptação do velho contra

Primeiro, o maior dos problemas. Expendable é quase completamente sem forma. Um jogo de tiro existe apenas por causa do ajuste das suas partes. De R-Type a Half-Life, é o posicionamento coreografado dos inimigos que dá grandeza a um jogo. Expendable não tem nada disso. Os inimigos parecem pedaços de carne, andando sem rumo no fundo da tela apenas para serem derrubados por uma rajada de plasma. E há as imperfeições sem graça. As mortes aleatórias provocadas por caixotes caindo do céu. O fato de algumas das sempre presentes explosões o machucarem e outras não. O fato de portais laser se fecharem atrás de você depois que são atravessados, de modo que com o menor recurso se é sacrificado instantaneamente. E assim por diante.

Há momentos de gênio (como quando se é transportado pela primeira vez para dentro de uma nave alienígena e ele se torna uma cópia em terceira pessoa de Phobia) mas ele é absoluta e definitivamente... Descartável. ■



PC GAMER BRASIL 60%

Uma bomba ótica com desenho relaxado

Requisitos mínimos: P200, 32Mb RAM e placa aceleradora 3D Rage - www.rage.co.uk

Redline

Lutas entre clãs, com direito a muitos carros e armas

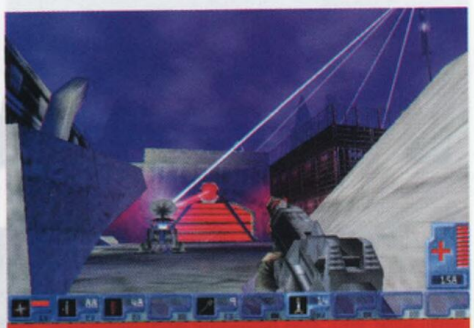
É o futuro distante. Tudo está devastado. A última bomba caiu faz pouco tempo e os sobreviventes da raça humana se reuniram em várias gangues e clãs diferentes em luta constante pelo poder usando carros envenenados e armas impressionantes. Parece familiar? Sim, Redline é Mad Max. Mas no seu computador.

Portanto, em troca do seu dinheiro, você recebe dois jogos em um: um jogo de veículos de combate e um jogo padrão de tiro em primeira pessoa. Para um jogo "correto" em 3D é um conceito maravilhoso, mas infelizmente Redline não sustenta o entusiasmo da compra. O problema é que ao oferecer um pacote duplo de entretenimento, ele acaba com um par desprezível em vez de um conjunto completo.

É a parte da direção que mais sofre. Embora dirigir por depósitos de lixo em chamas trombando contra três ou quatro inimigos ardilosos em seus automóveis seja uma excelente diversão no início, nunca se tem a sensação de que vários dos veículos são assim tão diferentes entre si. Claro que há pequenas diferenças na velocidade máxima e na aceleração e elas são algo perceptíveis.

Arenas modulares conectadas por infinitos corredores, vilões carecas, texturas incompletas e um tedioso conjunto de armas potentes dão a Redline a aparência inanimada de ter sido "criada por robôs". Ela melhora um pouco durante os interlúdios em primeira pessoa, que abrem seu caminho até um status de clone mediano de Quake.

Portanto, Redline é rápido e frenético, mas a novidade da ação geminada cansa depressa.



Um enorme arsenal bélico para um jogo chato

Especialmente porque as seleções de carros e armas são tratadas quase como jogos à parte, sendo virtualmente impossível completar uma tarefa motorizada a pé, enquanto as partes em primeira pessoa são apenas para pedestres. Pode ser interessante ter alguma diversão perversa de vez em quando. Mas, no pouco tempo necessário para se chegar a essa fase você já terá tido mais que o suficiente. ■

PC GAMER BRASIL **66%**

Mistura infeliz de Carmageddon com Quake. Gasta muito depressa

Requisitos mínimos: Pentium 166, 16Mb RAM e placa 3D
Electronic Arts - www.ea.com.br

Lands of Lore III



Uma aventura por uma terra já conhecida

Durante todo o desenvolvimento desta nova saga, a Westwood prometeu algo realmente novo. Mas logo nas primeiras declarações, a coisa já começou a ficar estranha. Todo o enredo iria se desenrolar na mesma terra da série – Gladstone. Por coincidência, muitos personagens dos jogos anteriores também estariam vivendo nesta cidade.

A história do jogo é muito interessante: o herói descobre, depois de certo tempo, que é o filho bastardo do rei e será o próximo a assumir o trono de Gladstone. Sua situação complica quando, durante uma bela noite, bestas selvagens atacam o rei e seus outros filhos. O pobre futuro rei bastardo acaba tendo sua alma roubada e – para piorar - a sua madrasta não vai com sua cara.

A princípio, a missão é simples: descobrir o verdadeiro assassino do rei e percorrer uma verdadeira vastidão para recuperar sua alma. Porém, o personagem não espera que, no meio desta aventura toda, ele ainda terá de desenvolver seu caráter e que isto poderá alterar o curso da história. Este é o ponto mais forte de todo o jogo e, com certeza, motivo pelo qual muitos gamemaníacos o aguardaram tão ansiosamente.

Apesar de toda a complexidade do enredo, as coisas não seguem bem no decorrer da história. Os gráficos não têm grandes novidades se comparados com os das série anterior. Os cenários foram retrabalhados mas, infelizmente, deixam a desejar. Eles não são nítidos e criativos o suficiente para serem considerados um passo a mais na história de Lands of Lore.

A jogabilidade é interessante, mas não deixa de ser um tanto quanto complicado gerenciar os objetos e lugares que devem ser usados. Isto vale inclusive para os amantes de adventures que já estão acostumados a ter de lidar com uma pilha enorme de objetos e diversas situações diferentes para aplicá-los. A interface é intuitiva, mais não consegue salvar as falhas de outros itens.

O combate em tempo real é algo que pode ser descrito como um momento desesperador. Apesar de acontecer "em tempo real", esta experiência pode ser totalmente dispensável. A batalha está restrita a simples cliques



Gráficos sem muitas novidades

repetitivos de mouse, mesmo com a grande variedade de itens e habilidades a serem explorados e usados.

As cidades têm um pouco mais de vida do que nas edições passadas, lembrando que em Lands II tudo parecia estar deserto. Gladstone chegou até a ser considerada uma cidade fantasma na época em que o segundo game da série fazia sucesso. Lands of Lore III não consegue explorar todo o potencial de seu enredo. Talvez se tivesse vindo anos antes teria feito mais sucesso. ■

PC GAMER BRASIL **50%**

Mais uma seqüência que se salva apenas pelo enredo

Requisitos mínimos: Pentium 166 – 32MB e placa 3D
Westwood – www.westwood.com

Wild Metal Country



Um game de tanques que poderia ter mais graça

Você está em um tanque, andando por aí para pegar coisas, atirar em outros tanques, coletar power-ups e de, modo geral, ficar vivo pelo maior tempo possível. Pensando no que deveria ter sido feito, o sistema de geração de emoção sempre foi o fato que manteve a DMA desenvolvendo o jogo – afinal, foram esses magos escoceses dos sonhos já nos deram Grand Theft Auto e Lemmings.

O ritmo do desenrolar de Wild Metal não seria um problema se os níveis não tivessem sido criados tão grandes e vazios e o radar instalado no tanque, tão absolutamente inútil. Não que Wild Metal seja muito ruim, apenas nada dele é particularmente bom.

Considerando-se muito desapontador nível de combate do jogo, é estranho que a maioria das táticas pareçam envolver ação torreta contra torreta. Junto com os controles de pista, também se pode girar a torreta do tanque por 360 graus, permitindo tiros em movimento ao estilo MechWarrior.

Outra irritação com a dinâmica do jogo é a reduzida gravidade em que as coisas se desenrolam. Com exceção de tornar mais lento o que já é um ritmo sedentário, ela torna as minas saltadoras difíceis de rastrear (por exemplo), aumenta o tempo necessário para o tanque ser atingido por fogo inimigo (e o tempo em que se está realmente no controle), reduz o impacto quando finalmente se encontra algo para explodir e provoca mais irritação ainda quando um tanque "acelerado" atinge uma irregularidade no solo e fica rolando pelo que parece ser uma eternidade.

O ponto forte do jogo é, sem dúvida alguma, o multi-player, em que até oito jogadores podem participar de uma seleção de arenas para as opções mais comuns: Captura, Todos contra Todos, Time contra Time. Fica-se com a impressão, jogando esse tipo de game, de que talvez o pessoal da DMA tenha passado muito pouco tempo brigando entre si e não o suficiente para criar níveis para o jogo solo. Contudo, por mais atraente que seja o jogo multi-player, a velocidade ainda está contra a oposição humana.



Tanques lentos e com uma imensidão para percorrer

Wild Metal Country oferece pouco tempo de jogo e é difícil vê-lo criando sua própria irmandade dedicada na Net. Ele não tem ação suficiente para interessar os atiradores e não é tático o bastante para encantar os pensadores. O principal problema com Wild Metal, entretanto, é que simplesmente há muita expectativa a respeito. ■

PC GAMER BRASIL

Melhor do que muitos podem fazer, mas não bom o bastante para a DMA.

67%

Requisitos mínimos: Pentium 166, 16Mb e placa aceleradora
Gremlin - www.gremlin.co.uk

Liath



Uma aventura totalmente desapontadora

Myst pode ter sido um jogo chato, mas também tem de carregar a culpa por bobagens como Liath. Se não tivesse feito milhões em todo o mundo de forma inexplicável, teríamos visto a morte das aventuras pré-renderizadas logo após o nascimento do CD-ROM. Mas ele fez e ainda estamos escavando lixo como este em busca de uma única pedra preciosa. Deve-se dizer que Liath é mais do que apenas uma porcaria.

O jogo vem em mais de um CD (dois); os personagens têm nomes estúpidos com apóstrofes no lugar de vogais; está cheio de traduções ruins e digitação errada; a animação é horrível; os personagens são batidos; começa-se em uma prisão (naturalmente, é fácil escapar); as sombras estão em um ângulo fixo, não importa de onde venha a luz; a tentativa de sincronização dos lábios não funciona; há montes de conversas inúteis (que não podem ser "puladas"); pode-se pegar coisas na casas das pessoas sem que elas se queixem, mesmo que o vejam; leva uma vida para ir de um lado para outro da tela porque seu personagem só consegue andar em linha reta e precisa parar para alinhar-se na direção em que vai; a interface é inacreditavelmente desajeitada; as áreas de movimento ou seleção de itens é pequena; e há fadas, penteados ridículos e uma tediosa história de fundo.

Francamente, é como se nada tivesse sido aprendido nos últimos vinte anos de criação de jogos. Liath se recusa a permitir que você se divirta e o entedia com uma história comparável às aulas do jardim de infância. O único motivo para não ganhar um zero é que se tem uma pontuação – o que é bom – e um sistema interno de dicas, o que significa que não é preciso se preocupar em jogá-lo. ■



Uma aventura atrapalhada e cheia de problemas

PC GAMER BRASIL

É impossível imaginar como essa droga foi aceita, sem dizer, terminada.

8%

Requisitos mínimos: Pentium 166 16 Mb Ram
Acclaim - www.aklm.com

Grand Touring

DESTAQUE PC GAMER

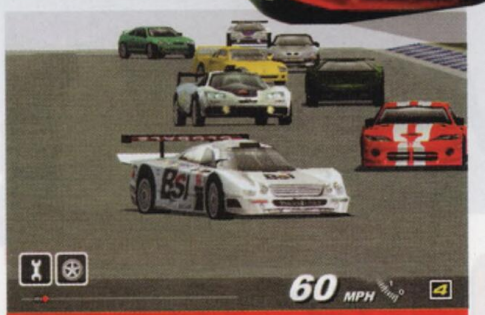
Grandes carros em uma magnífica simulação



Grand Touring é um tipo de jogo que enche de alegria os gamemaníacos. Em poucas palavras, se poderia dizer que é um dos mais competentes simuladores de automobilismo já criados para PC. Mas com certeza isto poderia ficar muito vago.

Antes de começar vale ressaltar que, mesmo os que não gostam muito de jogos de corrida, não conseguirão resistir aos encantos deste game. Mas nesta altura do campeonato, você deve estar se perguntando a razão de tanta empolgação quando se fala de Grand Touring. A idéia de reunir os melhores carros em um único jogo sempre foi o objetivo da maioria dos desenvolvedores desta categoria. Porém, por algum motivo, sempre faltava algum item que na versão final se fazia muita sentida. Em Grand Touring você poderá encontrar todos os detalhes que o torna muito próximo da realidade.

A variedade de carros se traduz em BMWs, Porches, Vipers, Ferraris e todos os outros objetos de desejo dos fascinados por velocidade em quatro rodas. Mas, logo de inicio você só terá disponível dois carros. Não se preocupe, são duas máquinas que tornam a vida dos simples mortais quase um sonho. E, no decorrer de sua vitoriosa carreira, novas máquinas furiosas estarão prontas para queimar as pistas.



Cada piloto tem um tipo diferente de Inteligência Artificial

Ainda sobre os carros, todos podem ser quase que totalmente personalizados. As configurações mecânicas podem ser modificadas para melhor adequar o carro a cada tipo de pista ou condição climática, influenciando diretamente o desempenho. A exceção se faz no caso da pintura que respeita as cores disponibilizadas no mercado para cada modelo em específico.



Carros velozes e pistas alucinantes vão fazer você delirar



Quanto às corridas, não espere simples pegas sem emoções. Existem diversos tipos de provas que vão, desde corridas por tempo a competições do tipo simulação, onde cada detalhe do carro poderá significar a vitória ou a derrota. Há inúmeras pistas, todas bem detalhadas e com curvas que exigem um certo preparo. Grand Touring ainda reservou algumas surpresas, como corridas noturnas e circuitos ovais. As diversas condições climáticas também não foram deixadas de lado. Em algumas provas, nevascas ou chuvas torrenciais farão a sua parte no que se refere a dificultar ainda mais a disputa.

Cada carro tem sua característica específica tornando o jogo ainda mais realista. Por exemplo: carros com tração 4 X 4 quase não derrapam nas curvas de alta velocidade, enquanto que outros modelos têm uma certa dificuldade de se manter na pista em curvas fechadas realizadas em velocidades extremas. A Inteligência Artificial dos concorrentes é outro ponto forte do jogo. Cada personagem tem uma personalidade e um tipo diferente de atitude. Alguns deixam você passar livremente enquanto outros esperam o momento certo para jogá-lo para fora da pista sem dó nem piedade. A habilidade também não é uniforme. Existem pilotos mais hábeis e outros mais estúpidos. Mas não se engane, este último tipo é raro neste ramo.

Os danos causados por batidas interferem no desempenho do carro, assim como na resposta ao controle. Mas as máquinas podem ser reparadas durante a corrida. Para que isto aconteça, basta entrar no box e aguardar o conserto.

A parte gráfica também chama muito a atenção. Todos os recursos disponíveis foram explorados para que, em cada corrida, o jogador se sinta o mais perto possível da realidade virtual da corrida. Os efeitos de luz, sombra e brilho reforçam este recurso. Para quem acredita que errando é que se aprende, a opção de replay permite ver todas as barbeiragens em diversos ângulos cinematográficos. Para completar, o suporte multi-player permite que até oito jogadores se enfrentem ao mesmo tempo em corridas emocionantes. ■

PC GAMER BRASIL — **90%**

Uma incrível simulação com carros delirantes

Requisitos mínimos: Pentium166 32 Mb Ram e placa aceleradora Empire / Greenleaf – www.greenleaf.com.br

Requiem: Avenging Angel

JOGO DO MÊS
PC GAMER BRASIL



Um anjo barra pesada na batalha contra o mal

Anjos bonzinhos num paraíso brindando a celestial paz universal. Todos com lindos santinhos ao redor e feições felizes. Bem, se esta era a sua impressão sobre os anjos e suas atitudes ... Prepare-se para mudar radicalmente de idéia. Malaquias, o herói do jogo não tem nada a ver com toda esta bucólica cena. Ele é o mais hardcore dos anjos, um sujeito realmente barra pesada que odeia ficar de papo furado. E não tem dó nem piedade dos pobres mortais que tentarão de tudo para mandá-lo para o inferno, ou de volta para o céu.

Apesar de sua aparência nada cordial, não vá pensando que ele não está do lado dos mocinhos. Na verdade, sua vinda à Terra é justamente para acabar com as criaturas infernais que estão aborrecendo os indefesos mortais e colocando tudo em desordem em nosso planeta. Logicamente que vários seres humanos resolveram passar para o lado do mal.

Como não podia deixar de ser, este é um jogo de ação em primeira pessoa, onde quase tudo deverá ser destruído para que a paz seja recomposta. A principio, o que chama a atenção nesta nova versão da eterna luta entre o bem e o mal é o arsenal que o herói possui. Em vez de simplesmente tentar convencer a todos sobre o que é certo por meio do uso de seus dons angelicais, Malaquias vem com tudo para debulhar nesta guerra. Rifles e revólveres são alguns exemplos clássicos. Porém, o melhor da festa está nos poderes divinos de exorcizar os inimigos ou transforma-los em estátuas de sal. Mas Malaquias não pode se comportar mal e, se começar a matar inocentes a torto e a direito, alguém lá em cima pode não gostar e vai castigá-lo. E pode esperar o pior dos castigos.



Os gráficos misturam ação e mistério

Existem diversos tipos de ambientes completamente diferentes que tornam esta aventura algo realmente inédito. Logo no primeiro nível, o doce e gentil anjo tem que resolver uns detalhes pendentes, nada mais, nada menos do que no inferno, repleto de criaturas sofredoras e bestas malditas. Depois desta rápida visita, Malaquias irá para a Terra e as coisas não estarão muito diferentes por aqui. A interação é total e pode-se conversar com todas as pessoas que estiverem no caminho. Graças à boa localização do jogo para o português, tudo ficará mais fácil e com certeza dará para mergulhar de cabeça neste universo. Só para deixar claro, diferente de alguns jogos que perdem seu charme com a dublagem, as vozes de Requiem estão tão boas quanto as originais.

Existem diversas missões a cumprir. Na verdade, Malaquias não está na Terra simplesmente para fazer jus aos colossais lucros da indústria bélica. Vários quebra-cabeças estão espalhados durante o percurso. Os NPC's (personagens não jogáveis controlados pelo computador) poderão dar ótimas dicas e até mesmo as soluções de vários problemas. Por isso não é aconselhável sair matando todos sem antes conversar um pouco.



Malaquias enfrentará muitos inimigos até conseguir vencer o mal

A Inteligência Artificial dos inimigos surpreende. Em alguns ataques eles estarão correndo e atirando como loucos, mas em outros estarão escondidos e prontos para atacar no momento certo. Será necessário também, em alguns casos, usar um pouco de coação para obter maiores informações ou conseguir um minuto de atenção.

Diferente de outros jogos do gênero, aqui o mundo tem vida. As pessoas nas ruas estão conversando, os bêbados cantando e os soldados maltratando inocentes. Algumas ações acontecem mesmo quando o personagem nem consegue perceber. A realidade contida neste game é exagerada. Alguns inimigos - após levar um tiro na perna e o sangue espirrar para todos os lados - podem se levantar e sair mancando ou partir para a desforra com todo o ódio. A grande dica para exterminar rapidamente os mortais é usar da velha e boa política do tiro na cabeça, apesar do poder de fazer o sangue ferver ser uma ótima diversão.

Os gráficos misturam o gótico com as tendências futurísticas, são bem detalhados e nítidos, mesmo sem o uso de placa aceleradora. A velocidade do jogo é bastante razoável em micros Pentium 200. Há também a possibilidade de se jogar em multiplayer de até oito pessoas em time ou em maravilhosas batalhas dignas dos livros do apocalipse. ■



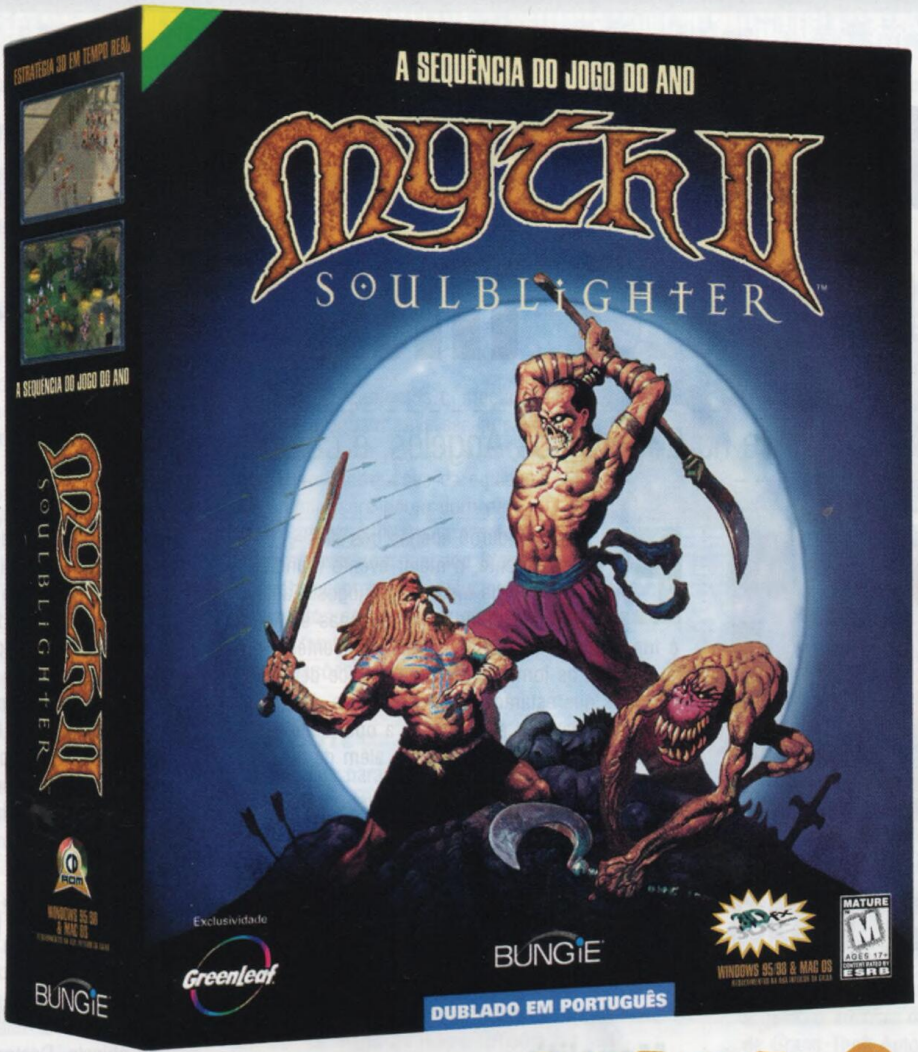
PC GAMER BRASIL

O melhor jeito de fazer a justiça prevalecer

92%

Requisitos mínimos: Pentium 166, 32 MB RAM
3DO/ Greenleaf – www.Greenleaf.com.br

www.cdexpert.com.br



Por apenas:
R$65,00*

ELES SABEM A VERDADE SOBRE O MITO



"...BOAS DOSES DE DESAFIO E VIOLÊNCIA EQUILIBRADA FAZEM DE MYTH UM TÍTULO EXTREMAMENTE DIVERTIDO DE SER JOGADO."

- Editor da PC Gamer Brasil

Tem sempre um produto GreenLeaf próximo de você:

NORTE/NORDESTE MANAUS: INFOPRESS (092) 236-0351 - CECIL CONCORDE (092) 633-3133 **FORTALEZA:** JAROSLANDIA (085) 264-9555 **SÃO LUIS:** M.B. DE A RAMOS (098) 244-3207 **BELÉM:** SOL INFORMÁTICA (091) 212-3355 **RECIFE:** AJR INFORMÁTICA (081) 427-1438 **INFOBOX** (081) 465-3422 **JABOATÃO DOS GUARARAPES:** BYTECH INFORMÁTICA (081) 341-6917 **PICOS:** MOURA E BAPTISTA (086) 422-5657 **TERESINA:** SUPRIFORMS (086) 223-0995 **PARNAÍBA:** EXATUS HOUSE CENTER (086) 321-1634 **NATAL:** MIRANDA COMPUTAÇÃO (084) 206-2551 MD COMÉRCIO (084) 219-4555 **SUL/CENTRO OESTE BRASILIA:** LOBO ARTE (061) 382-1984 - CTIS INFORMÁTICA (061) 340-3488 **GOIÂNIA:** NORA MOTTA (062) 295-1354 **DOURADOS:** A UNIVERSITÁRIA (067) 421-3787 **CURITIBA:** INFOCITY (041) 326-1257 **NOVA FRIBURGO:** FRIBOOK (024) 523-4174 **CAXIAS DO SUL:** A.S. INFORMÁTICA (054) 228-2111 **PORTO ALEGRE:** DIGIMER (051) 212-1253 **SANTA MARIA:** PEDRO REGIS (055) 222-5515 ROSANGELA A BENDER (055) 225-2936 **SUDESTE APARECIDA DO NORTE:** FRANCISCO SÉRGIO (012) 564-1237 **ARAÇATUBA:** CARLOS JOSÉ ALVES JR (018) 622-3429 **ARARAQUARA:** TEND TUDO (016)222-1415 **FERNANDÓPOLIS:** ADALBERTO (017) 442-5104 **INDAIATUBA:** CARLOS MASAHIRO (019) 875-3025 **LIMEIRA:** EMERSON DANIEL (019) 442-0181 **OURINHOS:** SYNTHON INFORMÁTICA (014) 322-3931 **PEREIRA BARRETO:** CARLOS AUGUSTO MEGUMI (018) 761-4692 **SANTO ANDRÉ:** JOÃO CLEMENTE (011) 444-1043 **SANTOS:** CARLOS H.T. (013) 289-5903 - D'AVILLA ROCHA (013) 289-5025 **SÃO JOSÉ DO RIO PRETO:** DANILA FERRARI (017) 235-2174 - FOX RIO PRETO (017) 227-8184 **SÃO PAULO CAPITAL:** PAPELARIA BILAC (011) 5581-1959 - WEST POINT (011) 262-2839 - WR COM. (011) 6601-3988 **SANTA RITA DO SAPUCAÍ:** MÚSICA E ARTE (035) 471-3238 **IPATINGA:** PROMPT (031) 822-3434 **BELO HORIZONTE:** LIVRARIA LEITURA (031) 226-4991 **OUTRAS LOCALIDADES:** LIGAÇÃO GRATUÍTA: 0800-17-5355

BUNGIE

QUALIDADE SUPERIOR

GreenLeaf

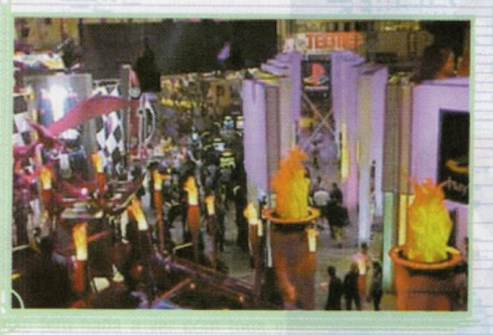
www.greenleaf.com.br

* Preço sugerido para venda e que pode variar de loja para loja

Myth II: Soulblighter, Myth: The Fallen Lords e bungie.net sao marcas registradas da Bungie Software Products Corporation. © Bungie Software Products Corporation. Todos os direitos reservados.

A maior feira de games do mundo

A equipe da CD Expert esteve na E3, em Los Angeles, e conta tudo para você



Esta feira que durou apenas três dias é, possivelmente, o maior evento mundial no calendário da indústria de jogos. Tanto para grandes como para pequenas empresas é fundamental que todos estejam presentes.

Para os jornalistas é uma chance de ver os jogos que estarão em evidência nos dois anos seguintes. Para os exibidores é a oportunidade de fazer novos e bons contatos, além de avaliar a concorrência.

Curiosamente, a feira deste ano apresentou menos surpresas do que as anteriores. Empresas conhecidas como a EA, a Eidos e a Activision dominaram o palco, cada qual tentando ofuscar a outra com estandes maiores, mais barulhentos e agitados. Contudo, no geral, a feira se caracterizou por um grande número de títulos programados para serem lançados há tempos. Indiana Jones, Age Of Empires II, Dungeon Keeper II, Giants e Homeworld pareceram incríveis, enquanto o Daikatana, de Romero, foi responsável por uma curiosidade mórbida.

O raio-x dos futuros lançamentos

Acclaim

Shadow Man foi o destaque da Acclaim nesta feira. A proposta do jogo chamou a atenção de muitos dos visitantes. A personagem principal tem algo como uma dupla personalidade e o jogo acaba se densenrolando em dois mundos diferentes.



Sierra

O melhor, na opinião de muitos, foi o destaque dado para Diablo II. O jogo promete ser muito melhor que o primeiro. Com direito a jogos mais apurados no modo single player. Homeworld, também teve um pequeno espaço para mostrar seu potencial.

Rip Cord

Com a proliferação dos jogos de simulador de soldado, Spec Ops 2, que deverá ser lançado em novembro, chamou a atenção e promete alegrar a vida dos donos de lojas de software.

3DO



As seqüências estiveram em alta na E3. A 3DO não perdeu tempo em explorar a série Army Men. A continuação será em pleno espaço sideral. A novidade, contudo ficou por conta de Crusader of Might and Magic que deverá casar o gênero D&D com o estilo consagrado de Tomb Raider.

Monolith

O principal motivo de alegria da Monolith foi o lançamento da engine Lithtech II, que promete revolucionar os jogos de ação. Destaque para Sanity, um jogo no qual você comanda um personagem com poderes psíquicos de alto grau de destruição.

Novalogic

O simulador F22 ganhará um poder realmente avassalador. No terceiro da série, o piloto terá armas nucleares para brincar. Delta Force também receberá continuação, utilizando a mesma tecnologia do anterior. E por fim, a Novalogic está preparando um concorrente de peso para X-Wing: Tachyon, com gráficos realmente impressionantes e muito velozes.

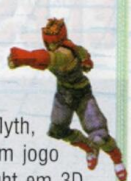
Take 2



Hidden & Dangerous, o simulador de soldado mais comentado de todos os tempos, mereceu o destaque que recebeu na feira, sendo o principal astro do estande da Take 2.

Interactive Magic

Na guerra pelo segmento de Age of Empires, Seven Kingdons II promete uma excelente briga. E, pelo que tudo indica, a Interactive Magic está disposta a lutar mesmo. Flashpoint promete deixar Hidden and Dangerous no chinelo. Destaque para Mortyr, o polêmico jogo de tiro em primeira pessoa com conteúdo nazista que está dando pano para manga nos Estados Unidos.



Bungie

Conhecida mundialmente por Myth, desta vez o futuro lançamento será um jogo de luta. ONI pretende ser um Final Fight em 3D, com direito a uso de armas de fogo.

Psygnosis

Entre os muitos títulos que invadiram o mercado, Drakan parece ser o favorito. Uma versão de Tomb Raider medieval com direito a vôos de dragão é sua melhor tradução. Hired Guns será outro jogo que tomará a atenção. O inovador em Hired é o controle da ação: será possível controlar até quatro jogadores ao mesmo tempo e na mesma tela.



Red Storm

Toda a complicação e planejamento de Rainbow Six estará de volta em breve. A continuação, cujo subtítulo será Rogue Spear, continuará com os esquemas de planejamento com inclusão de atiradores de elite. A interface estará com mais recursos, porém será mais acessível aos que não estão acostumados com o estilo.

Gathering of Developers

Kiss e seu Pshyco Circus estarão em breve nas lojas, com direito a todo o universo louco do grupo de rock. Um detalhe importante: a engine usada é a mesma do Shogo.

Mindscape



Prince of Persia 3D foi a estrela da Learning Company/Mindscape. O jogo que é uma remontagem totalmente em 3D do clássico de dez anos atrás deverá manter os mesmos elementos de jogo do original. Porém os combates mano-a-mano estão recebendo um toque especial para ficar mais real.

Dynamix

O maior arma para a feira foi a seqüência para Starsiege, Tribes II. O segundo da série está sendo desenvolvido e deve ficar pronto no ano 2000. A maior adição com relação ao primeiro, será uma melhoria no suporte multi-player. Uma opção de conversa em tempo real e novos comandos de estrutura para times são algumas das inovações que devem vir por aí.

Interplay



A arma continua voltada para as licenças de Star Trek, sendo três os futuros lançamentos: Klingon Academy, New Worlds e Starfleet Command. Destaque também para Descent Freespace II, Giants : Citzen Kabuto e Planes-tescape Torment.

Maxis

Consagrada por seus jogos da série Sim, a principal atração ficou por conta de Sims. Considerado um passo além de Simcity, em vez de criar cidades, agora o objetivo é tomar conta de uma população e interferir diretamente em suas vidas.

Eletronic Arts



Como já era esperado, a EA voltou a anunciar as atualizações, para o ano 2000, da linha de esportes. Mas algumas surpresas apareceram e alegraram os gamemaníacos de plantão. Dungeon Keeper 2 e Theme Park World, em desenvolvimento pela Bullfrog, foram anunciados para estarem nas lojas ainda este ano. Licenças de James Bond, Jurassic Park e WCW também foram comentadas, mas sem muitos detalhes.



Gremlin

Os lançamentos começarão cedo. Em agosto deve ser lançado Soulbringer, um clássico RPG que, conforme informações da equipe da Gremlin será páreo duro para Final Fantasy 8. Mais para o final do ano deverá ser lançado Blade, um adventure em 3D que promete revolucionar a utilização dos efeitos de luzes e sombras. A série Actua Sports também deverá receber mais algumas continuações.

UbiSoft

Ainda para este ano, a Ubi parece ter uma lista de lançamentos bastante forte. Logo no topo desta lista está a continuação para Rayman, com direito à total conversão 3D do clássico e mais de quarenta horas de jogo.

Infogrames

Todo o show ficou por conta de Outcast, um jogo que mistura ação e aventura totalmente em 3D. Le Mans 24 Hours também fez sua parte, deixando muitos alucinados por velocidade com água na boca. Destaque extra para o vídeo de Alone in The Dark 4.

Westwood



Apesar de seu principal produto, C&C Tiberian Sun, ter ocupado as páginas das mais conceituadas revistas pelos motivos errados (atraso colossal e brigas internas na equipe de desenvolvimento), a Westwood concentrou todo o seu foco neste título. Nox também recebeu um bom espaço, prometendo um novo conceito em combinações de combate e uso de magia.

Hasbro Interactive

A Hasbro resolveu investir pesado desta vez, investindo mais de um bilhão de dólares. A glória começou por MechWarrior III, uma seqüência muito esperada. A licença de Nascar também passou a pertencer a Hasbro. Mas o mais importante foi a aquisição do selo Atari.

Microsoft

O quente da Microsoft ficou por conta da seqüência de Ages of Empire. Uma nova versão para Midtown Madness e a versão 2000 para o jogo Baseball também foram bem-vindas.

LucasArts



Sua principal fonte de recursos deve se manter na licença sobre Star Wars. O lançamento dos dois jogos (corrida e adventure) junto com o filme, deve render bons frutos. Mas a LucasArts pretende concorrer com o império de Lara Croft (Tomb Raider). A volta de Indiana Jones e a máquina infernal deve incomodar a doce Lara.

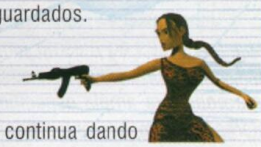
GT Interactive

Apesar de Unreal Tournament dominar a cena, o anúncio de Driver, um jogo no estilo de Grand Theft Auto, em 3D, deixou sinais marcantes. Wheel of Time, um jogo de tiro com RPG que utiliza a mesma engine do Unreal, também recebeu seus méritos.

Activision

Sem dúvida nenhuma, todas as atenções estiveram voltadas para Quake 3 Arena. Mas outros títulos também eletrizaram e já estão sendo aguardados.

Eidos

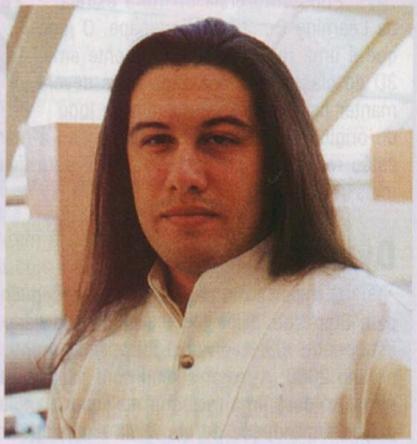


Se Lara Croft continua dando ótimos resultados, nada mais justo que uma nova seqüência. Além disso, Braveheart fez seu show também. E explorando o segmento de esporte, a Eidos mostrou seu primeiro jogo de corrida Official Formula 1 Racing. Sua associação com a Ion Storm também rendeu um bom resultado com a demonstração de Anachronox, um RPG que utiliza a mesma engine de Quake II. Também foram apresentados os excelentes jogos Soulreaver, Thief 2 e Deus Ex.

THQ

A mais tradicional empresa de jogos de console, também ganhou seu lugar ao sol apresentando sua versão de corrida e ação Felony Pursuit e seu jogo de tiro espacial Sinistar: Unleashed.

Um bate-papo com John Romero



O menino de ouro dono da mais badalada e conturbada indústria de games do mundo

Ele é uma estrela cuja simples presença na Ion Storm deveria garantir o sucesso da empresa. Mas seu "bebê", Daikatana, há tempos estourou o prazo e, até o momento, a companhia parece ter gasto mais de 26 milhões de dólares do dinheiro da Eidos. Nossa equipe bateu um papo com Romero e desvendou todos os mistérios que circulam pela milionária Ion Storm.

PCG - Quando você, Bob Wright, Tom Hall, Jerry O'Flaherty e Todd Porter, fundaram a Ion Storm no final de 1996, como imaginavam a empresa? Quais eram seus principais objetivos?

John Romero - *Queríamos ser capazes de fazer três jogos ao mesmo tempo e ter uma grande equipe que tornasse isso possível. Eu queria ter uma cobertura ampla especificamente porque estou interessado em diferentes tipos de jogos: RPG, estratégia, ação. E queria poder obter alta qualidade em áreas diferentes. A SquareSoft é uma empresa incrível e faz os melhores RPGs. Quero ser o tipo de empresa que pode lançar jogos como Final Fantasy VII. Quero ser capaz de atrair jogadores viciados em role-playing, mas ao mesmo tempo poder produzir jogos diferentes. Quero ter orgulho de Daikatana, Anachronox e Deus Ex.*

PCG - Quanto tempo Daikatana atrasou devido à demissão dos oito membros da equipe, no final do ano passado?

John Romero - *Ele nos atrasou em cerca de um mês, enquanto reuníamos a equipe principal, mas isso também foi uma boa coisa, porque as pessoas que nos deixaram não estavam felizes e, portanto, não estavam dando tudo de si. Agora temos uma equipe realmente ótima. Eles estão super-entusiasmados, vivem aqui (no estúdio) e são realmente produtivos.*

PCG - *Formar a Ion Storm foi o melhor passo da sua carreira?*

John Romero - *Sim, a longo prazo. Precisei lidar com uma grande quantidade de coisas e pessoas novas e isso mudou a forma como faço as coisas. Antes trabalhava com uma equipe bastante pequena.*

Hoje estou com um grupo realmente grande e preciso lidar com a parte comercial do trabalho. E gosto disso. É bom saber o máximo possível, em especial quando se tem considerável interesse pessoal na empresa. Agora posso lidar com qualquer área do negócio em que quiser me envolver.



Daikatana: dinheiro e fofocas



A viagem acidentada da Ion Storm

No início de 1997 a Ion Storm predisse, em tom confidencial, que Daikatana seria lançado no Natal. Poucas pessoas se surpreenderam quando o prazo não foi cumprido, mas os últimos 18 meses na vida da empresa não puderam ser preditos por ninguém. Em 1998, mais da metade dos funcionários da Ion se demitiram ou foram demitidos, incluindo a maior parte da equipe de Daikatana e dois dos seis proprietários. Em maio do ano passado o Executivo-Chefe de Operações, Bob Wright foi demitido por ter, supostamente, incitado uma rebelião de funcionários em uma tentativa de depor o Executivo-Chefe Todd Porter. Wright abriu um processo com base em uma rescisão ilegal de contrato e apropriação indébita dos lucros a que teria direito na sociedade.

O caso deveria ser julgado em fevereiro, mas rumores sugerem que ele foi adiado enquanto os advogados da Ion recolhem depoimentos de antigos colegas de Wright. Você pode ter certeza de que a Ion não deixará o processo ser arquivado.

www.cdexpert.com.br

Um raio-X de John Romero

John Romero diz que começou a programar jogos aos 13 anos e que não parou desde então. Ele trabalhou com John Carmack, Tom Hall e Mike Wilson em uma pequena empresa chamada Id, onde produziu alguns jogos de que você já deve ter ouvido falar: Wolfenstein 3D, Doom, Doom II e Quake, para ser mais preciso. O grande sucesso da Id criou em John uma queda para a boa vida. Logo ele comprou seu primeiro brinquedo, uma Ferrari amarela.

Foi em parte graças ao seu currículo que a Eidos gastou tanto (26 milhões de dólares até o Natal de 1998 e supostos custos operacionais de 900 mil dólares por mês) em um contrato de três jogos com a Ion Storm. Entretanto, somente o tempo dirá se o investimento valeu a pena.



PCG - E qual foi sua pior decisão?

John Romero - *Nunca tomei uma. Não lamento nada.*

PCG - Você ficou desapontado pelas vendas relativamente baixas do primeiro jogo da Ion, Dominion: Storm Over Gift 3?

John Romero - *Nunca esperei que ele vendesse realmente bem. Ele era basicamente o jogo de Todd (Porter) e gostei de Dominion quando o vi na 7th Level. Não pensei que fosse a próxima geração dos RTS ou coisa parecida, mas que era consistente. Quando Tom, Jerry, Todd e eu fundamos a empresa, nossa intenção era fazer os jogos que sempre quisemos fazer. Não vou dizer a Todd como fazer seu jogo, tudo o que posso fazer é dar sugestões. Portanto, quando Todd decidiu terminar o jogo que havia começado na 7th Level, não seria eu quem o impediria. Ele deixou aquela empresa para vir trabalhar conosco e, quando compramos Dominion ele realmente queria vê-lo pronto. Era sua paixão, portanto imaginei que acabaria sendo bom. Mas com o surgimento de Total Annihilation e outros jogos que usam 3D, ele não pareceu tão futurista.*



Cena do jogo: o jogo de U$ 26 milhões que ainda não está pronto



Para John, Quake III não significa nenhuma ameaça ao seu Daikatana

PCG - Você lamenta a postura inicial que a Ion Storm assumiu na indústria? Gostaria de ter ficado sob os holofotes um pouco mais?

John Romero - *Acho que poderia ter sido mais discreto, mas sempre falei com a imprensa. Do contrário, as pessoas não saberiam quem éramos. Não queríamos ser desconhecidos. Queríamos que as pessoas soubessem que somos uma grande empresa fazendo três jogos. Precisávamos da publicidade, mas assim que se tem algum contato com a imprensa surgem mais contatos porque todos querem histórias.*

PCG - O que você acha de Half-Life?

John Romero - *Half-Life é incrível. No momento é a última palavra em jogo solo. Mas há várias coisas em Daikatana que, eu sei, o tornarão melhor que Half-Life. Tudo precisa ser realizado de maneira correta para ter sucesso, mas sei que eles se somarão para tornar Daikatana inacreditável. Ele será um jogo excelente.*

PCG - Há algum elemento de Daikatana que foi preciso abandonar, ou com o qual não esteja satisfeito devido a restrições de desenvolvimento?

John Romero - *Não. Desde o começo, quando estávamos decidindo o que queríamos ter em Daikatana, o foco foi voltado para a inserção de todos esses elementos no jogo. Queria produzir um jogo fiel ao documento de designer – obviamente, com várias modificações, mas essencialmente o jogo que idealizei. Todas as características foram acrescentadas segundo a tecnologia atual. Fizemos a atualização para a tecnologia Quake II e ela parece ótima. Parece ainda melhor do que imaginei que seria quando tive pela primeira vez a idéia para Daikatana, anos-luz atrás. Seu uso no conceito e no designer são tudo que eu queria.*

PCG - Por que está demorando tanto?

John Romero - *Bem, a mudança para a tecnologia Quake II realmente nos atingiu. Estávamos pressupondo que o código de Quake II poderia ser quase um plug-in para todo o trabalho que já havíamos feito, mas acabou acontecendo que nada do nosso código pode ser usado para a tecnologia. Foi preciso reescrever tudo, incluindo recodificar os mapas para os efeitos como iluminação colorida e nossos programadores precisavam trabalhar com informações nas quais não tinham experiência. Desse modo, primeiro precisamos estudar a tecnologia e aprender como funciona, para depois torná-la melhor do que Quake II. Feitas as contas, foi muito trabalho. Aqueles caras que decidiram partir não estavam dando duro já há algum tempo, por isso quando foram embora nos fizeram um favor: tenho uma equipe nova em folha e estamos arrasando! Não preciso me preocupar com o moral das pessoas agora, porque todo mundo está feliz trabalhando no jogo. Estão concentrados no trabalho e não na política da empresa.*

PCG - Por quanto tempo o moral da companhia esteve baixo?

John Romero - *Pelo menos quatro meses... talvez seis. Tudo acabou quando nos livramos de Bob (Wright, antigo Executivo-Chefe de Operações), mas não posso realmente falar a respeito por causa do processo.*



O clássico Doom foi um dos trabalhos de Romero

PCG - Depois de falar com alguns dos seus colegas, ficamos com a impressão de que você é um viciado por trabalho. Quando está assim tão envolvido em um projeto, é possível tirá-lo da cabeça, ou está sempre pensando nele?

John Romero - *Estou aqui o tempo todo. Sábados e domingos, tarde da noite... quero acabar esse jogo. Como penso nele sem parar, não esqueço nada a respeito. Qualquer membro da equipe pode vir até mim e perguntar sobre qualquer detalhe do jogo e eu saberei a resposta. Passo a maior parte do dia trabalhando com os diferentes membros da equipe, respondendo perguntas e dirigindo o que está acontecendo: criação de mapas, programação, reação das armas... qualquer coisa. Já mexi com tudo isso. Não tenho mais tempo para criar mapas ou programar. Preciso orientar a todos, portanto essa é uma forma diferente de trabalhar.* ■

HEXEN II



A História das Proezas

"Faz exatamente um ano que Eidolon veio para o mundo de Thyrion. Na noite anterior à sua chegada, uma chuva de fogo caiu do céu, destruindo os prédios e casas nos quatro continentes de nosso planeta. Ao amanhecer, a população estava tomada pelo medo e desmoralizada, caindo aos pés de Eidolon, antes da marcha de seu exército. O ataque foi cuidadosamente executado. Todos os quatro continentes estavam destruídos ao meio dia: um triste tributo à resistência da nossa nação. Até agora tenho vergonha só de pensar nisso. Um ano após a conquista, ainda vivo num estado de medo e temor.

Mesmo ao final desta terrível passagem, muitos homens ainda sobrevivem - o que pode ser considerado uma bênção. Os demônios de Eidolon infestaram a ilha e mataram a população por esporte. Os mais hábeis conseguiram se proteger, evitando as criaturas de Eidolon e tentando sobreviver.

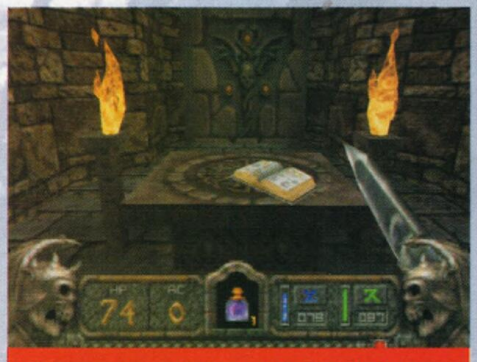
No momento, a população tem pouca esperança. Ninguém se habilitou para enfrentar os exércitos das trevas de Eidolon. Ainda assim, continuo acreditando que podemos sobreviver. Em sonhos e ilusões pude ver salvadores, uma pequena luz que pode salvar o nosso mundo. Não sei quem são esses heróis, mas devo falar sobre estas visões ao contar esta história.

Minhas visões, de fato, são nossa única esperança. Elas sugerem um fim ao reino de Eidolon e a possibilidade da restauração de nosso mundo. Em vez de chamar esta história de A Queda de Thyrion, resolvi dar-lhe o título de A História das Proezas, pois a proeza de soldados desconhecidos salvará a todos nós. Estas proezas nunca podem ser descobertas, mas eu farei com que sejam - pois acho que pode ser esta a alternativa correta.

O poder de Eidolon é imenso. Alguns anciãos acreditam que seu reino infernal deve acabar e baseiam-se nas vitórias improváveis contra D'Sparil e Korax, irmãos de Eidolon e que juntos formam os Serpent Riders. D'Sparil e Korax fracassaram e morreram na tentativa de se apoderar do mundo. Mas, para muitos, o futuro é incompreensível. Eidolon, o mais velho e forte dos Serpent Riders é, supostamente, muito mais forte do que seus irmãos. Ele está, certamente, atento às fraquezas que levaram à morte de D'Sparil e Korax e fará o melhor para proteger-se de circunstâncias similares. Além disso, junto às suas tropas, ele tem o restante dos exércitos de Korax e D'Spari.

A tarefa é formidável. Quem enfrentar Eidolon deve destruir seus demônios em todos os quatro continentes e, então, desafiá-lo dentro de sua fortaleza. Os perigos são enormes, do início ao fim. As selvas úmidas de Mazaera fervem com os grandes Escorpiões e Aranhas, enquanto as pirâmides de Thysis estão repletas de Múmias e Seres de Pedra mortos. Não são nada formidáveis os horrores que reinam nas cidades de Septimus, ou atrás dos muros de Blackmarsh.

• Pergaminho escrito por Themedes, Sargento de Mur



Os livros podem esclarecer muitos mistérios do jogo

Cada inimigo tem um determinado tipo de ataque

Hexen II: Magia, Morte E Mistério

Hexen II é um jogo de ação 3D com perspectiva de visão em primeira pessoa, muito bem construído sobre uma atmosfera demoníaca e uma história super original. Inimigos dos mais diversos tipos e origens infestam cada parte dos continentes de Hexen II para impedir que você conclua a sua missão com sucesso e possa mandar Eidolon fazer companhia para seus irmãos no inferno.

Gráficos tenebrosos, com muitas construções épicas já abandonadas e boa parte destruídas dão ao jogo um sabor macabro. E se você gamemaníaco, é felizardo em possuir uma placa aceleradora 3D, sentirá transformações descomunais e verá do que é capaz a versão Glide para Hexen II que acompanha o CD.

O clima negro e as constantes ameaças de morte aos heróis de Hexen II repousam em efeitos sonoros que atraem energias negativas, principalmente nas dezessete trilhas de áudio que acompanham o CD do nosso jogo completo.

Depois da lendária mensagem do Sargento de Mur, podemos perceber o que acontecerá com o mundo se Eidolon se Os seus demônios não forem detidos! Mas como fazê-lo? Escolha um dos quatro heróis sobreviventes para jogar e você terá a resposta.

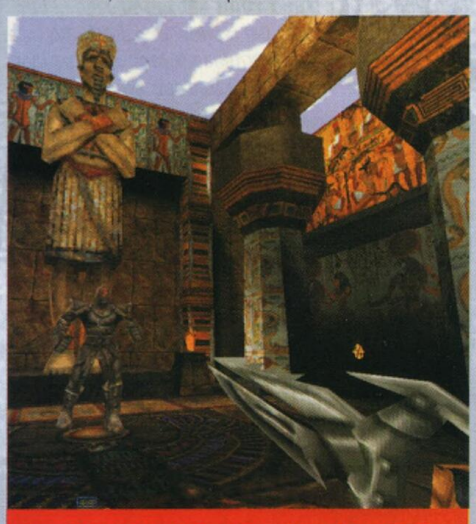
O Crusader

Em suas visões, o Sargento de Mur pode observar quatro heróis que procuravam destruir Eidolon. Não se sabe o nome de nenhum deles, mas observando-os várias vezes em seus sonhos, foi possível saber o que há no coração de cada um. A primeira figura que lhe veio à mente foi a do Crusader.

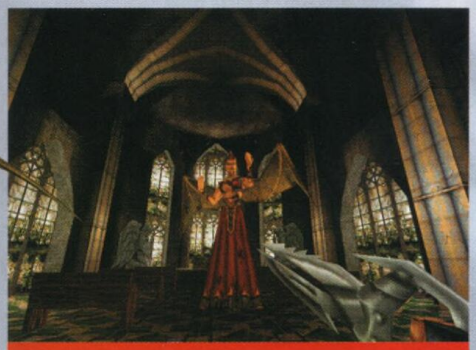
O Crusader é um homem santo. Armado com sua fé e um conjunto de armas místicas, ele é um forte oponente de Eidolon. Suas habilidades de defesa e suas energias mágicas o tornam extremamente forte e resistente. Elas serão muito úteis na sua luta contra o mal.

• HABILIDADES

Embora não seja o mais formidável dos adversários, o Crusader possui várias habilidades



Os cenários são exóticos e escondem muitos inimigos



Neste universo todas as aparências enganam

que garantem suas chances de sobrevivência. De fato, o Crusader é, talvez, o mais forte dos quatro heróis, armado somente com sua fé e com a proteção divina. Ele tem o poder de recuperar, periodicamente, sua própria energia, embora este poder não esteja completamente sob seu controle. Conforme luta com os inimigos, aprende e ganha poderes. É durante seus mais intensos combates e, conseqüentemente, seu períodos de aprendizagem mais intensos, que seu corpo se torna apto a restaurar-se completamente.

O Paladino

O Paladino, como o Crusader, também é um homem santo. Mas, enquanto o Crusader é basicamente um curandeiro e suas habilidades enfatizam sua defesa, o Paladino é um guerreiro de verdade. A crença em seu deus da guerra o protege e dá a ele forças para enfrentar seus inimigos. Poucos podem derrotar o Paladino em um único combate. Ele age com cautela, em vez de relutar com suas armas mágicas e bênção divina.



• **HABILIDADES**

Durante as horas intermináveis de treinamento, o Paladino elevou suas habilidades a novos níveis. Invocando o poder de seu Deus, ele desenvolveu poderes mágicos desconhecidos aos humanos. Quando fica à beira da morte por causa de seus inimigos, o Paladino recebe uma grande dádiva de Kraunos. Mesmo que o sangue caia ao chão, ele não morre. Ao invés disso, entra em um estado místico: torna-se mais forte, sua estatura aumenta e transforma-se em uma praga sagrada, procurando vingar-se dos malfeitores que tentaram derrubá-lo. Neste estado, Paladino não pode ser derrotado e seus poderes crescem em dimensões impressionantes.

A Assassina

Considerando que o Paladino entre em combate com ataques frontais, a Assassina pula para trás do inimigo. Muitas das armas e habilidades da Assassina são geradas por artifícios e segredos. Pela sua habilidade devastadora de atacar um oponente e levá-lo à morte facilmente, a Assassina está sempre pronta para uma luta.

• **HABILIDADES**

A Assassina é mestre em golpes mortais e furtivos. A primeira habilidade notável que ela adquire é a do roubo: pode tornar-se invisível, caso fique perfeitamente imóvel em uma área sombria. Leva alguns segundos até que consiga ativar sua invisibilidade, mas quando alcançado o objetivo, a ilusão é completa. Costuma-se dizer que a Assassina pode intensificar esta proeza na claridade do dia, quando suas habilidades estiverem quase perfeitas.

O Necromancer

O Necromancer é um senhor da morte de estilo próprio. Embora fisicamente fraco, sua magia e seus talentos poderosos o tornam um combatente formidável. Ele gosta de lutar à distância, onde a área de poder de suas armas pode acabar com uma grande quantidade de inimigos de uma só vez.

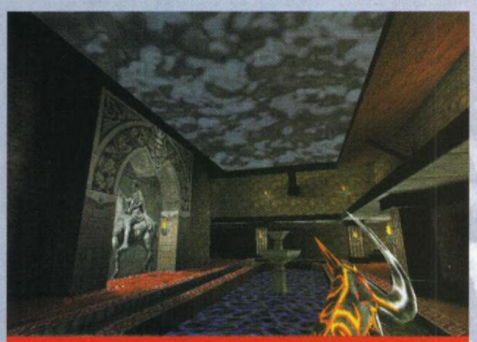


A salvação do resto da humanidade está em suas mãos

• **HABILIDADES**

As habilidades de Necromancer são realmente únicas e a maioria delas circundam as Esferas da Alma. Quando o Necromancer mata um adversário, uma Esfera de sua Alma é deixada para trás. Esta esfera é praticamente invisível ao Necromancer. Ela representa a força da vida e a vitalidade do inimigo recentemente morto.

O Necromancer pode sugar a Esfera de uma Alma apenas tocando-a. Dessa forma, rouba sua energia na forma de mana ou cura. Como ganha força e habilidades, suas chances de beneficiar-se a partir da Esfera de uma Alma aumenta lentamente.



Os efeitos de luz e sombra são delirantes

Instalando Hexen II

Para instalar Hexen II em seu sistema, insira o CD do jogo no seu drive de CD-ROM e aguarde a tela automática de instalação. Caso ela não apareça, siga os passos abaixo:

• Clique duas vezes no arquivo **Setup.exe**, na raiz do CD, ou

• Selecione **Executar** no menu **Iniciar** e digite **D:\Setup.exe** (substitua a letra do seu drive de CD-ROM, caso seja diferente de **D:**)

Quando a tela de instalação aparecer, clique no botão **Instalar**. Para obter ajuda online, desinstalar ou ver os créditos, clique no botão **Mais**.

Iniciando

No **Menu Principal** (Main), você pode iniciar um novo jogo para um jogador selecionando a opção **Um Jogador** (Single Player), selecionando **Novo Jogo** (New game) e escolhendo a classe do jogador (Class).

Você pode jogar com qualquer um dos quatro personagens de Hexen II. Cada um apresenta suas especialidades, conjuntos de armas, habilidades e atributos. Todos estarão aptos a combater inimigos e solucionar problemas, mas com graus

de dificuldade diferentes. Por exemplo, o Paladino pode ser um forte lutador, mas sofre com os poderes mágicos, enquanto que a Assassina pode facilmente matar inimigos, embora também seja facilmente atingida.

Cada personagem requer estilos de jogabilidade diferentes e é essa a diversão de Hexen II. Experimente e explore todos. Você se surpreenderá com a variedade entre os personagens.

Comandos, Menu e Console

• **COMANDOS DO TECLADO**

Pressione **F1** (a tecla de **Ajuda**) ou selecione a opção **Ajuda** (Help) a partir do **Menu Principal** (Main), para ver uma lista dos comandos de teclado.

Utilizando a opção de configuração das teclas, a partir no menu **Principal**, você pode personalizar o teclado para ajustá-lo às suas preferências, exceto pelas teclas de função, **Esc** e ~.

• **TECLAS DE FUNÇÃO**



F1 Ajuda
F2 Salvar
F3 Carregar
F4 Opções
F5 Multi-player
F6 Salvar Rápido
F9 Carregar Rápido
F11 Aproximar
F12 Capturar Tela

• **ARMAS**

Tecla	Paladino	Crusader	Necromancer	Assassina
1	Manoplas	Martelo de Guerra	Foice	Katar
2	Espada Vorpal	Clava de Gelo	Mísseis Mágicos	Besta
3	Machado	Cajado do Meteoro	Fragmentos de Osso	Granadas
4	Purificador	Condutor Leve	Cajado do Corvo	Conjunto de Cajado

• **MOVIMENTOS**

← → ↑ ↓ Andar

Virar - (Arrastar Mouse para a Esquerda e Direita)

barra espaço Pular/Nadar

shift Correr

> Andar de Lado para a Esquerda

< Andar de Lado para a Direita

alt Andar Lateral

D Nadar para Cima

C Nadar para Baixo

[ ] Alternar para o Inventário

enter Usar item do inventário

' Agachar

* Com a tecla de Andar Lateral **Alt** pressionada, suas teclas de girar ou movimentos do mouse farão com que você ande lateralmente, ao invés de alterar a direção do seu olhar.

• **OUTROS CONTROLES**

esc Menu Principal

~ Console

A ou pgdown Olhar para Cima

Z ou delete Olhar para Baixo

X ou end Centralizar Visão

\ Olhar com Mouse** (ou botão central do mouse)

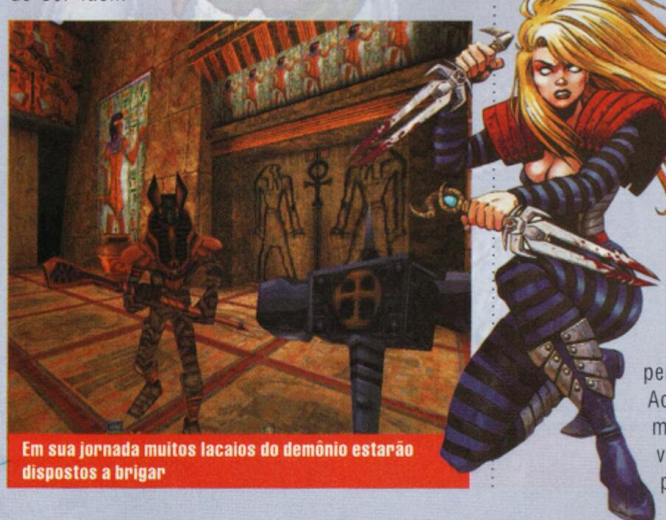
insert Olhar com Teclado*** Ins

** Deslizar seu mouse para a frente e para trás faz com que você olhe para cima e para baixo enquanto a tecla de **Olhar com o Mouse** estiver pressionada.

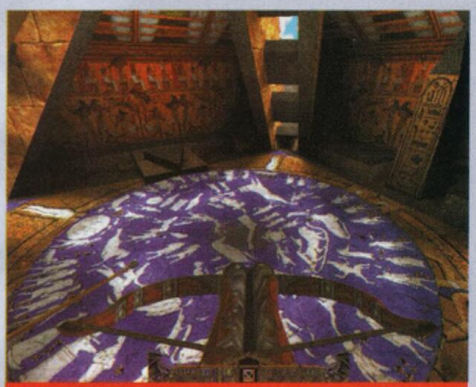
*** Quando a tecla de **Olhar com o Teclado** estiver pressionada, as teclas de andar para frente e para trás o permitirão olhar para cima ou para baixo.

Táticas Básicas

Os objetivos em Hexen II são simples: sobreviver, resolver enigmas e derrotar seus inimigos. Ao final, você encontrará seu maior inimigo, Eidolon, mas sua jornada está longe de ser fácil.



Em sua jornada muitos lacaios do demônio estarão dispostos a brigar



Com o passar do tempo seus personagens ganham novas habilidades

Sobreviver

Caminhar: Usar as teclas de setas para cima e para baixo fará com que você ande para a frente ou para trás. Para virar à esquerda ou à direita, basta utilizar as teclas de setas para a esquerda e para a direita, ou arrastar o mouse para a posição desejada.

Correr: Mantenha a tecla **Shift** pressionada enquanto pressiona as teclas de seta, para aumentar a velocidade.

Pular: Pressione a **Barra de Espaço** para pular. Você pulará mais longe se estiver andando para a frente e mais alto se estiver subindo alguma rampa. Você ficará surpreso com os espaços que conseguirá pular. Desta forma, também é possível evitar alguns ataques.

Nadar: Quando estiver dentro da água, vire para a direção que desejar seguir e pressione a tecla para frente (seta para cima). Você terá uma ampla liberdade tridimensional. Então, procure usar as teclas para cima e para baixo, para nadar nessas direções. Como na vida real, você pode perder o ar debaixo d'água. Use a **Barra de Espaço** para pular e alcançar a superfície, desta forma você poderá respirar. Para entrar na água quando estiver na superfície, mantenha pressionada a tecla de pulo. Para sair da água, nade até a borda e use a tecla de pulo para subir.

Se você estiver muito submerso ou não puder pular, não conseguirá subir. Porém, há sempre algum caminho para sair, embora você tenha de mergulhar mais para achá-lo.

Agachar: Pressione a tecla apóstrofe (') para rastejar em áreas baixas ou pequenas aberturas.

Voar: Algumas energias permitem que você voe. Adicionalmente às suas teclas de movimento, use a tecla **D** para voar para cima ou **C** para voar para baixo.

Atirar: Pressione a tecla **Ctrl** ou o botão esquerdo do mouse para atirar. Mantenha esta tecla pressionada para ficar atirando continuamente.



Usar: Hexen II possui uma função "usar" automática. Para apertar um botão ou abrir uma porta, caminhe até eles ou, em alguns casos, atire neles. Lembre-se: alguns muros podem ser quebrados ou pulados. Para mover estes blocos, simplesmente ande até eles e empurre na direção desejada. Se uma porta não se abrir ou alguns elevadores não funcionarem, você precisará fazer alguma coisa em especial para ativá-los.

Pegar itens: Para pegar itens, armas, energias ou armaduras, basta andar sobre eles. Se você não conseguir pegar alguma coisa, isto significa que já possui o número máximo possível daquele item.

Inventário: Durante todo o jogo, você pegará várias energias e itens do inventário. Para usá-los, pressione as teclas de colchete ([e]) para escolher um item e pressione a tecla **Enter**.

Resolver enigmas

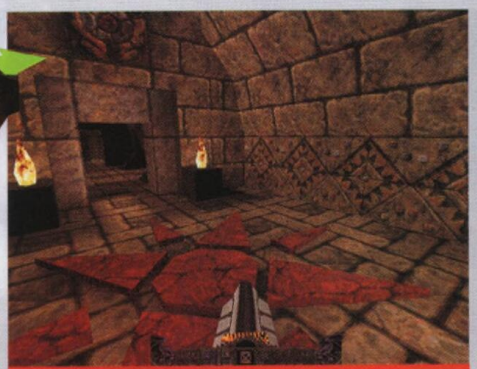
Inventário: Durante o jogo, você pegará várias peças de enigmas que precisará solucionar para avançar. Ao pressionar a tecla **Tab**, você verá pequenos ícones de qualquer um dos quebra-cabeças que você pegou durante o jogo e ainda estiver carregando. Se precisar de uma descrição mais detalhada de seu inventário, pressione a tecla **Q** para mostrar os ícones com suas descrições.

Botões e placas no solo: Os botões são ativados com um toque. Já as placas no solo requerem que você passe sobre elas. Se avistar um botão diferente em algum lugar que não puder alcançar, provavelmente tratar-se-á de um botão necessário.

Pistas: Durante o jogo, há livros, placas e sinais que podem ajudá-lo com os enigmas. Para ler este itens, basta andar sobre eles. Um texto aparecerá na tela.



Indefesos animais podem ser facilmente mutilados



Para cada personagem existem tipos de armas diferentes

Portas: A maioria das portas se abrem quando você se aproxima delas. Se alguma não se abrir, procure um botão, placa, tecla ou item de inventário que possa fazer isso.

Portas secretas: Algumas portas são camufladas. Procure por irregularidades nos muros, pontas salientes, aberturas nos muros etc. A maioria deles podem ser empurrados, quebrados ou abertos com alguma alavanca que esteja próxima. Além disso, uma alavanca pode ser mais óbvia do que uma porta secreta.

O segredo dos segredos: Todos os segredos em Hexen II são indicados por pistas. Não gaste seu tempo procurando coisas em todos os muros. É muito mais produtivo (e divertido) usar seu cérebro e seus olhos. Olhe para cima. Uma textura angular, uma luz brilhante, uma luminosidade através de um muro, um som estranho, qualquer coisa pode ser uma pista. Alguma coisa em destaque em uma sala pode ser uma decoração, mas também pode ser uma pista.

Derrotar inimigos: Há uma ampla variedade de inimigos em Hexen II que atacam de várias formas diferentes. Alguns voam, outros rastejam, outros nadam até você, batendo seus braços e todos são derrotados por formas diferentes de ataque. Se não puder atingi-los com suas mãos, volte mais tarde e derrote-os com armas projéteis. Se não puder aproximar-se, atire de longe. Quando encontrar-se com os Quatro Cavaleiros e com o último Cavaleiro da Serpente, assegure-se de estar com bastante munição e energia armazenadas. Você precisará de muita!

Adeus...

"É com muito peso no coração, querido leitor, que usei minha caneta. Espero ter escrito uma história completa dos ataques de Eidolon, documentando estes quatro inigualáveis heróis que desejam expulsá-lo de nosso mundo. Mas, agora, devo abandonar meu trabalho, pois meu esconderijo foi descoberto. Os Golems e os Diabos do Fogo vão invadir este lugar, destruindo tudo que encontrarem aqui. Não há esperança, devo apenas fugir para salvar minha vida.

O futuro é incerto. Já havia previsto em visões distorcidas, mas o ato final do jogo não foi concluído. Talvez ainda não tenha sido escrito. De qualquer forma, rezo para que um destes quatro heróis saiam vitoriosos nesta batalha. Se não, esta história - e o mundo, que é uma grande história - ficará perdida para sempre na escuridão. Rezo para que isto não aconteça".

• Themedes, Sargento de Mur

Requisitos Mínimos De Sistema

- Sistema 100% compatível com Windows® 95 ou NT 4.0
- Processador Pentium® 90 MHz (recomenda-se 120 MHz)
- Windows 95: 16 MB RAM (recomenda-se 24 MB);
- Windows NT: 24 MB RAM
- Drive de CD-ROM de 2X (taxa de transferência de 300k/seg)
- HD com 120 MB de espaço disponível
- Placa de som 100% compatível com Sound Blaster
- Suporta joystick e mouse (recomenda-se mouse de 3 botões)
- Suporta jogos via rede e Internet, através de IPX e TCP/IP



Sua jornada será longa e repleta de desafios

Requisitos Adicionais para a versão GL Hexen:

- 24 MB RAM
- GLHexen suporta algumas placas aceleradoras 3D da OpenGL 3D. Consulte o fabricante de seu hardware para determinar a compatibilidade.

Notas: Hexen II usa a tecnologia Microsoft DirectX 3a e requer que seu sistema tenha a versão mais atualizada do driver para o DirectX. Para jogar Hexen II sob Windows 95, o CD deve estar no drive o tempo todo.

Pode-se ter problemas ao jogar Hexen II em alguns drives de CD-ROM Matsushita de 1993 ou anterior. Estes drives apresentam problemas para ler além de 63 minutos nos CDs e Hexen II utiliza todo o CD. Estes drives foram vendidos sob os nomes Panasonic, JVC, Reveal, Creative Labs e Plextor. A jogabilidade pode tornar-se lenta e o drive de CD-ROM ser acessado constantemente. Recomendamos que você atualize o seu drive de CD-ROM para evitar problemas com este e com outros programas. ■

Demos-jogáveis: o seu caminho vencedor para os jogos Experts!

Nas páginas anteriores, você conferiu o conteúdo do primeiro CD: o destruidor Hexen 2 e o seu manual completo! Agora, chegou a hora de detonarmos também o segundo CD, repleto de demos jogáveis, que trazem tantos desafios diferentes que você não vai saber por onde começar!

Ao detonar um dos games a seguir, você já está conferindo os lançamentos que abalam o mercado dos games no Brasil e no mundo. Em todo o tipo de categoria e em todo o nível de dificuldade, o gamer fica mais expert a cada edição e traça um perfil dos melhores jogos.

Com mais 20 motivos para sentir na pele a emoção que as palavras não passam, não poderíamos parar por aí. No 2º CD, você também encontrará um diretório SURPRESA, que contém:

- manual de Hexen 2 completo!
- walkthru também completo de Men in Black!
- papéis de parede dos jogaços Soulreaver e Hidden & Dangerous!
- tema do Total Annihilation para a área de trabalho do Windows Plus!

Para utilizar o tema de TA:

1.execute o arquivo **TA_Theme.exe** e clique no botão **Unzip**.

2.todo o conteúdo será descompactado para o diretório **C:\Arquivos de Programas\Microsoft Plus!\Themes** do seu Windows.

Obs: se o seu Windows está em inglês, não se esqueça de alterar o diretório **Arquivos de Programas** para **Program Files,** no item 2.

3.clique no ícone Temas para área de trabalho do Painel de Controle e selecione o tema de Total Annihilation!

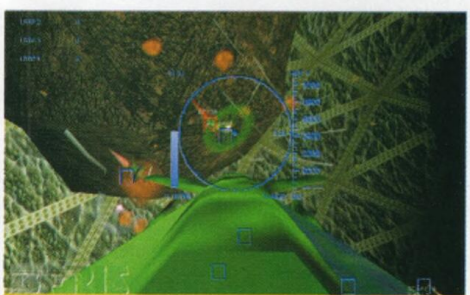
A configuração padrão para jogar os demos a seguir é a seguinte:

- Pentium 166 MHz • 16 MB RAM
- Placa de Som Sound Blaster ou compatível
- Placa de Vídeo PCI 2MB 16 bits
- Windows 95 • CD-ROM 4X • DirectX 6.1

Bfris: Zero Gravity Fighter Combat

Júpiter... atmosfera pouco acolhedora, onde verdadeiros navios de guerra alienígenas destruiram tudo o que a vista alcança. Depois de destruirem instalações militares e colônias, avançaram para a Terra. Após 83 anos de guerra contra os invasores estrangeiros, é chegada a hora mais negra da humanidade.

Tudo isso faz parte de Bfris, um simulador de combate aéreo muito diferente, com vários comandos para perfeitas execuções de manobras. Você deve se apresentar o mais rápido possível e terminar esta guerra de uma vez por todas.



Com gravidade zero, as manobras são difíceis

Dica:

- A gravidade zero poderá "jogar" a sua nave contra as delimitações, ficando difícil retomar o controle.

Comandos Básicos:

↑ ↓ rotação superior e inferior da nave em seu próprio eixo	A S comando lateral da asa esquerda / direita
← → rotação lateral da nave em seu próprio eixo	Z C alterna ângulos de visão(1) / visão(2)
shift tiro	W aceleradores

Configuração Mínima:

Padrão + 24 MB RAM + Placa Aceleradora 3D

Aegis Simulation Technologies - www.aegistech.com

Alien Invasion

Bem-vindos a mais um imenso combate cósmico! Depois de um longo tempo sem notícias extraterrenas, alienígenas de uma galáxia ainda desconhecida resolvem capturar alguns terráqueos para experiências. Muitos contatos estranhos começam a acontecer e a guerra acaba ficando iminente.

O homem defende a Terra, enquanto que o invasor deformado quer se apoderar de mais um planeta e transformar seus habitantes em cobaias. Alien Invasion retrata a situação de conflito no universo de forma extraordinária, preservando o sempre bem aceito estilo arcade, como Galaga, Space Invaders e outros do gênero que ainda fazem muito sucesso.

É possível configurar cada pedaço de Alien Invasion, desde o tamanho dos alienígenas até a velocidade dos lasers e a rapidez da invasão!



O velho e bom estilo Space Invaded

Dica:

- Se decidir jogar com o mouse, você sentirá uma enorme diferença. Principalmente porque é possível clicar para atirar exatamente onde está o alien. Isso fará com que a sua nave literalmente reapareça no lugar em que você clicou;

Comandos Básicos:

- Mouse:
clique com o botão esquerdo no lugar onde você deseja atirar. A nave automaticamente se moverá para a posição escolhida.

- Teclado:

↑ ↓ ← → movimentam a nave | ctrl lazer

Configuração Mínima:

Padrão

Level Games - www.levelgames.com

Expendable



Ação em ritmo acelerado

Há tempos uma saudade batia forte em muitos gamemaníacos. Quem não se recorda da época de Contra e Super Contra? É galera: estes games fizeram um sucesso tremendo na geração 8 e 16 bits, até que o estilo Contra aos poucos foi sendo abandonado. Mas a Rage Software resolveu matar a saudade.

Com muitos recursos adicionais, rotações animais e a mesma proposta que seus antecessores, Expendable vem com força total para conquistar os gamers que sentiam falta de um poderoso jogo de ação. Você fica no comando de um pequeno personagem, que proporciona uma abertura de visão muito interessante conforme o lugar que ele ocupa. Seqüências de explosões e muita fumaça são comuns durante o game, que têm cenários impressionantes e muitos efeitos luminosos quando algo é exterminado.

Aglomerações de inimigos é o que não falta e, assim como em Contra, você precisa ser ágil para desviá-los, enquanto procura a melhor maneira de matá-los. A tecnologia 3Dfx, mais uma vez presente, provará que vem provocar mudanças radicais nos games de tiro. Confira e detone!

Dica:

- Não se adiante demais em seu caminho. Procure detonar todos os inimigos de uma determinada área antes de prosseguir e abrir novos caminhos;

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← → movimenta o personagem

shift (esquerdo) deslocar-se lateralmente

barra espaço arma de fogo

A granada

alt (esquerdo) troca arma

X deslocar-se lateralmente para a direita

Z deslocar-se lateralmente para a esquerda

Configuração Mínima:

Padrão + Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, Placa Aceleradora 3D

Rage Software - www.rage.co.uk/

Gromada



Num futuro não muito distante, máquinas substituirão os seres humanos. A luta pelo controle do poder estará nas mão dessas poderosas ferramentas. Os humanos acabarão sendo exterminados e o planeta sofrerá grandes transformações e estará pronto para a última disputa pelo controle total.

É neste futuro apocalíptico que você assume o controle de um robô muito bem equipado a serviço de uma instituição governamental. Suas missões são bem variadas. Porém o objetivo é um só: destruir todos os inimigos e banir da face do planeta este mal. Os gráficos de Gromada são bem cuidados e coloridos e escondem diversos segredos, por isso preste atenção em tudo.



Os Gráficos são coloridos e divertidos

As opções de armas para esta batalha são bastante variadas, porém tome cuidado e espere o momento certo para usá-las. Sua armadura não é muito forte, por isso fique esperto no momento dos ataques e evite estar na mira dos inimigos.

Dicas:

- Procure atacar em movimento, dificultando a precisão da mira dos inimigos;
- Atenção para os itens que os inimigos deixam quando são exterminados. Alguns deles serão de extrema importância.

Comandos Básicos:

Botão esquerdo do mouse _____ Movimentação
Botão direito do mouse _____ Ataque

1 2 3 4 Seleciona arma

Configuração Mínima:

Padrão

Buka - www.buka.com

Gold Rush

Bem vindo ao mundo mágico dos jogos de cassino! A milenar arte dos jogos com apostas está cada vez mais presente nos games. Gold Rush é um ótimo exemplo de como entrar em um cassino vistoso, jogar a noite inteira e o melhor: sem se preocupar em perder dinheiro. Além disso, é um ótimo treino para você que gosta de se aventurar e colocar a mão no bolso, fazendo apostas com seus amigos em jogos de fim de semana.

Dentre todos esses jogos, um dos mais viciantes são as máquinas caça-níqueis. Elas têm um funcionamento bem simples, mas podem esconder uma grande soma à espera do felizardo. Em Gold Rush, você está frente a frente com uma máquina caça-níqueis que só trabalha com ouro puro!

Como nas máquinas comuns, você tem a chance de fazer apostas máximas ou normais. O grande lance é a roleta, que se torna disponível todas as vezes em que você conquistar uma sequência em meio a tantos quilates. Depois que o painel piscar e o "crupier" apresentar a sua vitória, você pode duplicar a sua sorte na roleta, mas com o risco de voltar à estaca zero...



É a sua chance de ficar rico

Dica:

- Caso você queira arriscar a sorte na roleta com o valor obtido, tome muito cuidado. Há 50% de chance de você errar, o que acarretará a perda total do valor que você conseguiu naquele instante;

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse

Configuração Mínima:

Padrão

Bill Mullins
Distribuição freeware

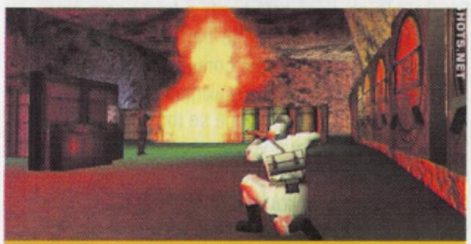
Hidden & Dangeous

ESCOLHA DA EQUIPE PC GAMER BRASIL

Hidden & Dangerous chega para consolidar de uma vez por todas o que se chama de retrato da Segunda Guerra Mundial. Gráficos realistas e muita ação nos verdadeiros cenários da guerra são um dos maiores atrativos do jogo.

Neste game, você têm na visão de 3ª ou 1ª pessoa o comando de uma elite de quatro homens muito experientes. É possível se alternar entre a equipe e jogar com qualquer outro combatente!

Você pode ainda equipar esse esquadrão matador com uma infinidade de armamentos, perfeitamente reproduzidos das armas originais da Guerra. Da mesma forma são os caminhões, jipes, tanques, motocicletas com sidecars e outras surpresas construídas com supervisão de veteranos da guerra pela equipe de produção do jogo. Resultado: a Segunda Guerra nunca pareceu tão real.



Todas as emoções da Segunda Grande Guerra

Dica:

- Muito cuidado quando der ordens para seus homens. Fique sempre de olho em todo o esquadrão para não perder um só movimento de seus homens;

Comandos Básicos:

↑	avança	←	desloca-se lateralmente
↓	trás	→	para a direita e esquerda
A	gira à esquerda	S	agacha(1 toque), deita(2 toques)
D	gira à direita	X	pula
ctrl	tiro	barra espaço	mapa
shift	corre	tab	troca de combatente

Configuração Mínima:

Padrão + Pentium 233 MMX + 32 RAM + Placa aceleradora 3D

Take 2 - www.take2games.com

Heroes of Might and Magic III

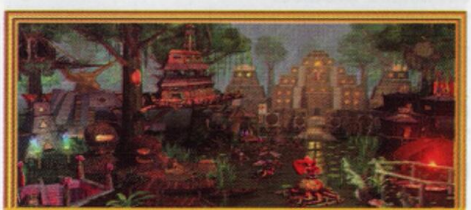


ESCOLHA DA EQUIPE PC GAMER BRASIL

Heroes of Might and Magic III: a Restauração de Erathia, depois de ter ganho o selo PC GAMER Brasil de Jogo do Mês, está aqui para você jogar a valer e comprovar uma das mais poderosas misturas de estratégia e RPG em um game.

Heroes nos leva ao reino de Erathia, que atravessa uma fase crítica. O antigo rei, outrora assassinado, retornou das trevas para retomar o poder a qualquer custo. Catherine, filha do rei e atual rainha de Erathia, precisa proteger o seu reino da eminente invasão negra que se aproxima. Você é o escolhido para recrutar e comandar hordas dos melhores e mais valentes guerreiros aliados, que juraram fidelidade à rainha Catherine. Desde mágicos até bárbaros, são mais de 120 personagens nos brilhantes cenários deste game.

Escolha o seu exército aliado, tome e administre cidades inteiras, acumule experiências para seus exércitos e esteja preparado para batalhas surpresas.



Lindos cenários medievais

Dica:

- Construa um exército poderoso antes de começar a se aventurar além dos domínios iniciais do jogo. Caso contrário, sua morte será eminente;

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM

Greenleaf - www.greenleaf.com

Hell-Copter



Jungle Strike... Desert Strike... Chopfliter... Velhos games, fórmulas de sucesso. Apesar da simplicidade, trata-se uma nova visão dos games de simulação aérea. Da mesma forma, Hell-Copter não coloca você dentro da cabine de um helicóptero, mas apresenta uma visão superior que possibilita um amplo conhecimento do campo de batalha.

Além disso, é possível executar com facilidade todas as manobras que a sua máquina é capaz de realizar. É nessa perspectiva diferenciada que você entrará em choque contra tanques, helicópteros e jipes, enquanto procura destruir quartéis-generais.

O objetivo das missões é simples, mas seu caminho é árduo e muitos disparos precisarão ser feitos. Torcemos para que você pouse o seu helicóptero sem nenhuma bala crivada na fuselagem...



Extermine os rebeldes com seu helicóptero

Dicas:

- Assim como em Jungle Strike, você pode cobrir uma determinada área em uma alta velocidade. Aproveite-se dessa propriedade para fuzilar inimigos no caminho. Quando retornar, repita o processo;
- A canhão interno do helicóptero possui munição ilimitada. O canhão lateral, porém, é restrito. Só ative esse canhão em uma situação especial.

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← →	movimentação	ctrl	canhão principal
A	aumenta altitude	enter	mísseis
Z	diminui altitude	barra espaço	canhão lateral

Configuração Mínima:

Padrão

Ubisoft - www.ubisoft.com

www.cdexpert.com.br

LiveWire



Este é o game mais colorido desta incrível coletânea! LiveWire tem uma jogabilidade contagiante e rapidamente você fica vidrado no estilo do jogo e nos objetivos que precisam ser alcançados.

Sua missão: utilizar seu personagem para correr ao redor das linhas e objetos nos vários cenários tridimensionais do jogo, colorindo as quadras com seu rastro marcador. Você precisa colorir os quatro lados de qualquer uma das quadras e o piso que está delimitado pelas linhas. Tudo o que está acima dele torna-se seu. Este conteúdo pode ser qualquer coisa, desde um power-up até uma bomba relógio.



Seus inimigos têm incríveis características de Inteligência Artificial, o que aumenta consideravelmente a velocidade do jogo.
As imagens proporcionam cores vibrantes e objetos muito originais, em meio a personagens estranhos e muito divertidos!



Gráficos coloridos e inimigos inteligentes

Dicas:



- Colecione Estrelas. Você só precisa de trinta delas para conseguir uma vida extra!
- Fique atento: seus oponentes têm a habilidade de roubar as suas reservas e deixá-lo sem nada!

E se você adquirir uma arma, atire nos seus inimigos!

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← → movimentação

shift + ↑ ↓ aumenta / diminui zoom

barra espaço usa inventário / atira

shift + → ← rotação de câmera para esquerda / direita

ctrl vasculha inventário

Configuração Mínima:

Padrão

SCI - www.sci.co.uk



Machines

Na corrida pela conquista de outros planetas, o homem implantou protótipos de máquinas construtoras em diversos planetas de diferentes sistemas, todas rigorosamente controladas por Pods (estações de supervisão controladas por computador). Estes robôs iniciaram construções nesses planetas, além de coletas de profundos materiais que, somados a outras informações, esclareciam definitivamente os cientistas sobre uma possível colonização.

Alguns anos se passaram nessas atividades, até que uma raça de máquinas do planeta Eden 4 sofreu sérios danos devido a tempestades elétricas. A memória do controlador foi danificada, mas as máquinas continuaram a construir, até que todos os recursos em Eden 4 se esgotaram. A superfície desse planeta está toda coberta por lixo e aço e o controlador decide colonizar outro planeta. Neste game de estratégia em tempo real, lhe foi dado o controle de uma geração de máquinas semi-inteligentes.
Mas o planeta a que chegamos agora já é dominado por outra raça de máquinas.
Então, uma batalha feroz para conquistar os recursos do planeta começa.



Maquinas enlouquecidas



Dicas:

- Cada vez que você avançar por uma área, procure fazê-lo de modo circular, de forma que você descubra o terreno nas quatro direções, ao invés de se aprofundar em um só lugar;
- Algumas bases podem estar distantes do local onde você começou o jogo. Explore bem e altere a sua estratégia, se necessário, quando você descobrir mais itens.

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse

Configuração Mínima:

Padrão + Pentium 200 MHz + 32 RAM + Placa aceleradora 3D

Acclaim - www.aklm.com/

Monkey Shines



Neste game plataforma super-tradicional, você conhecerá Bonzo, um macaco aventureiro que precisa reencontrar asua família.

Nosso primata é pacifista e passa a maior parte do tempo desviando de seus inimigos enquanto procura solucionar os seus problemas. Para voltar para casa, Bonzo tem que atravessar cinco mundos diferentes. Para habilitar a saída de um mundo, guie Bonzo para que ele possa adquirir todas as chaves vermelhas. As chaves azuis permitirão que Bonzo explore um nível de bônus. Mas fique esperto: quedas longas retiram uma considerável energia de Bonzo e quando ele perde toda a energia, nem banana ressuscita o cara...



Ajude Bonzo em sua missão

Dica:

- Os "power-ups" x2, x3 e x4 funcionam por tempo limitado, portanto não perca tempo;

Comandos Básicos:

→ ← movimentam Bonzo

↑ ↓ ou

barra espaço pular

esc pausa o jogo

L reinicia o mundo

Q abandona o jogo/ retorna ao menu

ctrl + Q sair do jogo

Configuração Mínima:

Padrão

Bill Mullins - Distribuição freeware

Piranha

Século 22... com o constante aumento da temperatura global, o gelo dos pólos terrestres começa a derreter velozmente. Em poucos anos, 90% de todo o planeta ficou totalmente coberto de água e a humanidade começa, então, a colonizar aquele novo mundo submerso. Civilizações inteiras sofrem com a insuficiência de recursos energéticos e com o aumento da criminalidade.

Uma organização de terroristas altamente equipados começa a invadir pequenas colônias e se tornam verdadeiros piratas modernos. A Marinha da ONU se vê indefesa e inicia o desenvolvimento do Piranha, um submarino de combate mais rápido e ágil do que qualquer outro veículo conhecido para o fundo do mar. O game Piranha conta com um incrível tratamento em tempo real, relevo detalhado e iluminação ambiental dinâmica. Um engine espetacular, um enredo emocionante: você é o piloto escolhido e deve testar o protótipo do Piranha na batalha contra os piratas nesta densa e ameaçadora atmosfera!



Comande um submarino experimental

Dicas:

- Se você estiver em dúvida quanto à localização de determinada colônia, oriente-se pela bússola, disponível na parte inferior do painel e não perca tempo vasculhado localidades já visitadas;
- Procure comandar o Piranha sempre junto às rochas. A chance de você ser alvejado por muito inimigos é bem menor.



Comandos Básicos:

Teclado:

A aumenta a velocidade | Z reduz a velocidade

Mouse:

Movimentação _____ comanda a direção da mira
Botão esquerdo _____ tiro

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM + Placa Aceleradora 3D

Reakktor Media - www.reakktor.com

Official Formula 1 Racing



ESCOLHA DA EQUIPE PC GAMER BRASIL

A alegria das manhãs de domingo agora podem fazer parte de sua vida para sempre. Neste incrível game que a CD Expert trás na versão demo desta edição, você poderá sentir todas as emoções da alta velocidade em seu micro.

Estão disponíveis vários carros e pilotos da temporada de 98. Você poderá correr com chuva, para aumentar ainda mais a emoção ou com o sol brilhando a toda para aproveitar um pouco mais a paisagem. E vai notar que os acidentes não acontecem com tanta intensidade como em outros jogos. Mas não vá pensando que seu carro é indestrutível. Pegue seu capacete e entre com garra nesta temporada.



Sinta a emoção de ser um piloto de F1

Dica:

- Evite frear no meio da curva. De preferência entre com uma velocidade reduzida;

Comandos Básicos:

↑ Acelera | insert / delete /
↓ Reduz | Home / end
→ ← vira o volante para esquerda/direita | pg up / pgdown Visões de camera

Configuração Mínima:

Padrão

Eidos - www.eidos.com

Nightlong

É noite... as criaturas mais estranhas, sejam ou não humanas, saem de seus retiros para atividades que a luz impede. O silêncio, o ar de tragédia, as ações da espionagem e muitas outras vidas que proliferam no meio obscuro começam a trabalhar. Nesse ambiente, Nightlong impera. Este é um jogo completamente animado, porque foi feito por quem conhece do assunto: a fantástica fábrica de animações Team 17. Nightlong é um adventure comandado no estilo click, onde utiliza-se o mouse para clicar no local para onde se deseja que o personagem siga. Apesar da simples jogabilidade, este jogo possui puzzles totalmente complexos, direcionados aos viciados que realmente gostam de um quebra-cabeça.

As oitenta localidades do jogo neste esquema garantem, no mínimo, 40 horas de jogo para os que se amarram em adventure. Uma atmosfera cyberpunk que nos leva a muitas questões sobre o que ocorre de verdade naquela cidade!







Uma aventura cyber-punk

Dica:

- Em um adventure, é muito importante que você siga as informações que são fornecidas constantemente na tela. Em inglês, elas são essenciais para direcionar você nos primeiros passos.

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse:

Movimentos do mouse _____ comandam o direcional do personagem
Botão esquerdo _____ clique com este botão para enviar o personagem para o local indicado.
Botão direito _____ executa ações

Configuração Mínima:

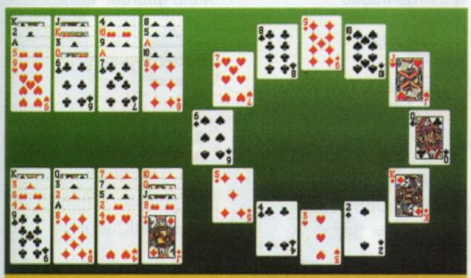
Padrão

Ubisoft - http://www.ubisoft.com

SolSuite 2000

Quem nunca se divertiu com um jogo de baralho? Invenção milenar, de canto a canto do planeta o conjunto de 52 cartas é um dos principais responsáveis pela distração de pessoas em todas as idades. Deste conjunto mesclado por figuras, letras e números, nasceram centenas de estilos diferentes para se jogar sozinho ou com os amigos.

Quando há apostas, então, o negócio esquenta: os cassinos movimentam milhões de dólares com aquele pessoal que mistura o prazer de jogar com um desejado lucro. Em contraste, encontramos aquela galera amiga, detonando um truco esperto no calçadão da praia. Mas nem sempre é possível encontrar um amigo para jogar. Para essas ocasiões, foram inventados os jogos de paciência! Jogos super-originais para você que quer passar o tempo de forma inteligente. SolSuite 2000 chega com nada menos que 170 jogos diferentes à sua disposição! Em cascata, pirâmide e muitos outros estilos você, amante das cartas, pode se preparar para delirar!



A maior variedade de jogos de cartas

Dica:

- A maioria dos jogos de paciência em "cascata" têm um funcionamento em comum. Consiste em colocar a próxima carta do baralho embaixo de uma das outras cartas dispostas, respeitando a hierarquia decrescente de números e cor inversa;

Comandos Básicos:

Todos os movimentos são acessíveis pelo mouse.

Configuração Mínima:

Padrão

Treesoft, Inc - www.solsuite.com

Space Bunnies Must Die!



Imagine um exército de sanguinários coelhos gigantes que invade a Terra para abduzir humanos e transformá-los em escravos ou em comida. Neste game, quem vai entrar em cena é Allison Huxter, uma sexy garçonete. Os coelhões do espaço raptaram sua irmã, e agora Allison está furiosa e armada até os dentes.

O principal objetivo deste game de ação 3D com perspectiva em terceira pessoa é fulminar os coelhos invasores. Infiltre-se em dez mundos bizarros, de laboratórios de mutação genética a cidades fantasmas, para geleiras e depósitos de lixo. Alison até mesmo dança para hipnotizar os inimigos, imaginem só que espetáculo...



Allison e suas danças delirantes

Dica:

- Uma das principais armas de Alison é a dança. Use-a para hipnotizar os inimigos e depois destrua-os!

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← → movimentação

enter usar item do inventário

barra espaço comandos de ação

A pula

ctrl saca / guarda armas

D + ↓ ↑ ← → dançar

Z agachar

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM

Rip Cord - www.ripcordgames.com

Greenleaf - www.greenleaf.com

RollCage



Em RollCage nos deparamos com rapidez e adrenalina em máquinas para lá de originais. Os veículos de RollCage são especiais e possuem um sistema inversor de tração que faz com que os carros sejam pilotados também de ponta-cabeça (imagine só como ficam os pilotos...)
A qualidade gráfica de RollCage concebe cenários também diferenciados, desde túneis especiais que permitem andar pelas paredes até terrenos aptos a verdadeiras decolagens com o veículo, além e visões privilegiadas de todo o traçado em questão. A versão completa garante vários carros e mundos diferentes, cada qual com seu conjunto de pistas.

O delírio aumenta quando vemos os veículos equipados com armamentos: verdadeiros canhões lasers que provocam uma enorme explosão no adversário. Neste momento pode-se avaliar a capacidade luminosa de RollCage e seus efeitos. Para detonar de vez, amplie a velocidade sobre pontos estratégicos na pista que triplicam a sua velocidade, característica incorporada também em F-Zero.



Carros movidos a jato

Dica:

- Depois de uma "decolagem", onde o carro assume uma velocidade extraordinária, pare de acelerar e se preocupe apenas com as setas direcionais para "pousar" o carro;

Comandos Básicos:

↑ acelerador

↓ retrocede

→ ← virar à direita / esquerda

barra espaço freios

1 tiro 1

2 tiro 2

+ zoom (+)

− zoom (-)

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM + Placa aceleradora 3Dfx

Psygnosis - www.psygnosis.com

Tank Racer



Se você foi uma daquelas crianças que passaram a infância brincando de corrida com caixas de fósforos, então não ficará surpreso com a brilhante idéia da Groiler. Ela acaba de trazer para o mundo dos games para PC Tank Racer que, como o próprio nome diz, é uma corrida de tanques de guerra.

Mas não se engane, neste jogo os tanques estão mais do que turbinados. E os inimigos também não estão para brincadeira. Você poderá até trapacear atirando nos competidores que estiverem na sua frente.

Evidentemente, é possível destruir tudo o que estiver no caminho. Alguns bons exemplos de itens que podem ser esmagados são carros, cercas e até indefesos animais. Neste jogo tudo pode ser destruído, inclusive o próprio caminho.

Há várias pistas para serem destruídas, passando por vilarejos e rodovias expressas chegando até a bases militares. O grande sortimento de opções vale também para os tanques disponíveis.

Na versão demo que está no CD desta edição você poderá correr em uma cidade e terá um único tipo de tanque para escolher. Mas não fique chateado, a corrida é bem agitada.



Destrua tudo que estiver no caminho

Dica:

• Seu tanque tem marcha ré. No caso de ficar preso em algum lugar, a melhor solução é usá-la.

Comandos Básicos:

↑ acelera	← → vira para esquerda / direita
↓ reduz / ré	barra espaço tiro

Configuração Mínima:

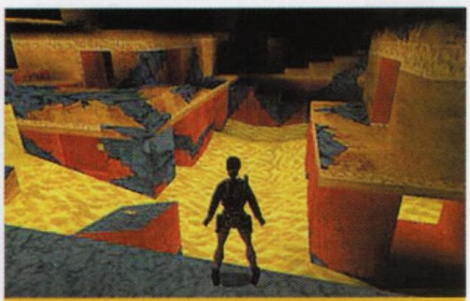
Padrão

www.groiler.co.uk

Tomb Raider II GOLD

A incansável Lara Croft retorna com quatro novos níveis em Tomb Raider II Gold. Esses níveis são parte do mundo final de Tomb Raider II e você terá muito trabalho para fazer Lara ter sucesso em suas viagens aos distantes cumes monteses do Tibet, aos canais de Veneza e até mesmo para o fundo do mar! Guerreiros Monks do passado, membros de cultos estranhos, Yetis, grandes tubarões brancos, enguias assassinas e dobermans ferozes: são apenas algumas barreiras que Lara encontrará. Ajude-a a explorar uma mina abandonada no Alasca e descubra um mundo estranho e muito bem escondido. Onde será desvendado o segredo da Máscara Dourada? Lara conta com um enorme arsenal de armas, que incluem pistolas automáticas, arpões, lançador de foguetes, rifle M16, Uzis, sinalizadores e muito mais. Go Lara!





Lara em novas aventuras

Dica:

• Os animais estão muito perigosos e muitas vezes estão em grupos; procure atingi-los a uma distância considerável;

Comandos Básicos:

↓ ↑ ← → movimentação	barra espaço sacar/guardar armas
alt pula	insert observar
ctrl ação (atirar ou escalar), abrir passagens.	esc inventário / opções
shift + Setas Direcionais = andar	/ pegar / lançar sinalizador

Configuração Mínima:

Padrão

Eidos Interactive - www.eidos.com

V-Rally



O som dos técnicos se mistura com o ruído dos motores, que são testados nas mais diferentes situações. Realmente, muito preparo e um resultado maior ainda. V-Rally, o mais recente lançamento da Infogrames do campo automobilístico é um game composto por pistas chocantes, diferentes localidades e traçados muito interessantes. O terreno ganhou vários aspectos novos, como curvas em paredões, dificultando a visão do resto da pista.

Os carros são bem construídos, com designs especiais que agradam a todos os viciados em rally. O destaque fica por conta do som. Tudo em seu tempo, o som está perfeitamente sincronizado com o ruído ensurdecedor das trocas de marcha, além do som da natureza que cerca algumas pistas. Utilize o modo "ghost" no treino para competir em a sua pontuação na volta anterior e deixe o carro fantasma comendo poeira!



Som e visual são alucinantes

Dica:

• Os comandos de direção são muito sensíveis. Mesmo em modo treino, você sentirá a dificuldade. Ao fazer as curvas, procure desacelerar rapidamente, retomando o controle do carro logo após;

Comandos Básicos:

A acelerador	G marcha (+)
Z freios	B marcha (-)
V virar à direita	S mudança de visão
C virar à esquerda	P pause
shift (esquerdo) freio de mão	

Configuração Mínima:

Padrão

Infogrames - www.infogrames.com

www.cdexpert.com.br

Tá de saco cheio? Então manda o seu irmão mais novo pra fazenda.



CD Expert Kids: a revista da criança esperta

Esta é a seção dos feras. Vamos viajar com níveis para Blood, Shadow Warrior e Total Annihilation! Let's go!

NOTA 1: Na raiz do seu CD GAMER 28, existe um diretório chamado **NÍVEIS** para todo o conteúdo desta seção. Dentro dele, existe um arquivo chamado **NIVEIS.EXE**. Dê um duplo clique nele e em seguida clique no botão **UNZIP** que aparecerá. Dessa forma, todos os mapas serão descompactados para o diretório **C:\NIVEIS** do seu HD. Dentro deste diretório estarão outros três:

Diretório BLOOD- **contém 20 mapas para** Blood
Diretório SW - **contém 20 mapas para** Shadow Warrior
Diretório TA - **contém 3 mapas para** Total Annihilation

BLOOD

Dentro do diretório NIVEIS\BLOOD\ estarão dois sub-diretórios:

1º diretório: NIVEIS\BLOOD\SINGLE\
• Contém 10 níveis para jogar sozinho (single player). São eles:

BIOSYN.MAP	OUTBREAK.MAP
CAR.MAP	PASSAGE.MAP
DUAL.MAP	SKYSCR~1.MAP
HAUNTED.MAP	UNDERWAR.MAP
LAMODA3.MAP	UNHOLY1.MAP

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os mapas desejados (arquivos **.MAP**) para o diretório onde você instalou o jogo Blood (Exemplo: **C:\BLOOD**);
2. Vá para o DOS, digite **C**: e pressione **ENTER**;



3. Digite **CD BLOOD** e pressione **Enter** (caso o diretório onde o jogo instalado seja mesmo **C:\BLOOD**);
4. Agora digite **BLOOD –MAP XXXXX.MAP** (onde XXXXX é o nome do mapa que se deseja jogar) e por fim tecle **ENTER**.

2º diretório: NIVEIS\BLOOD\MULTI\
• Contém 10 níveis para jogar em rede (multi-player). São eles:

FACTORY.MAP	NINI.MAP
GAMBIT.MAP	QUADS.MAP
JEMA3.MAP	REFLECT.MAP
KILLYOU.MAP	VELTHUT.MAP
MALLRAT.MAP	WASTE.MAP

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os arquivos acima para o diretório onde você instalou o jogo Blood (Ex: **C:\BLOOD**). *Atenção: lembre-se de que todas as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o jogo completo e também o mapa escolhido;*
2. Vá para o DOS e a partir do diretório **C:\BLOOD**, digite





SETUP para ativar o menu de configuração. No menu **SETUP**, você pode optar por jogar em:

- rede comum (Network Game)
- modem (Modem Game)
- conexão serial (Serial Game)

Escolha a sua opção e tecle **ENTER**. Em seguida, configure o que for necessário (número de jogadores etc) e escolha a opção **LAUNCH BLOOD** para começar a jogar. Importante: repita esse passo para todos os jogadores participantes!

3. Depois que o jogo for carregado, entre na opção **NEW GAME**;
4. Finalmente, para carregar um dos mapas citados anteriormente, escolha a opção **USER MAP**, digite o nome do mapa e em seguida escolha **START GAME**;

SHADOW WARRIOR

Dentro do diretório NIVEIS\SW\ também estarão dois sub-diretórios:

1º diretório: NIVEIS\SW\SINGLE\
Contém 10 níveis para se jogar sozinho (single player). São eles:

2OLD2DIE.MAP	AWESOME.MAP
ABYSM.MAP	BANG.MAP
AIRPORT.MAP	BIG_NUTS.MAP
ALOTMPL2.MAP	CAMP.MAP
ANEURISM.MAP	CITADEL.MAP

• Para acessá-los, siga o mesmo procedimento para os mapas de **NIVEIS\BLOOD\SINGLE**. Obviamente, substitua qualquer menção de BLOOD por **SW** e bom divertimento!

2º diretório: NIVEIS\SW\MULTI\
Contém 10 níveis para jogar em rede (multi-player). São eles:
Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

00.MAP	ASSASSIN.MAP
4WAY.MAP	BOATMOAT.MAP
7.MAP	BULLS2.MAP
A.MAP	CASTLES.MAP
ALIEN.MAP	COAST.MAP

1. Copie os arquivos acima para o diretório onde você instalou o jogo Shadow Warrior (Ex:



C:\SW). *Atenção: lembre-se de que todas as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o jogo completo e também o mapa escolhido;*

2. Vá para o DOS e a partir do diretório **C:\SW**, digite **SETUP** para ativar o menu de configuração. No menu **SETUP**, você pode optar por jogar em:

- rede comum (Network Game)
- modem (Modem Game)
- conexão serial (Serial Game)

Escolha a sua opção e tecle **ENTER**. Depois, configure o que for necessário (número de jogadores etc).

3. Em seguida, escolha a opção **USER LEVEL SELECTION**. Agora entre em **SELECT USER LEVEL** para selecionar qualquer mapa que você copiou para o diretório **SW**. Caso tenha copiado para outro diretório



qualquer, use a opção **CHANGE USER LEVEL SEARCH PATH** para localizá-lo.

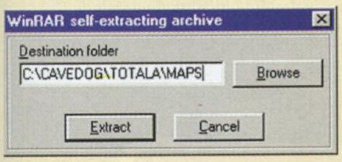
4. Depois de selecionado, retorne para a opção de rede e finalmente escolha **LAUNCH SHADOW WARRIOR** para começar a jogar. *Importante: repita esse passo para todos os jogadores participantes!*
5. Depois que o jogo for carregado, entre na opção **NEW GAME**. O nível escolhido no **SETUP** já estará selecionado. Para começar o jogo, escolha **START GAME**!

TOTAL ANNIHILATION

Dentro do diretório **NIVEIS\TA** você encontrará os três mapas inéditos. São eles:

GULF OF DOOM.EXE
DEEP SPACE ARRAY.EXE
THE BATTLE FOR HEAVENS GATE.EXE

1. Para incluí-los em Total Annihilation, dê um duplo clique sobre um dos três mapas acima disponíveis;
2. Em seguida, será fornecida uma janela (foto) pedindo que você digite o nome do diretório em que os mapas deverão ser extraídos.

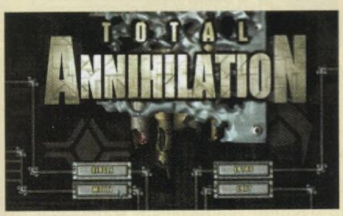


• Se você instalou o jogo Total Annihilation no diretório padrão, digite **C:\CAVEDOG\TOTALA\MAPS** nessa janela.
• Se você instalou o jogo Total Annihilation em um diretório diferente do padrão, informe esse diretório e ao final digite o parâmetro **\MAPS**. (Ex: **C:\CDEXPERT\TA\MAPS**)

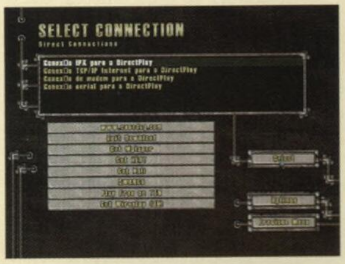
Agora que já temos os mapas inclusos em nosso jogo completo Total Annihilation, vamos verificar de que forma podemos jogá-los. Esses mapas podem ser utilizados nos seguintes modos:
• SINGLE PLAYER (SKIRMISH)
• MULTI-PLAYER

PARA JOGAR EM MULTI-PLAYER

1. Insira o CD nº1 de Total Annihilation em seu drive. Quando for fornecida a apresentação automática, clique no botão **MULTI**;

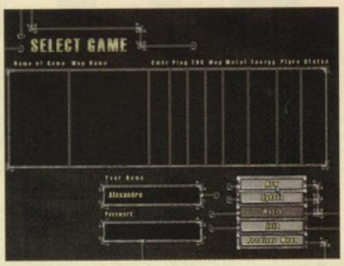


2. Nesta tela – **SELECT CONNECTION** – escolha a forma da sua conexão: IPX, TCP-IP, modem ou serial. Além disso, existe a opção de selecionar um dos sites especializados em jogos online. Depois disso, clique no botão Select;

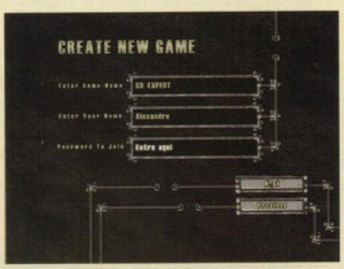


Obs: a partir daqui, utilizaremos como base a **CONEXÃO IPX**. Os procedimentos das outras formas de conexão não diferem muito entre si. Dessa forma, você que quer se conectar via modem, **TCP-IP** ou outra forma qualquer, pode se basear nos procedimentos abaixo.

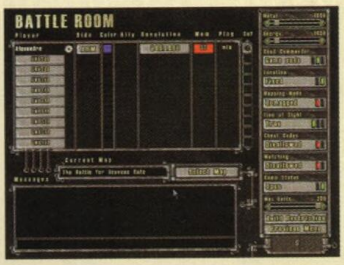
3. Na próxima tela – **SELECT GAME** – é possível escolher entre um dos caminhos **a)** ou **b)**:



a) Criando um novo jogo (Iniciando um combate multi-player em Total Annihilation como Servidor)
• Para criar um novo jogo, insira o

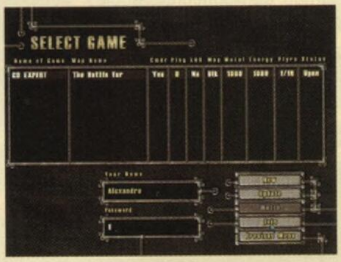


seu nome no campo **YOUR NAME** e clique em **NEW**;
• No campo **ENTER GAME NAME**, digite o nome que você quer dar ao seu jogo (esse é o nome que será visto pelos outros jogadores quando forem se conectar a você);
• Seu nome será inserido automaticamente no campo **ENTER YOUR NAME**;
• Por fim, no campo **PASSWORD TO JOIN**, insira uma senha qualquer (essa é a senha que deverá ser digitada pelos jogadores quando forem se conectar a você);
• Clique em **NEXT**;

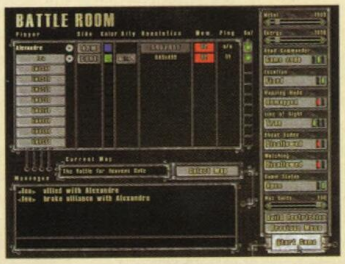


• Esta é a última tela. Aqui você tem acesso a uma série de configurações antes de iniciar o seu jogo em multi-player, como: a equipe que você quer jogar, cores, alianças com algum outro jogador, resolução do jogo, controle das unidades etc;
• Para iniciar o jogo, basta clicar no botão **START GAME**, na parte inferior direita da tela. Caso nenhum jogador tenha se conectado à você, este botão aparecerá desabilitado, como mostra a figura acima;
• Veremos agora como se conectar a um jogo já criado por outro jogador.

b) Selecionando um jogo já existente (Iniciando um combate multi-player em Total Annihilation como Cliente)



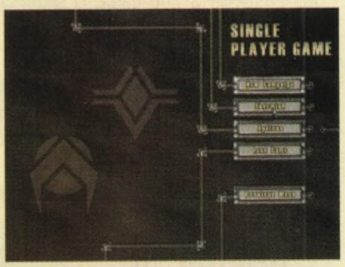
• Caso outro jogador já tenha criado um jogo, é possível selecioná-lo na lista da tela **SELECT GAME**, como mostra a foto. Selecione o jogo desejado clicando sobre o nome na lista;
• Após selecionar o jogo, entre com o seu nome no campo **YOUR NAME**;
• Agora insira a senha do jogo servidor no campo **PASSWORD**. (Essa é a senha que o jogador que criou o jogo colocou para controlar o acesso de outros jogadores ao game;
• Finalmente, clique em **JOIN** para se conectar à ele.



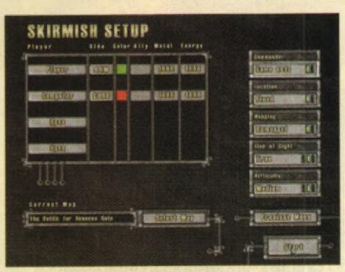
• Se você fez tudo corretamente, uma tela semelhante à anterior aparecerá para você informando o nome do jogador servidor e também o seu;
• Nesta tela você também tem acesso a uma série de configurações antes de iniciar o seu jogo em multi-player, como: a equipe que quer jogar, cores, alianças com algum outro jogador, resolução do jogo, controle das unidades etc;
• Caso você e o outro jogador não tiverem mais nada a configurar, é hora de jogar! Cada jogador deve clicar no botão **GO**, que está na mesma direção do seu nome (ver foto);
• Precedendo desta maneira, o botão **START GAME** que estava desabilitado agora aparecerá, bastando clicá-lo para começar a sua batalha multi-player!

PARA JOGAR EM SINGLE PLAYER (SKIRMISH)

1. Insira o CD nº1 de Total Annihilation em seu drive. Quando for fornecida a apresentação automática, clique no botão **SINGLE**;
2. No menu das opções de **SINGLE PLAYER GAME**, escolha a opção **SKIRMISH**;



3. Esta é a última e principal tela. Aqui você define o seu nome, a equipe com a qual quer jogar, cores, alianças, metal e energia e diversas opções de jogabilidade na coluna da direita;



4. Selecione o mapa desejado clicando sobre o botão **SELECT MAP**.: Ao final, clique em **START** para iniciar o jogo;

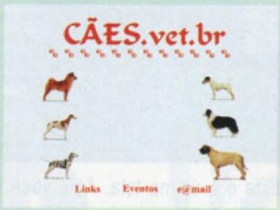
Valeu galera! Detonem cada vez mais esses presentaços da CD Expert. A cada edição, muito mais emoção com níveis cruéis dos melhores jogos completos! ■

NÃO NAVEGUE À DERIVA

Sempre diversificado. Assim é o mar por onde passa o veleiro Expert, navegando vagarosamente para não perder de vista nada importante e trazendo as notícias mais interessantes da Net!

• NOSSOS AMIGOS

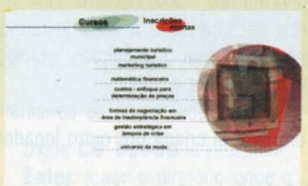
www.caes.vet.br



As opiniões são divididas quanto a erradicar ou não algumas raças de cães consideradas violentas. No Rio de Janeiro, a coisa é pior ainda. Lá existem projetos distritais e federais que visam acabar mesmo com esses cães que são, na maioria das vezes, o reflexo do dono. Neste site você fica sabendo tudo sobre o seu amigo do peito e pode também deixar sua opinião. Além disso, tem achados e perdidos, compra e venda de cães, análise das raças e regras básicas de adestramento. Em português.

• ATUALIZE-SE!

www1.anhembi.br/ead/cursos1.htm



A Universidade Anhembi Morumbi está investindo no campo da formação online. Neste site você encontra cursos de extensão oferecidos via Internet, que custam R$ 200 cada. O sistema é bem simples: o aluno faz a matrícula e recebe uma senha e um login pessoais, para acessar as salas virtuais. Você que quer se aperfeiçoar e não tem tempo de freqüentar escolas, pode optar por Matemática Financeira, Universo da Moda, Gestão Estratégica em Tempos de Crise, entre outros. O sistema não pára de crescer e vários outros cursos estão para ser incluídos.

Em português.

• GAMES-IN

www.games-in.com.br/

Dicas de compras, análises e muita informação sobre o que você, expertmaníaco, mais quer saber: games! Neste site você entra de cabeça em mais um canto da NET que retrata o universo dos games, trazendo novidades do que rola por aí e acrescentando mais conhecimento para todos os jogadores de plantão. Além de muito game, o Games-IN também fornece indicações de como montar melhor o seu PC, notícias de eventos importantes, curiosidades sobre o mundo virtual, códigos, passo a passo e muito mais.

Em português.



• ZOEIRA

www.zoeira.com.br

Sites de humor são encontrados aos milhares na NET, mas poucos se firmaram como sendo realmente divertidos. Este site de humor faz piadas com o que rola nas mais diferentes áreas da vida, no maior estilo Casseta e Planeta. Um bom referencial do site são os episódios de "Arquivo X", protagonizados pelos agentes Dana Scaner e Fax Modem. Isso sem contar a grande área reservada para as piadas tradicionais.

Em português.



• HARDWARE TOTAL!

www.gabrieltorres.com

O Prof. Gabriel Torres é um especialista na área de hardware de computador. Sua página, Hardware Site, está disponível tanto em português como em inglês e trata de praticamente todos os assuntos relacionados a hardware de computador: placas-mãe, discos rígidos, dicas de software, configurações gerais etc. Um dos assuntos de destaque que encontramos foi sua seção sobre jogos, ensinando aos gamemaníacos como preparar melhor a sua máquina para rodar games. Clique na opção Mapa para ter acesso ao Índice do Site, que vai apresentar o conteúdo completo do Hardware Site.



• SOLIDARIEDADE JÁ!

www.prosangue.com.br/

A Fundação Pró-Sangue é o maior hemocentro da América Latina e um dos maiores do mundo. É o único hemocentro público brasileiro com certificado ISO 9002. O site da Fundação Pró-Sangue é de fácil navegação e contém muitas informações para esclarecer toda a população e estimular a doação de sangue. Histórias interessantes, depoimentos de artistas, o porquê da doação de sangue. Tudo isso e muito mais para transformar você em mais um voluntário que pode dispor de dez minutos para ajudar a salvar uma vida. Não deixe de navegar por todo o site.

Em português.



• PAZ...

www.paz.com.br



Paz é o sentimento que representa a tranqüilidade, o bem estar do espírito, a vontade de fazer o bem e de compreender melhor o nosso semelhante. Quando você digita **www.paz.com.br** já começa a sentir um pouco disso tudo com a abertura do site. A foto inicial é perfeita para receber os diversos e interessantes links que englobam a Estação Paz. São muitos pensamentos e frases sobre comportamento e reflexão com poesias e parábolas, além dos caminhos para o coração. Outros links muito legais, como o oráculo e o eneagrama ainda estavam em construção nesta edição, mas vale a pena conferir o que vem por aí.

Em português.

• POLÍTICA HOJE

www.politicahoje.com.br



Muitas pessoas questionam a política brasileira, mas nem sempre sabem o que acontece realmente. Aqui é possível estar sempre atualizado com relação aos principais acontecimentos na política do nosso país, através de artigos desenvolvidos por especialistas no assunto. Além disso, é possível também participar do site, enviando textos e expondo a sua opinião para os outros internautas. Possui links para os principais jornais do Brasil e do mundo, além de informações sobre o Senado, a Câmara, as Assembléias Legislativas e outras instituições políticas.

© 1999 The 3DO Company. Todos os direitos reservados. Army Men, 3DO e seus respectivos logotipos são marcas registradas e/ou denominações comerciais da The 3DO Company nos Estados Unidos e outros países. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários. * Preço sugerido para venda e que pode variar de loja para loja.

3DO™

Mesmo a um passo da vitória nada me diverte mais do que transformar soldados bege em poças de plástico.

ARMY MEN II™

PREÇO DE LANÇAMENTO R$65,00*

Estratégia e Combate entre Soldados de Plástico



Tem sempre um produto GreenLeaf próximo de você:

QUALIDADE SUPERIOR

NORTE/NORDESTE MACEIÓ: SUPRIFITAS (082) 326-2297 SALVADOR: DAYSE VINAGRE (071) 234-4305 - L.S. SPINOLA (071) 358-8782 FORTALEZA: SHOW TECH (085) 241-3988 - JAROSLANA (085) 264-9555 CAMPO GRANDE: LF INFORMÁTICA (083) 341-1995 JABOATÃO DOS GUARARAPES: INFOSEVEN (081) 464-2277 PARNAÍBA: ILO SÁ (086) 322-4748 TERESINA:INFONEWS (086) 230-1181 - WELLINGTON LIMA DOS SANTOS (086) 223-2118 - SUPRIFORMS (086) 223-0995 - ANTENÃO (086) 230-2079 - PICOS MOURA E BAPTISTA (086) 422-5657 NATAL: FURTADO E MEDEIROS (084) 202-5522 - MIRANDA COMPUTAÇÃO (084) 206-2551 - MD COMÉRCIO (084) 219-4555 ARACAJU: COMPUGRAFICS (079) 211-6545
SUDESTE BELO HORIZONTE: LIVRARIA LEITURA (031) 226-4991 SANTA RITA DO SAPUCAÍ: MÚSICA E ARTE (035) 471-3238 IPATINGA: PROMPT (031) 822-3434 ARAÇATUBA: CARLOS JOSÉ ALVES JR (018) 622-3429 ARARAQUARA: TEND TUDO (016) 222-1415 CAMPINAS: TEXEL INFORMÁTICA (019) 254-2766 FERNANDÓPOLIS: ADALBERTO N.FLAUSINO (017) 442-5104 INDAIATUBA: CARLOS MASAHIRO (019) 875-3025 ITU: BIT HOUSE (011) 7824-3789 OURINHOS: SYNTHON INFORMÁTICA (014) 322-3931 PEREIRA BARRETO: CARLOS AUGUSTO MEGUMI (018) 761-4692 SANTO ANDRÉ: JOÃO CLEMENTE (011) 444-1043 - PCM SERVIÇOS (011) 4990-3458 SANTOS: CARLOS H.T. (013) 289-5903 - D'AVILLA ROCHA (013) 289-5025 SÃO BERNARDO DO CAMPO: A E C CENTRAL INFORMÁTICA (011) 4330-0913 SÃO JOSÉ DO RIO PRETO: FOX RIO PRETO (017) 227-8184 - DANILA FERRARI (017) 235-2174 - SÃO PAULO: WR COM. (011) 6601-3988 - INFOMANIA (011) 6192-9739 -WEST POINT (011) 262-2839 - PAPELARIA BILAC (011) 5581-1959
SUL/CENTRO OESTE BRASÍLIA: MILENA ANDRADE RODRIGUES (061) 347-4410 - LOBO ARTE INFORMÁTICA (061) 382-1984 VILA VELHA: PAPELARIA PRAIA DA COSTA (027) 329-2978 GOIÂNIA: GENESIS VÍDEO & GAMES (062) 215-5243 - NORA MOTTA (062) 295-1354 CUIABÁ: LEBLON TECNOLOGIA (065) 623-4855 - MORAIS E MACHADO (065) 624-8480 CURITIBA: INFOCITY (041) 326-1257 ITAPERUNA: EMPÓRIO ROMAGNOLO (024) 822-1931 CAXIAS DO SUL: A. S. INFORMÁTICA (054) 228-2111 PORTO ALEGRE: MEGA MÍDIA INFORMÁTICA (051) 339-3018 - DIGIMER(051) 212-1253 - SANTA MARIA PEDRO REGIS (055) 222-5515 - ROSANGELA BENDER (055) 225-2936 OUTRAS LOCALIDADES: LIGAÇÃO GRATUITA 0800-17-5355

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br



Pára-quedismo

Um mergulho no vazio



A equipe da CD Expert sobe aos céus de Piracicaba, SP, para sentir a liberdade de voar

Ninguém sabe explicar porque os seres humanos são tão fascinados pela sensação de voar. A equipe da CD Expert também não, até entrar o pára-quedismo na pauta do Radical. A princípio, é inegável que o medo bateu forte em toda equipe. Não porque este tal medo estava ligado à possibilidade do pára-quedas não abrir. O maior temor era com relação à nossa reação na hora H. Como não havia mais jeito e nenhum dos membros da equipe estava disposto a conviver com a dúvida, começamos a trabalhar para que tudo acontecesse da melhor forma possível.

A Escola de Pára-quedismo Azul do Céu foi a escolhida para colaborar com esta incrível aventura, por sua eficiente infra-estrutura em São Paulo (para a parte teórica) e em Piracicaba, no interior paulista (para os saltos). O dia escolhido não poderia ser melhor: uma sexta-feira. Mesmo com o mal tempo na capital, arriscamos seguir para o interior. Por sorte, o dia estava claríssimo em Piracicaba. Já no aeroclube, o experiente instrutor Isac Engel nos aguardava para a hora da verdade.



O retrato do medo: emoções fortíssimas

Como ninguém da equipe havia se arriscado nas alturas antes, a opção foi realizar um salto duplo junto com os instrutores. Este tipo de salto é considerado como o primeiro contato do homem com a sensação de voar e não necessita muita carga de conhecimento já que, na verdade, quem coordena tudo é o experiente trander, habilitação para as feras que têm muitos saltos no currículo.

Depois de alguns minutos de aula teórica, a equipe parte para o passo seguinte: treinar um exercício de postura para ser aplicado no ar. É o chamado carrinho, na verdade uma simulação, ainda no solo, das posições das pernas, braços e cabeça que deverão ser colocadas em prática durante o salto. O último passo é o mais real de todos: treinar o salto em uma réplica de madeira do avião em tamanho real. Este exercício instruirá o pára-quedista iniciante a saltar sem que ele corra o risco de ficar preso ou se chocar com alguma parte da aeronave.

Curso encerrado, é hora de colocar o macacão, prender todo o equipamento ao corpo e correr para o avião antes que se mude de idéia por causa do medo. O primeiro a subir



Para aumentar a emoção: Rodrigo e o instrutor executam três loopings após o salto

foi o nosso editor-técnico Carlos Soares. Expectativa! Poucos momentos antes do salto nosso editor teve uma queda de pressão e não efetuou o salto. Ao desce, no entanto, ele nos incentivou dizendo que este percalço não poderia atrapalhar nossa aventura. Afinal a equipe CD Expert havia viajado muitos quilômetros e não podia fazer feio diante das câmeras.Rodrigo foi o próximo e conta como foi sua maior aventura. Depois de várias gargalhadas, o nosso amigo subiu para sua maior aventura. "Foi maravilhoso conhecer e desafiar o que pensava ser o meu limite. Desde os treinamentos até o momento da subida no avião, meu medo já tinha alcançado proporções cruéis. Dentro do pequeno avião - e a 1 200 metros de altura - olhava pela janela e achava que dali não passaria. Mal sabia que saltaríamos a 3 300 metros", revela o empolgado Rodrigo.

O sossego do cinegrafista e do instrutor Isac parecia inacreditável. No momento do salto, Malandrão (sim, este o apelido do cinegrafista!) foi o primeiro a sair e se dependurar na asa do avião. "Aquela cena injetou toda confiança que precisava e, naquele momento, fui dominado por uma força animal, com uma carga de adrenalina pronta para explodir. Impelido por essa energia desconhecida, saltei para a melhor sensação que já tive em minha vida: estava voando! Acredito que nada se compara a uma queda livre naquela altura, um verdadeiro mergulho para o infinito. São 45 segundos inesquecíveis, registrados pela ótima filmagem e fotografias do Malandrão", conta Rodrigo.

Mas como o salto dura pouco, bateu um sentimento de saudade em nosso colega: "Com a abertura do pára-quedas, um tranco parece puxar para cima. A partir daí, é só curtir a paisagem e as manobras do instrutor para o pouso no ponto exato. Olhei para cima e queria voltar. Eletrizado, agradeci a galera da Azul do Céu. Enquanto pensava quando poderia saltar novamente, torcia para que nosso amigo Alessandro também saltasse e me fizesse companhia nas comemorações". Chega a hora da verdade para Alessandro. "Ao entrar no avião, coloquei na cabeça que iria saltar de um trampolim e uma enorme piscina me aguardava. Na hora você não consegue tomar ciência do que está acontecendo. Até realmente tocar no solo, tudo parece um grande sonho. A sensação é extraordinária e sua confiança aumenta muito depois do salto. Apenas um salto não é suficiente para matar a sede de voar!".



Em terra Alessandro continua com a adrenalina a mil

CONHEÇA AS PRINCIPAIS CATEGORIAS DO PÁRA-QUEDISMO

TRABALHO RELATIVO
Modalidade mais popular envolvendo um número que pode variar de dois a dezesseis pára-quedistas. O objetivo é realizar o maior número de formações possíveis antes de abrir o pára-quedas.

BIG-WAY
Uma variação em maior número da categoria anterior: envolve, no mínimo, trinta pessoas. Aqui, o objetivo não é necessariamente realizar séries de formações, mas conseguir uma grande e única, para mantê-la estável.

TRABALHO RELATIVO DE VELAME
Esta modalidade consiste em colocar em proximidade os velames (pano do pára-quedas) durante a descida. Envolve um mínimo de dois pára-quedistas.

FREEFLY
Considerada a mais nova modalidade e a mais popular. No Freefly não há limites para a imaginação. A modalidade consiste em voar livremente e fazer piruetas e outras loucuras durante a queda livre.

SKYSURF
Aqui saltam duas pessoas. Um com uma prancha presa aos pés e um cinegrafista com uma câmera presa ao capacete. A pontuação é totalmente influenciada pelas filmagens, necessitando de total entrosamento entre o skysurfer e o cinegrafista.

FREESTYLE
No freestyle, um pára-quedista usa seu corpo para fazer manobras tridimensionais. Além disso, deve existir uma preocupação em fazer transições suaves entre uma manobra e outra.

BASE JUMP
É a modalidade considerada por muitos a mais perigosa de todas. Consiste em pular de prédios, penhascos, pontes, antenas e outros usando um pára-quedas de abertura rápida.

COMO PRATICAR O ESPORTE
A escola de pára-quedismo Azul do Céu oferece, além da opção do salto duplo, diversos cursos:

CURSO DE STATIC LINE
O ASL (Accelerated Static Line) é administrado por profissionais altamente qualificados e devidamente cadastrados na Confederação Brasileira de Pára-quedismo. Os instrutores passarão todas as informações detalhadas a respeito da saída do avião, posição de queda livre, navegação e pouso. O salto acontece a uma altura de 1 200 metros, usando um equipamento semi-automático, com abertura acionada por uma fita conectada ao avião.

Durante toda a navegação até o pouso, o atleta será orientado por um instrutor com auxilio de um rádio.

CURSO AFF
O Acelerated Free Fall é o mais avançado curso de queda livre existente hoje no mundo. O salto acontece a 3 600 metros de altura com auxilio de dois instrutores que irão auxiliar em todo o procedimento de queda livre.
Também existem cursos avançados para pára-quedistas profissionais.

PARA MAIORES INFORMAÇÕES:
Rua Ministro Godoy 556,
São Paulo, SP.
Tel : (011) 3675 2138
www.paraquedismo.com.br
azuldoceu@hotmail.com

Curta toda a aventura no vídeo que está no CD Gamer 28 desta edição.

AZUL DO CÉU

Filiada a:

CBP

FEDERAÇÃO PAULISTA DE PARAQUEDISMO

Naves sob total controle

Este joystick Viewfinder acrescenta recursos aos jogos com naves espaciais e aviões, oferendo a possibilidade de configuração de funções como disparo ou controle direcional a um simples toque. Outro recurso é o trotle que, quando acionado, pode aumentar ou diminuir com rapidez a velocidade da aeronave que se está pilotando. Sua empunhadura anatômica ambivalente também permite o uso por destros e canhotos. ■



Preço: R$ 44,00
Mais informações: Clone - tel. (011) 418-7800 – São Paulo - www.clone.com.br

Velocidade no 3D

Considerada uma das placas de aceleração gráfica mais rápidas do mercado, a Monster Fusion proporciona a melhor resolução de imagem hoje possível para os games 3D. Disponível em versão PCI e AGP, ela tem merecido destaque em recentes testes comparativos feitos com placas do gênero. O modelo é baseado sobre o chip Voodoo Banshee TM, traz 16 Mega de memória e trabalha a 128 bits. No pacote vem uma versão completa do game Motocross Madness, da Microsoft, além de um demonstrativo com onze níveis do fantástico Unreal. Custa, , país para o qual vale também sua generosa garantia de cinco anos. ■



Preço: US$ 120 média nos EUA
Mais informações: www.diamondmm.com/

Conexão em cores

Quer conectar-se para uma partida online com outros usuários? Comece tirando do bolso esse cobiçado acessório: um modem portátil colorido da Zoltrix. Disponível nas cores azul, rosa-púrpura, verde e laranja, o Rainbow K56Flex/V.90 Dual Mode comunica-se a até 56 Kps e inclui ainda funções de voz, secretária eletrônica e fax. Ele utiliza a saída serial do computador e funciona sob qualquer versão do Windows. O modelo suporta Flash ROM, o que significa que, caso haja updates nos códigos do modem, você pode fazer o upload dessas informações para as novas versões. ■



Modem colorido: nova opção para jogos on-line

Preço: Não divulgado
Mais informações: www.zoltrix.com

Som na medida

O kit de alto-falantes PC Works demonstra que não é preciso tomar a área de trabalho com enormes caixas acústicas para usufruir de toda a parte sonora dos games. Esse conjunto de caixas de som para computador é formado por dois cubos com alto-falantes, mais um subwoofer independente, capazes de fornecer qualidade de áudio que mesmo sistemas estéreos maiores não conseguem alcançar. Em suas caixas laterais há embutido um amplificador de três canais. Por sua vez, um painel de entrada faz o controle dos graves. A entrada do sinal sonoro é feita por um conector estéreo mini-jack comum. Há também terminais de saída que permitem expandir o sistema e incluir caixas de som satélites, caso o usuário deseje, por exemplo, montar um sistema de home-theater. Todas as caixas são blindadas de forma a não emitir ondas eletromagnéticas, o que a médio prazo poderia danificar o monitor do computador. Realmente compactas, elas se encaixam em qualquer lugar, podendo também ser deixadas sobre pedestais, ou presas à parede com um acessório de velcro. O subwoofer, por outro lado, proporciona melhor resposta se for colocado ao chão. ■

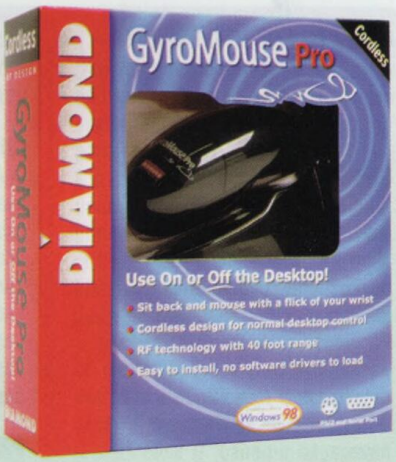


Caixas compactas com qualidade de Home-Theater

Preço: US$ 30 (nos EUA)
Mais informações: www.creativelabs.com.br

Liberdade de movimento

Novidade da Diamond, o GyroMouse é um daqueles mouses confortáveis que utilizam uma bola giratória no lugar de botões, com a vantagem extra de que este modelo não utiliza fio. Por conta de um mecanismo de giroscópio interno, ele também não precisa ficar somente sobre a mesa, ou seja, pode-se mantê-lo no ar e manipulá-lo feito um joystick. Na hora da diversão ou do trabalho, toda essaflexibilidade pode ser ótima para prevenir lesões por movimentos repetitivos, além de proporcionar maior variação quanto à postura do corpo. ■



Preço: US$ 100 (nos EUA)
Mais informações: www.diamondmm.com/where-to-buy/online-store

www.cdexpert.com.br

A RODA É O MACACO







Desde que o ***primeiro primata*** inventou a roda ela continua redonda.
Sensibilidade, necessidade e criatividade alavancam o desenvolvimento *HUMANO*.
A informática é mais que hardware e software. São idéias criativas que facilitam a vida.

UMA IDÉIA ANIMAL !!!

Na *FENASOFT* você encontra soluções. Você Consulta, Compara e Compra os mais variados e alucinantes produtos para desenvolver as idéias geniais que só você pode ter.

FENASOFT
O ESPAÇO ONDE AS GRANDES IDÉIAS ACONTECEM

Venha participar do Universo Tecnologico *FENASOFT*.



Deixar para Depois é Muito Tarde.

Recorte aqui e envie já, para trocar ou adquirir o seu cartão Fenasoft

NOME *(Para constar no cartão)*

EMPRESA

ENDEREÇO *(Rua, av., número, bairro, apto., bloco, etc.)*

CIDADE | **UF** | **CEP**

PAÍS | **TELEFONE** *(Incluir todos os códigos)* ( )

FAX ( ) | **DATA DE NASCIMENTO** / /

RG | **CPF**



Preencha o cupom ao lado para ***adquirir ou trocar*** seu **Cartão Fenasoft**. Para trocar, envie seu **Cartão Fenasoft Visitante** (azul e vermelho) até 15 de junho de 1999 junto com R$ 2,00 (dois reais) para despesas de postagem e administração.
Para adquirir seu **Cartão Fenasoft**, envie hoje mesmo o cupom pelo **correio ou fax** para:

Rodovia SC 401 - Km 01- Parque Tecnológico Alfa
Sede Fenasoft - 88030-000 - Florianópolis - SC
Tel.: (048) 334 8000 / Fax: (048) 3348411
cartao@netco.com.br

TABELA DE PREÇOS
de 16/02/99 a 15/04/99 R$ 6,00
de 16/04/99 a 15/05/99 R$ 10,00
de 16/05/99 a 15/06/99 R$ 20,00
de 16/06/99 até o evento R$ 30,00

Os pedidos enviados pelo correio deverão estar acompanhados de cheque nominal à **Fenasoft Feiras Comerciais Ltda.**, e os enviados por fax acompanhados do comprovante de depósito no Banco Bandeirantes, ag. 197, c/c 005 002002-6. Em ambos os casos, escreva seu nome no próprio comprovante.

É proibida a entrada a menores de 14 anos.

De acordo com a lei nº 6538/78 de 24 de junho de 1978, é proibido o envio de dinheiro em espécie via correio

Fenasoft FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

FENASOFT'99
19 a 24 julho'99 - Anhembi - São Paulo

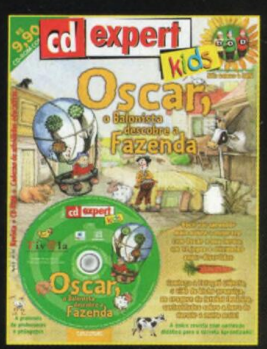
Abra as portas do seu PC para um novo mundo, cheio de informação, cultura e lazer

O drive de CD-ROM do seu micro pode ser uma entrada para novos mundos, cheios de cultura, informação e muito lazer. Basta apenas saber escolher. Na Expert Premium você encontra a mais completa coletânea multimídia do mercado, com programas consagrados, como PrintMaster Gold, Leonardo - O inventor, Take no Prisoners e muito mais. Na CD EXPERT KIDS você tem educação e divertimento para os baixinhos. Na PC GAMER BRASIL, todo mês você tem um jogaço completo, além de uma coletânea com os melhores games do mundo. Com as revistas CD EXPERT não tem erro: as portas para o melhor entretenimento estarão sempre abertas para você e toda sua família.





Men In Black
Jogo completo



Oscar, o balonista
Jogo completo

Vá correndo buscar a sua chave na banca mais próxima!



CD EXPERT

www.cdexpert.com.br

Todas as marcas e personagens mencionados pertencem aos seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.

UM MINUTO DE ATENÇÃO!

Envie o cupom anexo e torne-se um cliente especial. Passe a ter acesso a um atendimento diferenciado e promoções exclusivas.

Atendimento: de segunda a sexta, das 9h às 12h e das 14h às 17h
Tel: (011) 6942-2280
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

- ☑ Suporte Técnico por tempo ilimitado
- ☑ Catálogos e informações sobre lançamentos
- ☑ Cupons de desconto
- ☑ Acesso a promoções exclusivas

CD EXPERT

HEXEN II

Edição nº28

CARTÃO RESPOSTA

NOME _____ Data de nasc. __/__/__

ENDEREÇO _____ CEP _____-___

CIDADE _____ Estado _____

TEL._____ Profissão _____ Estado Civil _____

Qual a configuração do seu micro?
☐ 486 ☐ Pentium ☐ PentiumII ☐ _____
Quantos MHz? _____
Memória? ☐ 8MB ☐ 16MB ☐ 32MB ☐ _____
Possui Internet? ☐ Sim ☐ Não
Onde acessa? ☐ Em casa ☐ No trabalho
Possui placa aceleradora 3D? Qual?
☐ Monster ☐ Stealth ☐ Creative ☐ _____
Quais são as revistas de informática preferidas?
_____
_____

Assinale os motivos que o levaram a comprar esta revista:
☐ Indicação do vendedor ☐ Matéria em jornal
☐ Matéria em revistas ☐ Indicação de amigos
☐ Propaganda ☐ _____
Quais matérias você gostaria de ler nesta revista?
_____
_____

Assinale os gêneros de sua preferência:
☐ Estratégia e raciocínio ☐ Luta ☐ Esporte
☐ Simuladores de vôo ☐ Guerra ☐ Cassino
☐ Pinball ☐ Ação / 3D ☐ Aventura
☐ Arcade ☐ Carro ☐ _____
☐ Educacional ☐ Erótico
Onde você costuma comprar suas revistas de multimídia?
☐ Lojas de eletrônicos ☐ Correio (mala-direta)
☐ Banca de jornal ☐ Supermercado
☐ Loja de informática ☐ _____

Você costuma comprar a cada:
☐ 15 dias ☐ 30 dias ☐ 2 meses
☐ 6 meses ☐ 1 ano
Quanto gasta em revista de informática por mês?
☐ Até R$ 25,00 ☐ R$ 25 a 50,00
☐ R$ 51 a 100,00 ☐ Acima de R$ 100,00
Conhece outras publicações da CD EXPERT?
☐ Sim ☐ Não
Quais? _____
_____

Dê sua nota de 1(fraco) a 4 (ótima) para cada item da revista.
__Conteúdo __Documentação CD-ROM
__Embalagem __Qualidade dos Demos-Jogáveis
Por que? _____
_____

Atribua nota de 1 a 4 ao menu de acesso aos jogos:
__Facilidade __Apresentação __ Comentários
Ao instalar o CD, quais dificuldades encontrou?
_____

O que acha do suporte técnico?
☐ Ruim ☐ Regular
☐ Ótimo ☐ Nunca usei
Qual publicação você mais gostou?
_____

O que você acha do sistema de acoplagem do CD-ROM na capa?
☐ Ótimo ☐ Bom ☐ Regular ☐ Ruim
☐ Péssimo
Porque? _____

Quais canais de televisão você costuma assistir? _____
Quais os melhores programas? _____
Sugestões / Críticas: _____

REGISTRE!

ENVIANDO O CUPOM ABAIXO,
VOCÊ SE TORNA UM CLIENTE DIFERENCIADO.

E MAIS!
AGORA VOCÊ PODE SE
CADASTRAR VIA INTERNET, PELO SITE
www.cdexpert.com.br

COLE
AQUI
O SELO

CD EXPERT

Edição nº28

CAIXA POSTAL 13.546
SÃO PAULO • S.P.
BRASIL

CEP 03399-970