



PC GAMER

BRASIL

QUALIDADE
CD EXPERT

TOMB RAIDER

The Dagger of Xian

Jogo Completo II



Ano 5 - Nº 35

FAÇA A FESTA EM FRENTE AO SEU COMPUTADOR



Spec Ops



Unreal + Pack



Myth

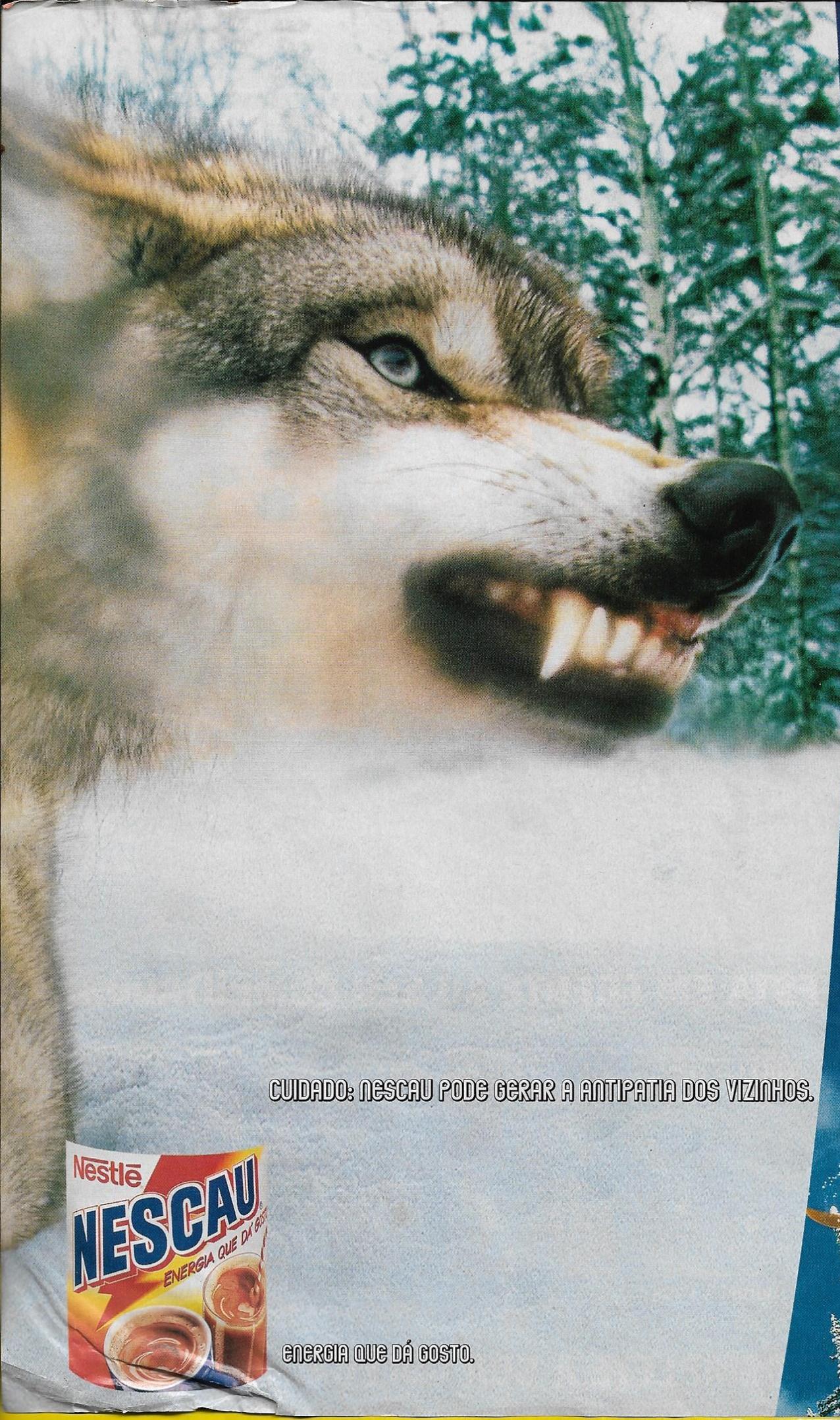


Oddworld
Abe's Exoddus



Forsaken

COMPLETE A SUA COLEÇÃO



CUIDADO: NESCAU PODE GERAR A ANTIPATIA DOS VIZINHOS.



ENERGIA QUE DÁ GOSTO.



Novidades

Tomb Raider:

Lost Artifact

A última aventura de Lara Croft pela Escócia.....

31

Rogue Spear

O verdadeiro esquadrão de elite da polícia.....

28

Evolva

Salve o mundo de uma invasão alien.....

29

Shogun: Total War

Volte ao Japão da era medieval e participe de batalhas gigantescas.....

30

Lançamentos

Army men III: Toys in Space

Os soldados de plástico voltam à ação.....

32

Slave Zero

Nacional Kid finalmente ganha um jogo de PC.....

33

Ultima IX

A saga on-line continua em grande estilo.....

34

Canal Aberto 06

O espaço para o leitor se comunicar

Passo a Passo 08

Dicas para debulhar o game Forsaken

Dicas & Códigos 11

Dê um fim no Game Over com nossos segredos

Bastidores 14

Conheça os jogos que ainda estão sendo criados

Ground Control 14

Rage Rally 15

Kiss Psycho Circus 16

Sugestão 17

Conheça as outras publicações da CD Expert

Ranking 18

Nossa sugestão de compra e os dez melhores games do mês

Fique ligado 20

Aprenda a construir e colocar no ar sua página e entre em sintonia com o universo dos games

Reportagem 26

Nossa equipe localizou algumas anotações secretas sobre Nocturne

Especial - Top

Secret Parte I 38

Fique por dentro dos próximos games de que estarão invadindo o mercado

Brinde da capa especial de aniversário

Tomb Raider:

Dagger of Xian 48

Uma das mais belas aventuras da deliciosa Lara Croft



★★★★ No CD ★★★★★

Age of Wonders 52

Clans 52

Bugs Bunny 53

I've Got Some Balls 53

Fish Revenge 53

Carnivores 2 54

Demolition Racer 54

Flanker 2.0 54

Close Combat IV 55

Ford Racing 55

JetBoat Superchamps 55

Killer Loops 56

Lego Racers 56

World Empire IV 56

Nascar 3 57

Omikron!:

The Nomad Soul 57

Tomb Raider:

The Lost Artifact 57



Game Star 41

Rajja & Cabong batem um papo bem humorado sobre games

Walkthru Especial 42

Curso completo de direção para o fantástico Driver

Mais Desafios 58

Incremente seus jogos prediletos com novas fases e desafios

On Line 61

Chega de navegar à deriva! Oriente seu navegador com nossas dicas

Radical 62

A equipe PC Gamer resolve descer uma cachoeira em Brotas

Hardware 64

Sugestões para incrementar sua máquina

90% +

Jogo mais que perfeito, ficará sempre na memória. Somente os clássicos atingem esta pontuação.

85%-89%

Um excelente jogo. Tecnologia impressionante e ótima jogabilidade.

70%-84%

Diversão garantida, mas algo importante foi esquecido. Se você for fã do gênero, tudo bem, caso contrário, feche os olhos.

50%-69%

Nada de novo. Agradável por uma hora, duas, no máximo.

30%-49%

Algo saiu tremendamente errado. O jogo não merece ocupar espaço em lugar algum.

00%-29%

Todo o programa e documentos devem ser incinerados imediatamente, e os programadores devem mudar de emprego.

Critérios de avaliação da PC GAMER BRASIL

Suporte Técnico Em caso de dúvidas ou danos no CD, contate-nos: Segunda a sexta das 8:30 h às 12:00 h - 13:30 h às 17:30 h Tel.: (0xx11) 6942-2280/6942-2285 e-mail: suporte@cdexpert.com.br

CANAL ABERTO

Espaço para o leitor se manifestar

Você ainda não mandou sua carta para a nossa redação? O que você está esperando? Nós, da PC Gamer Brasil, estamos loucos de ansiedade para saber sua opinião... Não perca mais tempo e mande sua carta ou e-mail ainda hoje!

Números atrasados

Gostaria de saber como faço para adquirir números antigos da CD Expert. Estou tentando completar minha coleção e não estou conseguindo achar alguns exemplares.

Paulo Achitzki
Curitiba - PR

Caro Paulo, para adquirir qualquer número atrasado da revista CD Expert é muito simples e prático. Basta ligar para a Fast CD (0xx11) 3666-7725, ou (0xx11) 3666-7966, de qualquer lugar do país.

Sugestões

Gostaria que vocês aumentassem a seção Canal Aberto e a Passo a Passo. Acho estas seções muito interessantes. Marcos Castro de Souza
Teresina - PI

Caro Marcos, anotamos sua sugestão e, como você deve ter notado, a seção Passo a Passo foi ampliada. Ao invés de darmos a debulhação apenas do jogo completo da edição anterior, nós também estamos dando a solução de outros jogos completos. Vale lembrar que sempre há uma solução completa nas páginas da revista e outra no CD-ROM.



Na edição passada, todos devem ter visto aquele maravilhoso desenho do anjo. Agora, esse mesmo desenhista presentearia nossa seção com mais um desenho "groundbreaking". Paulo Alessandro Rodrigues (Gerbi-SP), estamos esperando por mais desenhos.



Mortal Kombat novamente aterrissa em nossa seção com mais um belo desenho do amigo expert Maxwell B. de Carvalho (Piracicaba-SP). Ficou muito legal, principalmente na parte da anatomia.

Por que vocês não colocam um pôster junto com a revista? Acho que a grande maioria dos leitores ficaria muito contente em poder decorar seus quartos com os sucessos da PC Gamer Brasil.
Juliano Balsin
São Paulo - SP

Caro Juliano, nós já estamos pensando no assunto, e pode aguardar que você terá uma grande surpresa nos próximos números.

Elogios

Gostaria de dar meus parabéns pelas edições Shogo, Hexen, Myth e todos os outros grandes jogos que fazem da PC Gamer Brasil a melhor revista. Faltou dizer que os demos também são incríveis.
Marcos Arruda
São Paulo - SP

Sou um fã de carteirinha da PC Gamer Brasil. Não deixei de comprar um número sequer. Adorei o jogo Total Annihilation e todos os outros que vocês publicaram até o momento.
Valdinei Ribeiro
Ourinhos - SP

Nós, da redação, ficamos muito contentes com todos os elogios que recebemos. Graças a eles, nós sabemos que estamos indo pelo caminho certo!

Assinatura

Por que vocês não trabalham com um sistema de assinatura? Acho que os leitores ficariam muito satisfeitos em receber, todos os meses, diretamente em suas casas, a melhor revista de games do Brasil.
Felipe Barros
Pedro Leopoldo - MG

Caro Felipe, nós já estamos estudando este sistema. Porém, até agora, ainda não há previsão para implantação do mesmo. De qualquer forma, agradecemos pela sua sugestão.

Mais um desenho para contribuir com a invasão de Pokemon em nossa seção. O desenho ficou muito bom, e gostamos do logo da CD que você desenhou. Valeu, Paulo Eduardo (Rio de Janeiro-RJ)!

Proibição não!

Gostaria de me manifestar com relação à ridícula proibição imposta pelo governo com relação a alguns jogos. Santa Ignorância! Se jogar Duke Nuken pode causar problemas, qual jogo será que os políticos andam jogando para agirem como corruptos? Se a idéia é evitar que as pessoas sejam expostas à violência, antes de mais nada, os políticos e as autoridades deveriam se preocupar em combater a violência que ronda as ruas de todas as cidades.
Wagner Vieira
São Paulo - SP

Para que proibir games? A atitude errada e sumária dos políticos irá causar uma verdadeira confusão. Sou a favor da classificação por idade e não da proibição. Os políticos deveriam preocupar-se em resolver outras coisas, ao invés de tentar acabar com a diversão dos brasileiros.
André Machado
Rio de Janeiro - RJ

O que será que os políticos têm na cabeça? Com tantos problemas no país, tanta fome e miséria, esses sujeitos ainda arrumam tempo para proibir inofensivos jogos de computador? Será que o presidente da república não está percebendo que alguns políticos estão querendo promoção às custas de polêmicas?
Pedro Barros
São Bernardo do Campo - SP

A indignação com relação à proibição de alguns games é enorme. Nós, da redação, ficamos surpresos com a quantidade de cartas que recebemos todos os dias criticando, de maneira feroz, a atitude de alguns políticos. Concordamos plenamente com nossos leitores: proibir não é solução para nada, e pedimos que vocês, leitores, continuem a mandar suas cartas dando opinião sobre a questão.

POKEMON



LEGACY - KAIN™ SOUL REAVER



Este é um game que estava faltando nesta seção. E, na sua primeira aparição, SoulReaver já chega em grande estilo, com o desenho do nosso amigo Breno Anderson Lima Rocha (Floriano-RJ).

Ajuda na construção

Estou com problemas no jogo Constructor. Na verdade, estou precisando de algumas dicas para tornar-me um grande empreiteiro. Será que vocês podem me ajudar?

Alessandro Gonçalves
Poços de Caldas - MG

Caro Alessandro, para os construtores de primeira viagem, nossa equipe preparou um fantástico guia estratégico, que foi publicado na edição de número 30 (Spec Ops). Caso você tenha perdido essa edição, poderá pedir à Fast CD (0xx11) 3666-7725, ou (0xx11) 3666-7966. Esperamos que você se torne um grande empreiteiro.

ASH KETCHUM



Estava demorando, mas nós sabíamos que chegaria um dia. Pokémon veio para a nossa seção, apesar de não estar em nenhum jogo para PC. Então, ficamos com a arte de Marília Cecília Gomes (Montes Claros-MG).

SHOGO 昇剛

mobile armor division



Já podemos comprovar que o jogo preferido do pessoal que desenha é o Shogo, isto devido ao grande número de desenhos que chegam à nossa redação. E, para comprovar, temos o belo desenho do nosso amigo Bruno Cavalcante (São Paulo-SP).

Problemas técnicos

Compro todo mês a revista CD Expert, mas estou tentando alguns problemas com relação aos CD-ROMs. Alguns estão travando minha máquina, outros lêem normalmente.

Flávio Timm
Espigão do Oeste - RO

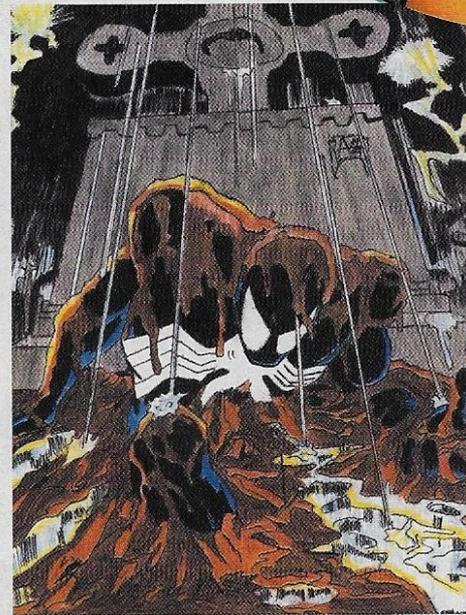
Caro Flávio, com relação aos problemas que você está tendo com os CD-ROMs, gostaríamos que você entrasse em contato com nosso departamento de suporte técnico para resolver. Mas antes, tente fazer um pequeno teste, para descobrir se seu leitor está funcionando bem. Tente colocar outros CD-ROMs, se o travamento continuar aconselhamos que você envie seu leitor de CD para uma assistência técnica.

Henrique



Repetindo o sucesso da edição passada, estamos com mais alguns desenhos do nosso amigo Henrique Cordeiro Marques (Cotia-SP). Aqui estão mais duas criações destruidoras, que merecem ser colocadas dentro de algum jogo ou desenho animado.

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



Toda a redação ficou de boca aberta com este super desenho do Aranha, podemos ver que Adriano Banin Romualdo (Campinas-SP) gosta do herói aracnídeo, pois fez um desenho até no envelope da carta.

PASSO A PASSO

Guia Estratégico para Forsaken

Para você que é um mercenário sedento por todos os tesouros que estão escondidos em Forsaken, fora o walkthrough completo e ilustrado que está no CD de demos desta edição, nossa equipe preparou a solução do maior mistério de todos: a localização dos cristais, um dos principais objetivos de sua busca. Somente se você conseguir pegar todos os quinze cristais escondidos no caos do planeta, você será recompensado.

Guia Estratégico

O caminho para os dez cristais de Forsaken



NÍVEL 1 - VULCÃO:

Primeiro, você tem que matar todos os inimigos. Então, para você adquirir a décima barra de ouro (antes dos túneis do vulcão), você terá que encontrar uma parede marcada com uma estrela há mais ou menos entre 5 e 15 pés de profundidade no poço de lava. Atire nela várias vezes. Neste momento, a parede irá se abrir, e um cristal estará esperando por você.



NÍVEL 2 - METRÔ:

Mantenha seus olhos bem abertos - Você poderá ver o cristal atrás de algumas paredes. Atire pelo espaço no qual você consegue enxergar um barril. Se sua mira estiver bem afiada, o barril explodirá e, como em um passe de mágica, o acesso para o cristal estará habilitado.



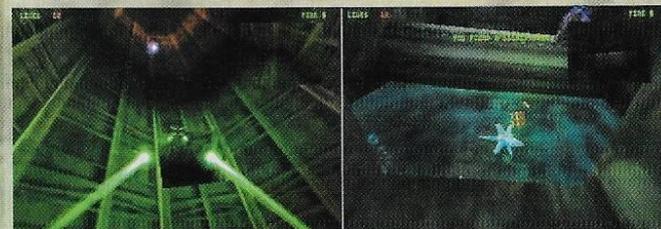
NÍVEL 3 - ESTAÇÃO NUCLEAR:

Vá para a direita após conseguir pegar o Chaos Shield. Neste lugar, se você conseguir explodir todos os barris nucleares, um Bounty Hunter irá aparecer. Mate esse inimigo e pegue o cristal.



NÍVEL 4 - ESTAÇÃO TÉRMICA:

Há uma parede na cor amarela piscando dentro de um duto de ar. Você deve seguir por este caminho até o topo. Assim que você chegar na parte mais alta, uma saída lateral irá aparecer. Destrua a parede amarela e entre, prosseguindo para cima no sistema de ar.



NÍVEL 5 - CAVERNA

Antes de chegar às áreas de lasers, há dois túneis que vão para baixo. Em ambos, existem túneis laterais que acabam se juntando. No segundo túnel lateral, está o valioso cristal.

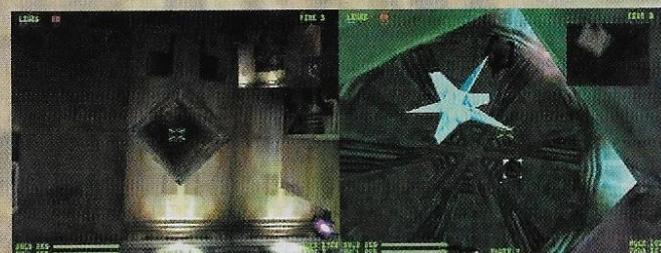


NÍVEL 6 - NAVE PRISÃO:

Você não pode errar. A ordem correta para atirar com as armas é: Pulsar, Susska, Mug Trojax - Pegue o Trojax perto do fim. Você não irá perder se explorar todos os quartos e explodir todos os barris.

NÍVEL 7 - BASE DE ASTERÓIDE:

Depois das barras vermelhas que se movem quando você chega perto, haverá um túnel circular e um túnel estreito. Desça pelo túnel circular e pegue a primeira saída lateral que você puder. Explore e atire no interruptor para desativar o campo de força. Então, volte e passe pelo túnel estreito - Olhe ao redor e você achará o cristal. Volte para o túnel circular para chegar ao fim do nível.



NÍVEL 8 - BIOSFERA:

Depois de destruir o gerador solar gigante, volte para os ventiladores. Explodindo o gerador, automaticamente, uma das hélices irá parar, também.

Dentro da sala, destrua tudo e todos para poder pegar o cristal.



NÍVEL 9 - COMPLEXO SUBTERRÂNEO:

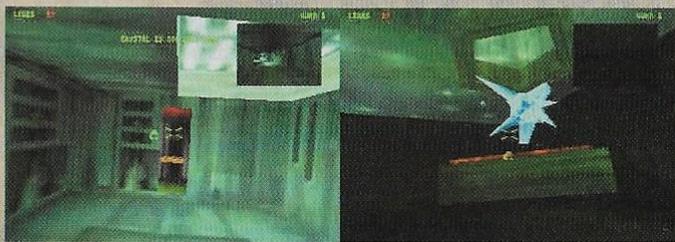
Siga para a direita próximo ao fim do Nível. Você terá que atirar em um interruptor para ativar as portas de saída. Acertando o botão, você terá alguns inimigos para destruir. Logo depois, o cristal aparecerá.





NÍVEL 10 - NAVE CAPOTADA:

Você tem que achar a área submersa secreta para atirar em um interruptor que mantém funcionando uma hélice que, conseqüentemente, guarda o cristal. Para começar, procure ao redor e, logo, você achará um botão que, quando acionado, emite a seguinte mensagem: "porta destrancada". Imediatamente, volte para o quarto onde você começou. Há um azulejo no chão, o qual você pode destruir. Seguindo por este novo caminho, você chegará a outra área submersa. No fundo, haverá um interruptor que controla a hélice gigante que está guardando o cristal.



NÍVEL 11 - PLATAFORMA ORBITAL:

Você precisa destruir muitos inimigos para destrancar a área secreta. Nesta área secreta, está um interruptor que destrancará o cristal. O cristal é bem fácil de achar.



NÍVEL 12 - BASE DE LANÇAMENTO:

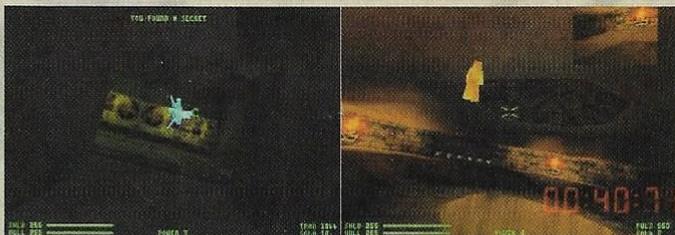
Depois da sala de instruções (há um segredo extra se você atirar na pequena caixa vermelha), há um corredor que vai para baixo. Desça esse corredor e procure por um botão. Atire nesse botão e volte para a sala de instruções. Indo direto pelas escadas, você verá uma entrada secreta que conduz para cima. Seguindo por ela, você achará o tão amado cristal.



NÍVEL 13 - BASE MILITAR:

Vire para a direita de onde você pega a quarta bomba. Este caminho é um corredor, no qual você poderá descer e pegar algumas barras de ouro. Há um deck de observação para os silos nucleares, pelos quais você passou antes.

Quando você começar a sair, observe que há uma passagem secreta que conduz ao cristal. Você saberá de qual corredor estamos falando porque nele está a última bomba que você precisa pegar. Após passar por uma torre de laser entre duas colunas, você chegará a um corredor com a seguinte inscrição: "Atenção: Mantenha distância, "e tudo estará iluminado em verde.



NÍVEL 14 - TEMPLO DE TLOLOC:

Você verá o cristal preso na sala por lasers. Lembre-se da localização exata. Ao término do nível, você terá que destruir um inimigo para poder pegar o Ídolo Dourado, só assim você poderá partir. Volte depressa e pegue o cristal. Os lasers continuarão desativados por um tempo curto. Cronometrar é importante.



NÍVEL 15 - TEMPLO ANTIGO (NÍVEL SECRETO):

Para acessar este nível, você deverá ter pego TODOS os cristais. Se você adquirir todos os cristais e conseguir chegar inteiro, você ganhará uma moto especial.

A chave para pegar o último cristal está na piscina da vida. Ao longo do nível, você verá que a piscina da vida estará ativada. Toda vez que você ouvir a mensagem, deverá voltar para a piscina imediatamente. Cuidado, porque, na quarta vez que você voltar, irá acabar tomando um tiro de Titan. Cada vez que você regressar, preocupe-se em matar todos os inimigos que aparecerem. Faça isso cinco vezes. Na última vez que você voltar, você receberá um aviso indicado que um cristal está habilitado, e uma pequena visão do cristal irá aparecer. Volte para baixo, onde está a estátua e os lasers. Há uma sala muito escura com uma ponte (está muito escuro embaixo da ponte e há muitas surpresas). Mate tudo o que aparecer e você obterá sua recompensa. Continue caminhando para baixo pelo túnel de ar até chegar à sala do compactador de lixo. Manualmente, mova as quatro cabeças, e o chão descerá. Na próxima sala, está a saída para o cristal. Preste atenção: há dois segredos no caminho. O primeiro é "limpar" todas as salas e portas, não deixando um inimigo vivo se quer. Na sala com os quatro ídolos pintados na parede, é necessário que você atire em todas as paredes para abrir a porta secreta. O segundo segredo está na sala com o túnel azul. Há quatro cabeças de serpentes; uma delas está em chamas. Você deverá atirar nela e, imediatamente, em todos os inimigos que aparecerem pela frente. Em seguida, destrua a cabeça da serpente. Outra irá começar a pegar fogo, e inimigos irão aparecer. Repita a operação quatro vezes e, finalmente, você receberá uma bela recompensa.

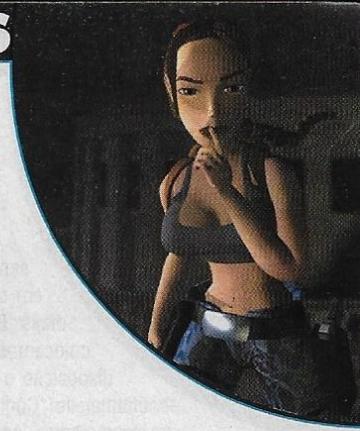
Dicas rápidas para sobreviver no caos

- Voe, não vague! Ficar parado, às vezes é necessário, mas a diferença entre um sobrevivente audacioso e um pato morto está a um tiro de distância. Continue se movendo sempre! Vire-se para cima, para baixo, para a esquerda e a para a direita! Disparadas constantes e esquivadas para trás são cruciais para sua sobrevivência.
- Não dispare só nos inimigos. Exploda o que estiver à sua volta, também. Existem muitas áreas secretas que só ficam acessíveis após se explodir alguma coisa. Seja criativo e, ao mesmo tempo, devastador.
- Tente jogar com a opção Autoleveling desativada. Isto permite que você voe para cima ou para baixo, que é a melhor forma de lançar ataques surpresas.
- Não erre com as minas Quantum!

Dicas para não levar porrada on-line

- Pratique no modo Mission. Melhore suas habilidades ao máximo e evite entrar em disputas sem antes ter conseguido avançar no modo single player.
- Tente observar todos os jogadores por meio da opção Watch Player. Vá mudando o jogador que você está assistindo até conhecer as habilidades de cada um.
- Gire enquanto prepara as minas e, de preferência, coloque-as uma junto à outra para causar maravilhosos efeitos em cadeia.

Dicas & Códigos



Não importa a dúvida, estamos aqui para respondê-la

Alguns jogos tornam-se lendas, e muitas pessoas passam dias e dias para terminá-los e, quando empacam em alguma fase, chegam quase ao colapso. Por esse motivo, estamos mais um mês com sua seção predileta de dicas.

Vietnã

Estou escrevendo-lhes porque tenho um jogo chamado Vietnã e não consigo passar desta fase. Sempre compro suas revistas, mas ainda não encontrei nenhum desses truques. Gostaria de receber algumas informações e dicas sobre este jogo, ou saber onde posso encontrar essas informações. Vocês estariam me prestando um grande favor.

Ethan M. N. de Souza (Cotia-SP)

Meu caro colega gamemaniaco, você realmente gosta de um jogo que poucos conhecem. Nós demos uma "fuçada" e conseguimos encontrar estas dicas, que acreditamos quer podem ser muito úteis para, finalmente, você finalizar o jogo.

Aqui estão os códigos que devem ser digitados durante o jogo:

- NVABLOOD** _____ Ganha todas as armas
- NVAUNLOCK** _____ Destrava todas as fechaduras
- NVAGOD** _____ Invulnerabilidade
- NVACLIP** _____ Atravessa paredes e obstáculos
- NVALEVELnnn** _____ Avança para a fase nnn, sendo o primeiro algarismo o episódio, e os dois últimos, a fase (Ex: fase 2 do episódio 3 seria NVALEVEL302)

PANDEMONIUM

Vocês poderiam me ajudar? Como posso usar os passwords no menu de Pandemonium? Eu anotei os passwords, mas não consigo começar o jogo de onde eu parei, tem jeito de sabotar o jogo? E, se possível, mandem-me algumas dicas sobre este jogo.

André Júnior de Brito Machado (Patos de Minas-MG)

Recentemente, adquiri um produto de vocês: Pandemonium. Devo admitir que a qualidade do jogo é excelente, porém, me admirei ao chegar na fase 13 do mesmo, mais precisamente depois que Nick vira dinossauro. Ela sobe uma barreira, passa a flor que atira foguetes, sobe em outra, e, na quarta vez, não consegue subir de jeito nenhum. Estou há mais de dois meses tentando descobrir o que fazer. Por um

acaso, vocês poderiam me ajudar? O que devo fazer? Desculpem eu estar incomodando vocês, só que o jogo está ficando muito chato, sinceramente não sei mais o que fazer!!!

Bianca Schiavoh (Porto Alegre-RS)

São vocês que fazem a revista, por isso, nunca ficamos incomodados com suas cartas, pelo contrário, sempre esperamos que mandem mais e encham nossas prateleiras. Pandemonium é, realmente, um grande jogo e conta com muitas tarefas difíceis a serem realizadas. Esperamos que, com as dicas que estão abaixo, sua vidas possam ser facilitadas para o término desse jogo. E, se vocês tiverem dúvidas mais específicas, consultem o passo-a-passo da edição Dose-Dupla 3.

Abaixo alguns códigos desse jogo:

- AOIMFPIJ _____ Fogo
- AOEMDPIJ _____ Gelo
- AOMMHPIJ _____ Encolhimento

Aqui estão os códigos para os níveis desse jogo:

NÍVEL:	CÓDIGO:	NÍVEL:	CÓDIGO:
1	OMAAEBIA	10	AHICBAJE
2	NAABEBAI	11	LOCACMGI
3	ENAIAKBI	12	KACACIIM
4	PEIAIBBA	13	OAIAIDLB
5	KFCACICE	14	ELIAAODC
6	AFICBAIM	15	OEIAIELJ
7	NGIAIBJJ	16	OGIAJEEB
8	EHIIAIBKB	17	AHMBCBMD
9	NIIAIBKB	18	AJECBDEF

Aqui está outra dica quentíssima, de manter e você não quiser usar as que estão acima. Digite **ALMABHOL** no menu e veja o que acontece: todos os níveis serão habilitados, a energia estará completa, e você terá sete vidas.



TEST DRIVE 4

E aí, galera da CD EXPERT, tudo em cima? Sou assíduo leitor desta revista. Eu também gosto do jogo "Test Drive". Eu queria que vocês me enviassem por carta os códigos secretos do jogo "Test Drive 4".

Jean Carlos Marruch (Fortaleza-CE)

Muito obrigado pela carta, caro amigo. Vamos mandar algumas dicas quentes para que você possa debulhar este excelente jogo de corrida.

Vá para a tela de Save Game e selecione o Slot 10. Então, entre em um dos códigos seguintes e teclé [ENTER]. Nota: Você pode usar mais de um truque juntos. Lembre-se de que todos devem utilizar os mesmos códigos em jogos multiplayer.

- AARDVARK** _____ Desabilita colisões
- BANDW** _____ Modo preto e branco
- COLOUR** _____ Desliga modo preto e branco
- BIRDVIEW** _____ Visão de cima
- CREDITZ** _____ Exibir créditos
- GONZON** _____ Modo 4x4 (Modo rápido para frente)
- GONZOFF** _____ Desliga modo 4x4 (Desligar modo rápido para frente)
- ITSLATE** _____ Sem efeitos especiais (Somente versão 3Dfx)
- LEVELLA** _____ Habilitar todas as pistas
- MIKTROUT** _____ Carros grandes
- MPALMER** _____ Carros pequenos
- NOAICARS** _____ Desabilita carros controlados pelo computador
- SPAZZY** _____ Modo Ácido
- SRACLA** _____ Destruir todos os carros
- STICKIER** _____ Carros não voarão ao se chocarem (Sem colisões em 3D)
- BOBCRED** _____ Créditos extras
- NITROXXX** _____ Impulsão Nitro Boost quando tocar a buzina



Seu sofrimento acabou. Aqui estão as melhores dicas do momento para os melhores jogadores.

A PC GAMER sempre está à frente em se tratando de dicas. Este mês, colocamos à sua disposição o que podemos chamar de "Códigos Mestres" para os melhores jogos da atualidade.

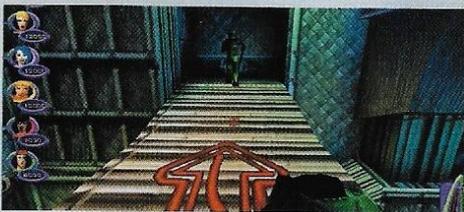
Nerf ArenaBlast

Enquanto estiver jogando, aperte a tecla "~". Depois, entre com um dos códigos a seguir:

CÓDIGO:	EFEITO:
allammo	999 tiros para todas as armas
fly	Permite que os jogadores voem
ghost	Anda pelas paredes
god	Modo Deus
open [mapa]	Abre um mapa específico (veja abaixo)
walk	Desliga modo de voo e "fantasma"

Nome dos mapas:

AR-Asteroid	PMX2-Luna
AR-Barracuda	PMX-Asteroid
AR-Luna	PMX-Luna
AR-Orbital	PMX-Orbital
AR-Sequoia	RR-Amateur
AR-Sky	RR-Asteroid
AR-Tut	RR-Barracuda
Autoplay	RR-Champion
Entry	RR-Luna
Nerf	RR-Orbital
Nerf-Plaza	RR-Sequoia
PM-Amateur	RR-Sky
PM-Asteroid	SH-Asteroid
PM-Barracuda	SH-Barracuda
PM-Champion	SH-Luna
PM-Luna	SH-Orbital
PM-Orbital	SH-Sequoia
PM-Sequoia	SH-Sky
PM-Sky	SH-Tut
PM-Tut	



Braveheart

Durante o jogo, aperte a tecla DEL e, depois, digite:

BANNOCKBURN	Mata todos os inimigos
DRESDEN	Incendeia todas as construções
BASTILLE DAY	Rompe muralhas
THE FIVE HUNDRED	Comete suicídio
KILLCAM	Mata o cameraman



Indiana Jones e a Máquina Infernal

Durante o jogo, pressione a tecla F10 e digite um dos códigos a seguir:

URGON_ELSA	Ganha todas as armas
AZERIM_SOPHIA	Ganha itens de saúde
TAKLIT_MARION ON	Ativa o modo de invulnerabilidade
TAKLIT_MARION OFF	Desativa o modo de invulnerabilidade
NUB_WILLIE	Recebe dicas
FRAMERATE	Exibe o frame-rate (velocidade em quadros/seg)
FIXME	Solta Indy quando ele fica agarrado em alguma parede ou objeto
MAKEMEPIRATE	Ganha roupas de pirata



Outcast

Use um editor de textos (como o Bloco de Notas do Windows) para editar o arquivo OUTCAST.INI, que fica na pasta (chamada "oc") dentro da pasta onde o jogo foi instalado. Depois de criar uma cópia de segurança, você pode alterar vários itens, como estes exemplos:

1) Invulnerabilidade:

[Human]
• HeroDamageScale=0.00000000

2) Dinheiro e saúde à vontade:

[Bonuses]
• MoneyChest=5.0000000 (mude para MoneyChest=5000000.0)

- Money=1.0000000 (mude para Money=1000000.0)
- Life=5.0000000 (mude para Life=5000000.0)

3) Cada caixa de munição com 999 unidades:

[SimpleGun]

- AmmoBox=999.000000



Mig-29 Fulcrum

Durante o jogo, tecla T e, depois, digite um dos códigos abaixo:

BIG GULP	Reabastece o avião
CHILIBURGER	Repara danos
YOU GOT WHAT I NEED	Munição ilimitada
YOU'RE HERE FOREVER	Indestrutibilidade
PAPERAIRPLANE	Avião de papel



Shadow Company

Durante o jogo, pressione ENTER e, depois, digite um dos seguintes códigos:

PAUL HANEY SEES ALL	mostra todos os soldados inimigos
AUTOWIN!	vitória instantânea
DOLEMITE	invulnerabilidade (lembre-se de selecionar um soldado antes)

SET_CAMPAIGN (campanha) seleciona uma campanha, cujos nomes estão abaixo:

Angola_tutorial	Kola	Ecuador
Angola	Caribbean	Peru
Romania	Kola_2	Angola_2



Battlezone II: Combat Commander

Enquanto estiver jogando, tecle Ctrl + ~ para trazer o console para frente. Depois, entre com um dos códigos abaixo:

- game.cheat bzbody** _____ Escudos ilimitados
- game.cheat bzfree** _____ Pilotos e recursos ilimitados
- game.cheat bzradar** _____ Mostra o mapa
- game.cheat bztn** _____ Munição ilimitada
- game.cheat bzview** _____ Dá um ligação comsat sem você ter poder ou sem ter feito uma construção
- play idsf** _____ Jogue depois da missão 14 como ISDF
- play scion** _____ Jogue depois da missão 14 como Scion Play



Mortyr 2093 - 1944

Aperte a tecla ~. Depois, use um dos códigos listados abaixo:

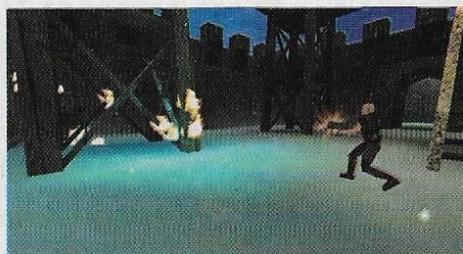
- megaboss** _____ Modo DEUS
- .jt #** _____ Pula para o nível #
- allit** _____ Todas as armas e itens
- gimme all** _____ Todas as armas e itens

Nível #s:

- 41 First Steps
- 01 Outer Citadel
- 30 Through the Citadel
- 10 Middle Castle
- 33 In the Middle of the Castle
- 11 The Cathedral
- 34 The Darker Cathedral
- 12 The Cemetery
- 13 The High Castle
- 14 The Castle Cathedral
- 17 The Factory
- 35 The Machine Park
- 07 The Train Station
- 08 U-Boat Bunker
- 32 U-Boat Pen
- 06 V2 Factory
- 09 City Ruins
- 24 The Duel
- 15 The Time Machine

- 18 Kraftwerk
- 03 Droid Factory
- 19 Computing Center
- 04 City in the Clouds
- 16 The Spaceport
- 29 Docking Bay 94
- 23 The Flying Fortress

- 02 The Future Time Machine
- 28 Time Machine Facility
- 05 Underground Channels
- 31 The Sewers



Sims

Enquanto estiver jogando, tecle [CTRL] + [SHIFT] + [ALT] + C. Depois, digite um dos seguintes códigos:

- !** _____ Repete o último código
- ;** _____ Separa múltiplos comandos de códigos
- autonomy #** _____ Muda o modo como os Sims pensam por si próprios (1 - 100)
- draw_all_frames on/off** _____ Coloca todos frames on e off
- interests** _____ Muda a personalidade e o interesse de seus Sims
- grow_grass #** _____ Cresce a grama # (1-150)
- klapaucius** _____ \$1000 Simoleons
- log_mask** _____ Desconhecido
- map_edit on/off** _____ Editor de mapas
- route_balloons on/off** _____ Tutorias Básicos on/off
- set_hour #** _____ Muda a hora do Dia para # (1-24)
- set_speed #** _____ Muda velocidade do jogo para # (-1000 to +1000)
- sweep on/off** _____ Mostra os créditos do jogo
- tile_info on/off** _____ Mostra ou esconde as informações do telhado
- water_tool** _____ Faça sua casa se tornar uma ilha, assim a cercando por águas



Hype - The Time Quest

Enquanto estiver jogando, entre com um dos códigos abaixo:

- thundergod** _____ Invencibilidade
- hype** _____ Vida total
- druide** _____ Toda a magia
- gork** _____ Toda a munição
- glittergold** _____ Dinheiro
- littletroll** _____ Habilita a regeneração HP quando posicionado
- littlegogoud** _____ Habilita a regeneração da magia quando posicionado
- hermetik** _____ Magias infinitas
- houdini** _____ Infinitas flechas
- ououi** _____ Adiciona 10 flechas azuis
- nonnon** _____ Adiciona 10 flechas vermelhas
- grolo** _____ Mais um item de cada inventário
- theyougo** _____ Todas as magias
- wonderful** _____ Corre muito rápido
- pouletfrit** _____ Botas de velocidade
- toutundefi** _____ Desconhecido

Prince of Persia 3D

Para começar em um nível específico, crie um atalho para o arquivo POP3D.EXE e adicione um dos seguintes códigos ao final do string no box de propriedades:

Ex.: POP3D.EXE -I "geometry\rooms\prisonfix"

- I "geometry\rooms\ivorytwr"
- I "geometry\rooms\cistern"
- I "geometry\rooms\palace2"
- I "geometry\rooms\palace3"
- I "geometry\rooms\palace4"
- I "geometry\rooms\roof1"
- I "geometry\rooms\cityanddocks"
- I "geometry\rooms\dirig1a"
- I "geometry\rooms\dirig1b"
- I "geometry\rooms\dirig2"
- I "geometry\rooms\dirigfinale"
- I "geometry\rooms\ruins"
- I "geometry\rooms\cliffs"
- I "geometry\rooms\solar1"
- I "geometry\rooms\moontemple"
- I "geometry\rooms\finale"



Ground Control

Command & Conquer pode começar a se preocupar

A Suécia não é um lugar muito conhecido por desenvolver jogos para PC, a não ser que você já tenha ouvido falar em algum game envolvendo o grupo Abba. Mas, esta companhia acaba de anunciar que está desenvolvendo um novo jogo de estratégia para tentar conquistar a coroa dos grandes desenvolvedores. Não vamos comparar este jogo com outros, tais como Command & Conquer ou seus parentes, pois há pessoas que adoram ficar construindo prédios e bases, retirando os recursos naturais do planeta, mas há outras que gostam apenas de reunir seus homens e atacar diretamente, concentrando-se apenas na criação de unidades e táticas de ataque. A desenvolvedora de Ground Control optou por esta segunda opção em seu próximo game.

A história acontece 400 anos no futuro, onde, naturalmente, está acontecendo uma terceira guerra mundial. As esperanças dos humanos foram divididas em duas facções políticas: a corporação Crayven e a ordem de New Dawn.

Ambos estão em guerra afim de colonizar novos mundos e escapar da devastação do planeta. Mas, o descobrimento de uma nova tecnologia alienígena vem para provar que não estamos sozinhos no universo, e pode mudar drasticamente o rumo desta guerra.

Normalmente, neste tipo de jogo, os planos situam-se, principalmente, nas construções de fábricas, mas a Massive tem a intenção de ir direto para a parte vital dos jogos. Mais informações sobre a nova tecnologia alienígena vão aparecendo conforme você vai passando de níveis, mudando as táticas, criando alianças, e até atingir o objetivo principal do jogo. Na terceira fase, por exemplo, você passa metade do seu tempo jogando para cada um dos lados, apresentando duas percepções diferentes da história ainda não descoberta por inteiro.

A diferença mais importante entre Ground Control e qualquer outro título de estratégia está na forma que se pode manusear os aspectos do game. Diferente, de simplesmente

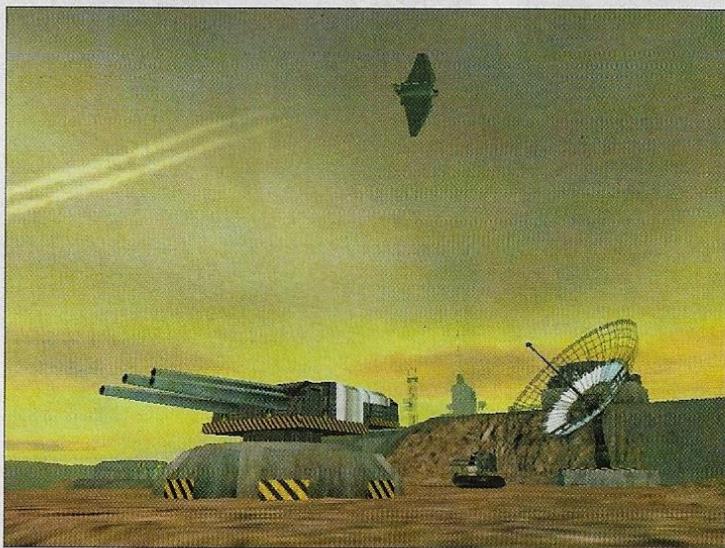
ir construindo sua base e treinando seu exército durante o jogo, você seleciona tudo antes do começo da fase. Isso significa que você fica concentrado na batalha, aumentando a necessidade dos detalhes de batalha e dos planos táticos.

A parte que mais merece menção em Ground Control é que a Massive usa no jogo a engine de vários games diferentes e recentes. Consumindo mais de dois anos para ficar perfeito, Ground Control não contém quase nenhuma semelhança na parte gráfica com os outros jogos da linha de RTS, saindo fora do roteiro usual. Cada detalhe é controlado por uma física apuradíssima. Esta mesma engine também permite que você possa ver o game de qualquer ponto de visão. A câmera é controlada por métodos normais de associação como uma engine em primeira pessoa, usando o mouse e o cursor para se posicionar em qualquer lugar. Isso também permite que o zoom crie um novo e fabuloso aspecto de visão. A engine faz com que você aproxime até que fique cara a cara com o soldado está sendo visto de cima como apenas três polígonos, como em Quake III. Desta distância, você pode ver a



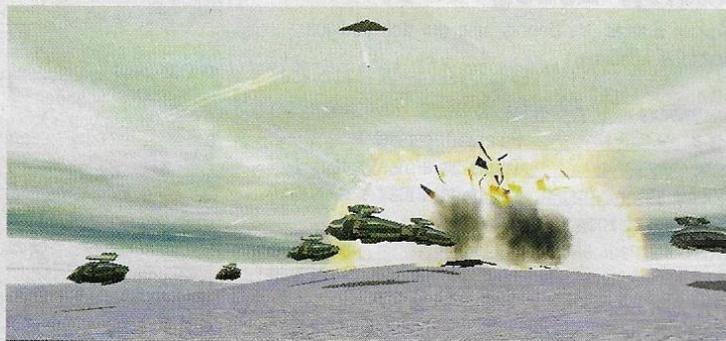
fumaça de alguma arma ou um braço ferido espalhando sangue conforme ele balança no ar. Este tipo de intensidade de detalhes, combinados com um câmera manuseável, dá aos gráficos do jogo muita qualidade, associada a uma alta qualidade de cenas cortadas.

Combine tudo isso a uma grande gama de opções multiplayer (último homem em pé, captura de bandeira, e etc.) e Ground Control pode ser o jogo que a Westwood vai começar a olhar desconfiando por trás dos ombros. ■



Kaboom

Quando a Massive foi criada, em 1997, havia um objetivo a ser cumprido. "As explosões deveriam ser o mais impressionantes possível." Uma detalhada física foi colocada para que o jogo tivesse uma qualidade em cada parte, desde a fumaça, o núcleo, e o resto da explosão, e o máximo de efeito, para deixar qualquer um de boca aberta.



Nós iremos capturar Ground Control porque...

- Esta é uma nova versão do gênero de estratégia
- O game tem engenharia gráfica deslumbrante
- Você pode ver o cara bom ou o cara ruim bem de perto

Rage Rally

O maior rali de todos os tempos está chegando em alta velocidade

Quando foi comentada a negociação de direitos entre a Rage e a Infogrames pela posse da Rage Warrington (o que equivale a, mais ou menos, 5,5 milhões de dólares), nós sabíamos que a nova e renovada Rage Warrington colocaria seu pessoal para fazer algo em silêncio. E aí está o mais glorioso rali já criado até hoje: Rage Rally, que promete ser o maior game de corrida de todos os tempos, sem modéstia ou exagero nenhum.

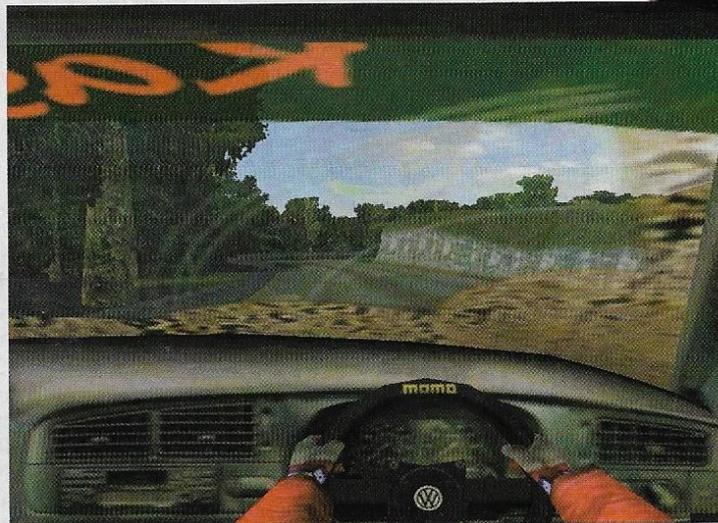
Gráficos excelentes, bonitos e cheio de detalhes são uma coisa interessante. Mas, fazer tudo isso, acelerar e manter uma velocidade emocionante é outra coisa completamente diferente, e é neste ponto que o pessoal da Rage está trabalhando.

Bem, eles não estão errados em tentar unir a beleza à velocidade. "O que nós queremos fazer é trazer elementos divertidos ao jogo", explicam os gênios da Rage. "Os games de rali podem ser complicados para os jogadores que não estão acostumados com a mecânica dos carros e outras partes

técnicas... nós queríamos que nosso jogo fosse acessível para todos e, ao mesmo tempo, o mais realista possível."

Naturalmente, os jogos de rali colocam as escolhas de design separadas dos modo de corrida. Por exemplo, no mundo real, as corridas apresentam uma considerável distância. E o único jogo que faz isso até agora é Rally Championship, com percursos de dez minutos. O problema está no fato de que esse tipo de maratona é quase impossível de se colocar na memória. A Rage considerou esse problema. "Eu acho que é muito difícil para o jogador se concentrar por um longo período de tempo em uma seção, então, nós optamos por circuitos contrários de ponto a ponto".

Até agora, apenas uma pista foi totalmente finalizada, baseada em Oulton Park, uma área conhecida pelo time de desenvolvimento, com uma superfície alterada para serem colocadas todas



as propriedades de um rali. O game finalizado deverá ter doze pistas, e algumas secretas, também.

Embora ninguém saiba ainda toda a potência do jogo, e se ele vai diferenciar-se da maioria ou vai ser apenas um game de

ele vai sair no inverno europeu, com toda certeza. Esses desenvolvedores e sua obsessão por perfeição...



**Rage Rally
promete unir a
beleza à
velocidade**



prateleira comum, uma coisa é certa,



Rage Rally vai colocá-lo em movimento porque...

- Ele dá uma melhorada nos gráficos usando as últimas tecnologias
- Não será apenas mais uma maratona de carros caros por trilhas barrentas



Isso fará de você um físico

Os jogos de rali nascem e morrem nas suas habilidades de transferir a sensação de velocidade das pistas e trilhas para dentro de seu monitor. Este é um dos aspectos em que Rage se sobrepõe sobre os outros. "A dirigibilidade do carro já está muito adiantada, e, com o tempo, poderemos fazer deste jogo o mais realista dos últimos tempos. Nós temos, no time, vários matemáticos, que nos ajudaram a criar os detalhes diferenciados".

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

Um game cheio Hard Rock está chegando...

Quando o grupo musical Kiss apareceu pela primeira vez, há quase três décadas atrás, a grande maioria dos gamers ainda nem tinha nascido. Mas, o estilo exótico, das botas plataformas gigantescas, das caras pintadas, e da língua quilométrica do vocalista resistiu ao tempo e, finalmente, esses estranhos astros resolveram dar as caras no universo virtual.

A banda já passou por várias transformações, e sua legião de fãs só aumentou. Em meados dos anos 80, os roqueiros deixaram suas estranhas pinturas e até mudaram de leve seu estilo musical, passando a ocupar as principais paradas musicais com badaladas melosas. Mas os comix fizeram sua parte em manter vivo o mito que nasceu no início dos anos 70. Enquanto a banda mudava para algo mais clean, os fantásticos desenhistas inventavam histórias criativas no melhor estilo jurássico do grupo. Mas, vamos falar um pouco do game que promete ser um marco na vida não só da banda, mas, também, dos gamemaniacos.

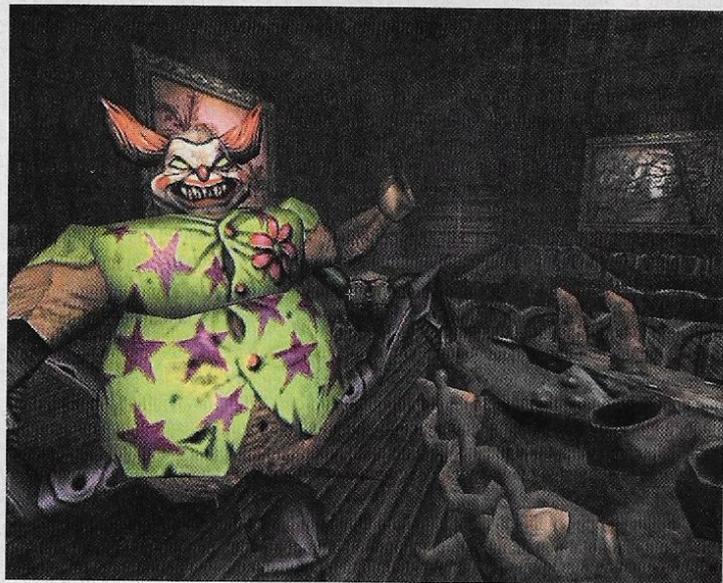
A empresa encarregada de realizar a viagem do Kiss para o

mundo dos PCs não poderia ser melhor escolhida. A Gathering of Developers, a mesma que desenvolveu o fantástico Nocturne e está, atualmente, trabalhando na conversão do filme a Bruxa de Blair, está trabalhando duro para finalizar sua obra-prima.

Muitas informações sobre o game já estão circulando pela Internet. Vários sites não oficiais soltam notas semanalmente dando mais e mais detalhes. Porém, a verdade sobre o game é que será uma conversão das histórias em quadrinhos criadas por Todd McFarlane, o mesmo criador de Spawn.

Até o momento, pelos screenshots já dá para avaliar o poder de Psycho Circus em questões gráficas. Os requintes diabólicos vão deixar qualquer um de queixo caído. Os inimigos e os integrantes da banda foram muito bem desenhados. Com o auxílio dos desenhistas dos quadrinhos, o serviço ficou perfeito.

Requintes diabólicos são apenas um detalhe em Kiss



Com relação ao estilo, o game promete ser algo como um Quake ou Unreal, ou seja, um fantástico shooter em primeira pessoa, tendo como enredo todo o universo

demoníaco, misterioso, e cheio de horror que faz parte da realidade musical da banda. Mas, as comparações com qualquer outro shooter não são apropriadas para determinar o verdadeiro estilo deste game.

A escolha acertada da engine já se tornou marca registrada da Gathering of Developers, ou GOD (Deus), para os mais íntimos. A que está sendo usada em Kiss, uma versão melhorada de Lithtech, da Monolith's, a usada em Blood 2 e

Shogo, será capaz de gerar uma quantidade enorme de inimigos ao mesmo tempo, sem deixar de lado o alto grau de detalhes e uma inteligência artificial muito considerável.

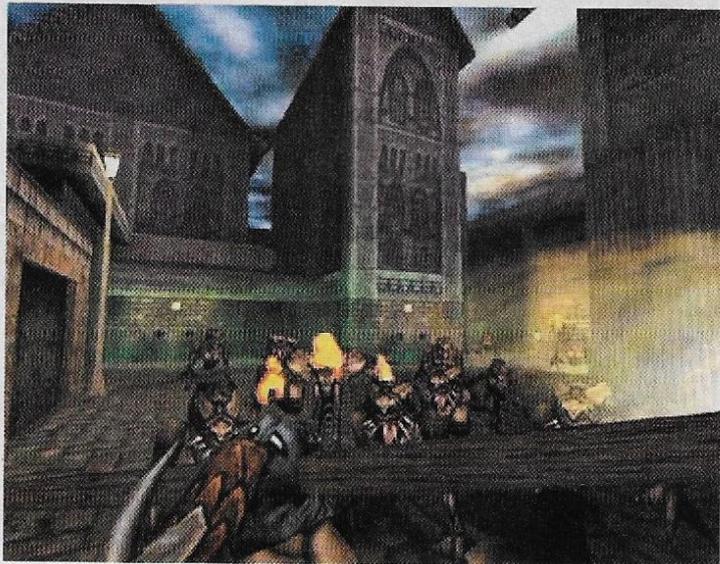
Para finalizar, uma boa notícia para aqueles que ficaram com sangue nos olhos ou água na boca:

já está confirmada a distribuição do game no Brasil por um dos maiores publicadores nacionais.



Porque Kiss irá te deixar de boca aberta...

- A engine irá gerar uma quantidade tão grande de inimigos que a matança será muito mais do que divertida
- A trilha sonora será o melhor hard rock que o Kiss já produziu
- Todos os integrantes da banda estarão presentes, muito bem armados e lutando contra o mal



Expert Premium

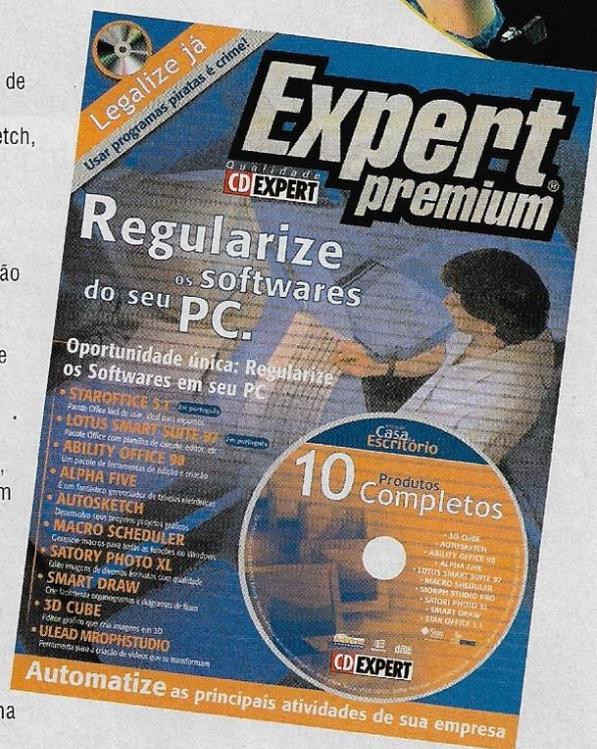
Chegou a hora de sair da ilegalidade de uma forma simples e econômica!

As edições especiais da Editora CD EXPERT mudaram de nome. Agora, você as encontrará sob o título EXPERT PREMIUM. Apesar da troca, a filosofia da publicação continuará a mesma. Procurará sempre trazer programas completos variados, acompanhados de muita informação. A abrangência continuará sendo a marca registrada desta revista, onde o leitor encontrará desde coletâneas de programas, passando por coleções de cliparts e demais pacotes multimídia. Nas páginas da EXPERT PREMIUM, o leitor encontrará temas que objetivam melhorar seu dia-a-dia, facilitando suas tarefas e, até mesmo, criando uma fonte de renda alternativa.

Na especial Casa & Escritório, estão dez super programas completos e originais que abrangem todas as áreas. Você irá encontrar: Smaller Image, um software que, com poucos comandos, permite tratar imagens para serem usadas em trabalhos escolares, relatórios, ou em qualquer material que necessite de ilustrações, Star Office 5.1, um pacote completo de programas totalmente em português, Lotus Smart Suite, outro pacote office com planilha de cálculo, editor de textos e muito mais, totalmente em português,

Ability Office 98, um pacote de ferramentas de edição e criação, Alpha Five, um fantástico gerenciador de tabelas eletrônicas, Autosketch, que permite que se desenvolvam projetos gráficos personalizados, Macro Scheduler, Satory Photo XL, Smart Draw e Ulead Morphstudio

Vale lembrar que a ABES (Associação das Empresas de Software) vem desenvolvendo várias campanhas objetivando erradicar a comercialização de softwares piratas. Diversas empresas já foram multadas em milhares de reais, e cresce, entre os usuários, a preocupação em adaptar-se à legislação. Nesta edição, além de reunirmos os programas que tiram você da ilegalidade, fizemos uma matéria explicando o que é pirataria de software e como evitá-la. Seja você um usuário individual ou funcionário de uma pequena empresa, vale a pena consultar a seção de links e a matéria com dicas para automatizar funções cotidianas. Sua chance de sair da ilegalidade espera-lhe na banca mais próxima.



3D Gamer

O filho turbinado da PC Gamer Brasil

Lançada no mercado editorial há menos de três meses, a 3D Gamer vem para preencher uma lacuna no universo dos gamers nacionais. E, diga-se de passagem, com total excelência.

Com a proliferação de jogos que necessitam de placa aceleradora para funcionar, os gamers, em quase sua totalidade, passaram a equipar seus micros com este maravilhoso acessório. Mas, em meio a esta nova divisão do mercado, não havia nenhuma publicação totalmente dedicada ou que atendesse às exigências dos gamers turbinados. Em outras palavras, nenhuma outra revista dava a importância devida a este seguimento, deixando sempre em segundo plano o mundo das placas.

A PC Gamer Brasil, como líder de mercado, resolveu criar uma revista que trata os assuntos do universo dos jogos 3D com seriedade e clareza.

Com periodicidade bimestral, a 3D Gamer é um canal que atinge direto quem busca informações sobre jogos, análises criteriosas sobre games, comparativos de placas, novidades do mercado, sites, e muito mais, tendo como principal

preocupação, falar somente de assuntos que interessam a quem tem placa 3D ou está pensando em comprar uma.

E, mesmo que o leitor ainda não entenda muito bem os termos usados neste universo, não há com o que se preocupar, pois todas as matérias são claras e objetivas.

Mas, o filho turbinado da PC Gamer Brasil apresenta muitas outras vantagens. Fora um formato de embalagem totalmente revolucionário, que permite que o gamer possa, além de ler, colecionar, também, a 3D Gamer oferece, em toda edição, um jogo completo, sempre levando em conta os prêmios e as notas desse jogo. E, de



jogo, a PC Gamer Brasil entende bem. Nada nada, já são mais de 3 anos na liderança do mercado editorial de games no Brasil.

Quem conhece não perde. Quem não conhece, não sabe o que está perdendo. 3D Gamer: informação, diversão, assinada pela equipe PC Gamer Brasil.

Jogos Indicados



The Wheel of Time

Mais uma vez, The Wheel of Time participa da seleção de jogos indicados. Contando com a engine de Unreal Tournament, este game trouxe uma nova visão para os jogos do começo de milênio. Baseado nos livros de Robert Jordan, escritor aclamado mundialmente, The Wheel of Time contém maravilhosos elementos do mundo dos RPGs e do ambiente de tiro em primeira pessoa. Uma grande trilha sonora acompanha todos os passos do personagem principal, o qual, ao invés de usar armas convencionais, utiliza-se de diferentes tipos de magias.

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT ABE'S EXODDUS



Urban Chaos

Muitas pessoas enxergam o futuro como um lugar fascinante, dominado pela tecnologia. Com certeza, os desenvolvedores da Eidos Interactive não pensaram nisso para desenvolver Urban Chaos, criando um futuro alternativo, onde a violência é o que impera. Você, na pele de uma destemida policial, será uma verdadeira gota de esperança contra um oceano de caos. Sob a visão em terceira pessoa, é possível comandar esta policial disposta de um arsenal que conta com rifles, granadas, bazucas, metralhadoras e, até, objetos originais, como tacos de beisebol.

Eidos Interactive

www.eidosinteractive.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT ABE'S EXODDUS



Test Drive: Off Road 3

A primeira versão deste jogo foi totalmente consagrada. Muita coisa mudou até esta versão, mas a jogabilidade campeã e a poeira realista da série continuam as mesmas em Test Drive: Off Road 3. As maiores inovações ficam por conta dos gráficos e dos efeitos de luz, que contribuem para que você derrote todos os obstáculos (o principal objetivo do jogo) e, ao mesmo tempo, assista a um verdadeiro show. A variedade de terrenos é incrível, e muito bem desenvolvida.

Infogrames

www.infogrames.net

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT ABE'S EXODDUS



Final Fantasy VIII

Depois de muito tempo na espera, os fanáticos da série já podem usar e abusar de Final Fantasy VIII, que aterrissou primeiro para o Playstation e, agora, para os nossos PCs. Nesta nova versão do jogo, os personagens são adultos, e você poderá jogar com vários deles. Em matéria de desenho, este RPG é o que contém os maiores gráficos da atualidade, contando com imagens belíssimas. A trama e o mistério são tão grandes e envolventes que você não passará menos do que 40 horas jogando direto para terminar este jogo.

Eidos Interactive

www.eidosinteractive.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT FORSAKEN

PC GAMER BRASIL

TOP 10

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Legacy of Kain: Soul Reaver	GreenLeaf/Eidos
3	The Sims	Electronic Arts
4	Abomination	GreenLeaf/Eidos
5	The Wheel of Time	GreenLeaf/GT
6	Unreal Tournament	GreenLeaf/GT
7	Quake III	Electronic Arts
8	Sim Theme Park	Electronic Arts
9	Flight Simulator 2000	Microsoft
10	Tomb Raider Last Revelation	Eidos

Nota: Pesquisa baseada em consulta a lojistas das principais capitais brasileiras, realizada em Fevereiro/Março de 2000. Reflete os jogos mais vendidos no período da pesquisa.



SoulReaver: Legacy of Kain

Este jogo foi o ganhador de vários prêmios aqui e no exterior. O personagem principal é Raziel, que, na primeira versão de Legacy of Kain, era o vilão, e, agora, retorna como um herói deixado à beira da morte. Você levará este vampiro por lugares fantásticos, indo do submundo até a lindas paisagens. Cenários tenebrosos, ambientes horrendos e muito realismo englobam a história do jogo. A jogabilidade é surpreendente, pois apresenta um sistema totalmete novo.

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT MYTH



Sega Rally 2

Um dos maiores anúncios dos últimos tempos na indústria dos games foi de que a poderosa Sega sairia do mercado de games para PC e só se dedicaria ao mercado dos consoles. Então, eles resolveram deixar como seu último jogo um grande lançamento: Sega Rally 2. O grau de detalhes ainda continua incrível, contando com efeitos animais. As opções de escolha de carros continua um dos melhores elementos neste jogo, sem esquecer da jogabilidade impar, que vem desde os tempos do Arcade.

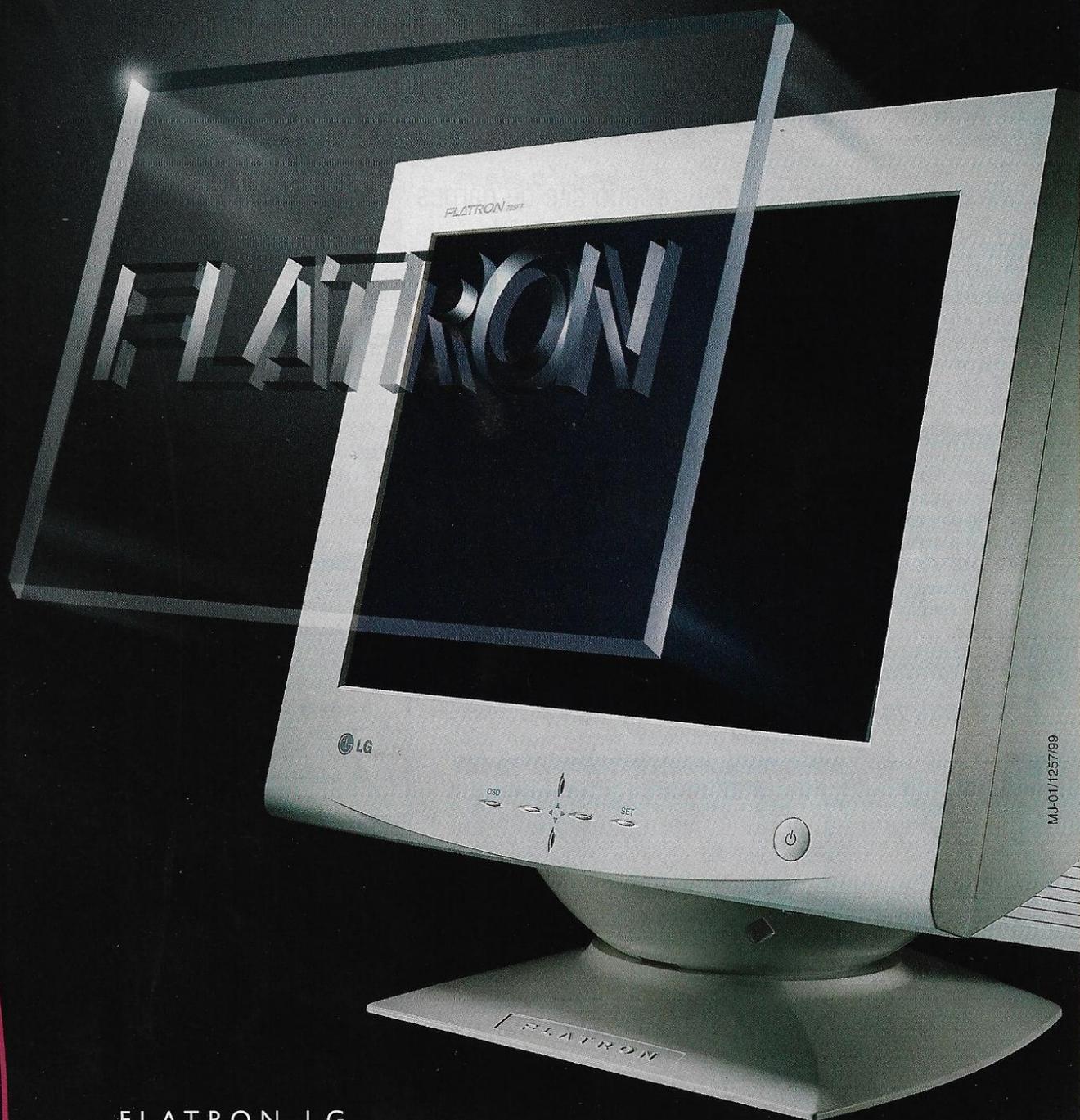
Sega

www.segarally.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT FORSAKEN

O único com tela 100% plana por dentro e por fora.



 **LG**
Digitally yours

FLATRON LG.
Imagem 100% perfeita,
sem distorções nem cansaço visual.

FLATRON Club

Agora, ao comprar o seu monitor FLATRON, você passa a fazer parte do FLATRON Club. Basta cadastrar sua compra via Carta-Resposta Comercial e você terá o exclusivo On-Site Service (em caso de problema, a LG conserta o seu monitor onde ele estiver). Como membro do FLATRON Club, você ainda pode participar de várias promoções. Por exemplo: quem cadastrar sua compra até 31/03/2000, ganha um presente especial.

São Paulo - capital: Alcatéia (11) 226-2626 AVC 0800-119828 CDI (11) 861-1881 CHS (11) 5644-2300 Flytech (11) 855-5900
Ingram Micro (11) 3649-5800 Officer (11) 866-2222 Qualitech (11) 573-5583 Rio Branco (11) 6915-7773
Sed International (11) 3649-0888 Star Technology (11) 3326-4009 TD Brasil (11) 7295-8660 Visionner (11) 5070-2500
São Paulo - interior: Agis (19) 243-1611 Sispac (16) 621-4012 Bahia: Graffite (71) 358-5322 Minas Gerais: Flytech (31) 497-8000
Paraná: Pauta (41) 377-2040 Pernambuco: Flytech (81) 462-2704 Netmark (81) 339-2277 Rio Grande do Sul: Flytech (51) 347-1888
Ingram Micro (54) 223-8000 Mazer (51) 337-4050 Rio de Janeiro: All Nations (21) 573-2950 Santa Catarina: Pauta (48) 281-7510

 **MONITORES**
TRÊS ANOS DE GARANTIA **ZERO HOUR SERVICE**

Uma boa decisão vale por mais de uma década.

LG Electronics de São Paulo
SAC: 0800 171514 • www.lge.com.br

Seja dono do seu próprio site de games

Você já pensou em fazer seu próprio site de games? Perca o medo, porque vamos ajuda-lo

Foi o tempo em que construir uma página em html era complicado e cheio de segredos. Os editores que são lançados procuram suprir cada vez mais a falta de conhecimento em programação que alguns usuários possuem.

Com a liberação do acesso à Internet por parte de alguns provedores, ficou muito mais fácil construir e gerenciar páginas. Antes, mesmo podendo construí-las off-line, o usuário tinha dificuldades para colocá-la no ar por não ter um fácil acesso. Atualmente, qualquer internauta pode ter a sua home-page.

Para a nossa página de demonstração, a equipe da PC GAMER Brasil utilizou o editor HTML Dreamweaver 3.0, da Macromedia. Muito popular entre os construtores de páginas, é um programa muito fácil e com uma grande variedade de recursos. Para você que é iniciante ou quer conhecer este programa, nós inserimos a versão trial no CD2, junto aos demos jogáveis, ok?

A página que você irá acompanhar é apenas uma demonstração, fornecendo as dicas principais para quem quer construir uma página sobre games, inserir alguns links, seção de screenshots,

etc. Depois de pronta, você saberá, também, como colocá-la no ar. Vamos nessa?!

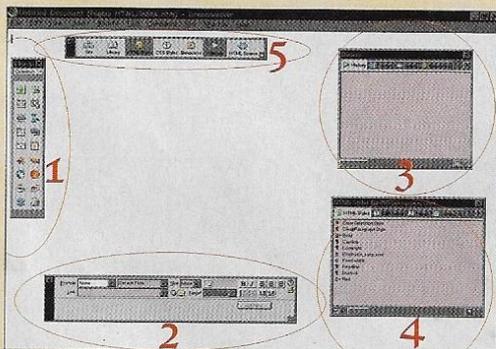
DICAS importantes:

- Sempre que você desejar ver como está indo o seu trabalho, teclie F12 no Dreamweaver, e o seu navegador será acionado com sua página carregada;
- Certifique-se de que todas as imagens e páginas subseqüentes estarão no mesmo diretório;
- Caso você queira acessar o código fonte HTML da sua página, clique no botão HTML Source da Barra de Atalhos;

- Para que a sua página não se torne "pesada" e lenta, utilize, de preferência, imagens do tipo .JPG ou .GIF. Se o nome de arquivo da sua imagem possuir espaços, renomeie e retire-os;
- Feche todas as janelas que você não utiliza muito, como as da Barra de Estilos e do Histórico;
- A página-modelo que será desenvolvida abaixo é por demais simples, mostrando apenas os recursos básicos. A linguagem HTML é muita ampla, por isso, treine bastante e você descobrirá o quanto pode ser interessante uma página bem completa.

Conhecendo o Dreamweaver

Desenvolver uma página neste programa é tão simples quanto fazer um documento no word com figuras. A tela abaixo dá uma visão geral do dreamweaver:



1 - Barra de objetos: uma das principais ferramentas, pela qual você pode inserir imagens, tabelas, réguas, plugins, ActiveX, etc. Pare com o cursor sobre um dos botões, e uma informação sobre as opções irá aparecer.

2 - Barra de textos e cores: por meio desta ferramenta, você formatará tudo o que se refere a textos em sua página: cores, alinhamento, formato, tamanho, fonte e, também, os links relacionados às palavras. Mais adiante, você entenderá esta última opção.

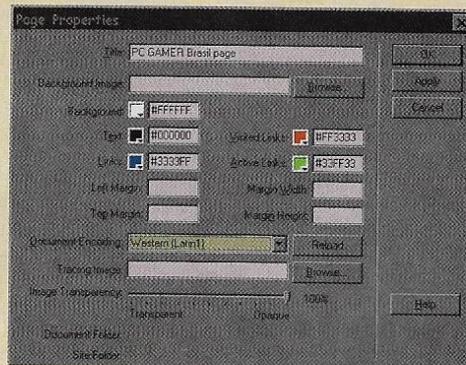
3 - Barra de estilos: aqui, você encontra várias opções de estilos para aplicar às suas páginas e, também, construir documentos baseados em templates.

4 - Barra de histórico: A partir desta janela, você poderá visualizar todas as ações feitas até o último salvamento, podendo retornar até o ponto que quiser, se for o caso.

5 - Barra de atalhos: As funções técnicas gerais do Dreamweaver estão reunidas aqui, onde é possível acessar algumas das funções anteriores e, também, o código HTML fonte da sua página, caso deseje conferir alguma rotina do programa.

Passo 1: BACKGROUND (segundo plano)

Você pode inserir o plano de fundo que quiser, desde que a imagem esteja no formato correto. Lembre-se de que a imagem que você inserir será utilizada para o documento inteiro. Clique com o botão direito do mouse em qualquer ponto da tela e escolha a opção PAGE PROPERTIES (Propriedades da Página).



Nesta janela, você tem a opção de inserir uma cor sólida para o plano de fundo (background) ou inserir uma imagem ou textura (background image). Vamos permanecer com o plano de fundo em cor branca, por ser de melhor visualização.

Ainda na PAGE PROPERTIES, selecione as cores para:

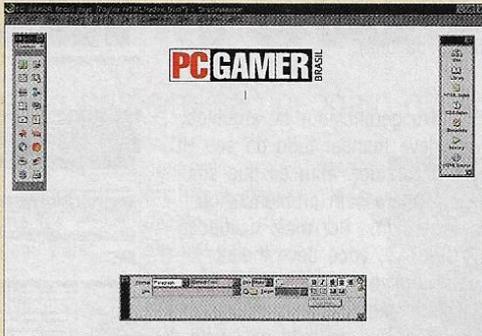
- texto (text)
- links
- links visitados (visited links)
- links ativados (actived links)

Todas essas opções podem ser alteradas a qualquer momento, caso você mude de idéia. Preste atenção nas cores que foram utilizadas aqui para entender as futuras demonstrações.

Aproveite para colocar um título para a sua página (title). Este é o nome que aparecerá no topo da janela principal.

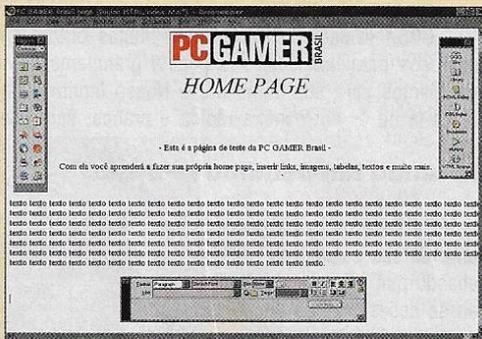
Passo 2: Imagens diversas

Vamos utilizar uma imagem qualquer para servir de abertura à sua página, por exemplo. Aqui, utilizamos o logo da PC GAMER Brasil. São várias formas de inserir uma imagem: clique no botão INSERT IMAGE da sua barra de objetos, clique no menu INSERT e escolha IMAGE ou, ainda, teclé CTRL + ALT + I. Lembre-se de que uma imagem sempre será inserida onde o cursor estiver piscando. Também é possível centralizar ou recuar, bastando clicar na imagem para selecioná-la e, depois, escolher o alinhamento desejado na barra de textos e cores.



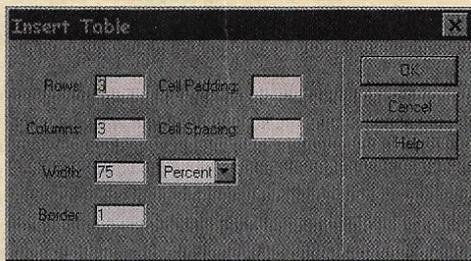
Passo 3: Texto

Para inserir um texto logo abaixo de uma imagem, posicione o cursor ao lado da imagem e teclé ENTER. Qualquer digitação é semelhante a de um editor de textos comum. Escreva à vontade. Depois de digitar, selecione o seu texto e use a barra de textos e cores para dar o alinhamento desejado, trocar o estilo de fonte, modificar o tamanho, ou ainda, trocar a cor do texto, se desejar.

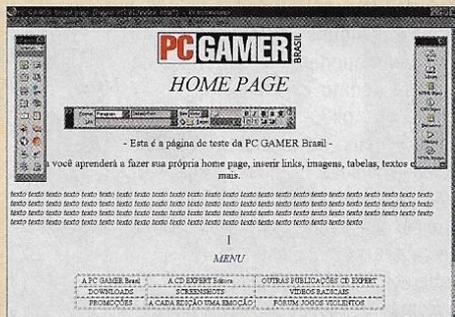


Passo 4: Tabelas

As tabelas são muito úteis quando você já tiver um certo conhecimento. Por hora, podemos utilizar uma delas para construir o menu de opções. Clique no botão INSERT TABLE da sua barra de objetos, logo abaixo do botão Insert Image.



Uma janela como a da figura ao lado aparecerá para que você entre com a quantidade de linhas e colunas que a sua tabela terá, o tamanho da célula e, também, a espessura da borda (se você selecionar borda 0, a tabela não terá contorno, mas o texto continuará na mesma formatação. Essa



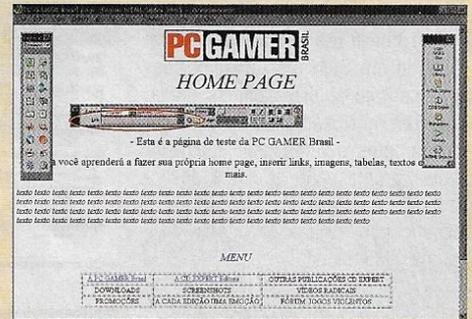
opção é muito útil quando você precisa alinhar o texto de maneiras diferentes ou aliá-lo a alguma imagem sem que o contorno apareça).

Após clicar OK, sua tabela terá o formato parecido com o exemplo abaixo. Preencha as células como desejar. Para ampliar ou reduzir as suas dimensões, clique na borda e arraste. Caso o texto ultrapasse os limites de tamanho da célula, ela será ampliada automaticamente.

Passo 5: Links

Um link é o artifício pelo qual você pode fornecer o acesso a outras páginas ou a trechos específicos dentro da mesma página. Funciona como um GO TO (vá para). Criando um link sobre uma palavra, frase, ou até mesmo uma figura, um clique sobre as mesmas fará com que você seja enviado para outra página ou trecho de página.

Quando um link é associado a uma palavra ou frase, estas ficam sublinhadas e com a cor que você designou quando acessou a PAGE PROPERTIES, lembra-se? Caso você não tenha gostado da cor que o link traz, acesse a PAGE PROPERTIES e altere. Por sua vez, quando um link já foi acessado, ele recebe outra cor, que também pode ser alterada por meio das propriedades da página (visited links). Por fim, ao clicar sobre um link, ele pisca em outra cor, que, como as anteriores, também pode ser alterada.



No nosso exemplo, pegamos as opções "A PC GAMER Brasil" e "A CD EXPERT Editora" para inserir os links. Proceda da seguinte maneira:

1. Crie uma outra página qualquer, com qualquer conteúdo, salve-a com o nome PAGLINK.HTML (por exemplo) e deixe-a no mesmo diretório onde você está deixando a INDEX.HTM.
2. Volte para a página em que estamos trabalhando e selecione o texto desejado;
3. Na barra de textos e cores, clique na pasta amarela na direção da opção Link;
4. Selecione a página PAGLINK.HTML, a qual seu link irá acessar

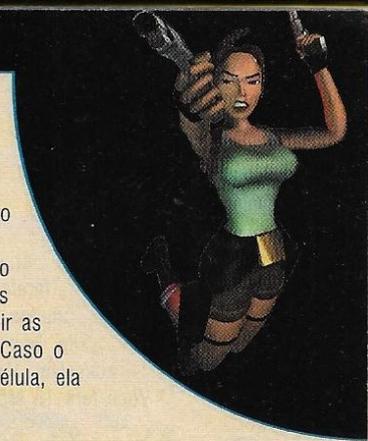
Se você fez tudo corretamente, o texto que você selecionou aparecerá grifado e com a cor correspondente. Faça um teste, teclando F12 para abrir o seu navegador. Clique sobre a palavra grifada e, se os procedimentos foram feitos da maneira correta, você será enviado para a página PAGLINK. Caso deseje criar um link para uma imagem, selecione-a e siga os mesmos procedimentos citados acima.

Obs.: Antes de avançar para o próximo tópico, certifique-se de que:

- todo o conteúdo (páginas, imagens) estão contidas em um único diretório;
- a sua página inicial se chama INDEX.HTM ou INDEX.HTML;
- que, ao realizar testes F12, as imagens estão aparecendo normalmente e os links estão respondendo corretamente.

Dicas: Adquirir o costume de sempre acompanhar o código HTML de todas as ações que você realizar. Dessa forma, você estará entendendo a linguagem fonte e poderá construir a sua página em qualquer editor, ou mesmo no bloco de notas do seu Windows.

Lembre-se, também, que abrir uma listagem HTML já pronta em um determinado editor pode causar alterações em seu código, ok?!





Colocando a página no ar

Ufa! Depois de todo o trabalho para criar sua página, vem a parte mais fácil da tarefa, colocar no ar sua obra de arte. Existem muitos lugares nos quais você pode colocar seu site. Nós resolvemos ir pelo caminho mais fácil e acessível. Vamos colocar sua página na Geocities. Você terá 15 MB disponíveis para gastar como quiser.

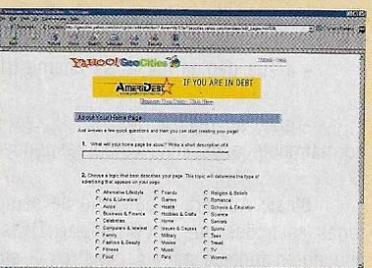
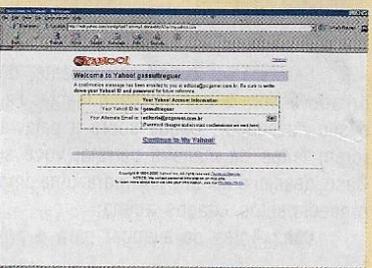
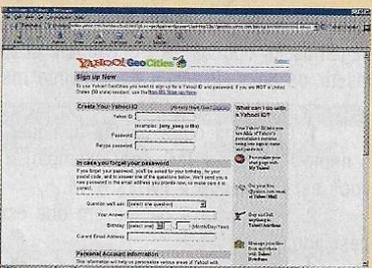
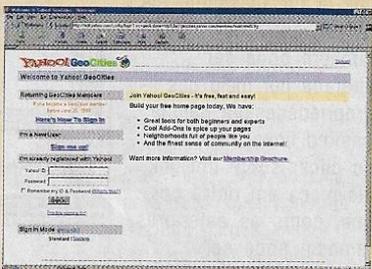
Primeiramente, entre no site www.geocities.com. Na página inicial, há opções de construir uma página, enviar dados, e editar uma página já existente. Clique na opção Build a Page (Construa uma página). Mais tarde, quando sua página já estiver pronta, você poderá editá-la por este menu, também.

Em seguida, você deverá indicar que é um novo usuário, clicando em Sign me up! (link que aparece logo abaixo da frase I'm a New User). Novamente, vale lembrar que, quando, sua página já estiver pronta e no ar, você deverá voltar para esta tela e digitar sua identificação e sua senha nos campos indicados.

Agora, está na hora de determinar o seu ID, ou identificação, Password (senha) e responder Algumas perguntas simples sobre sua data de nascimento, área de interesse, entre outras. Caso haja algum problema, uma frase indicará os campos que não estão preenchidos de acordo.

Se tudo estiver ok, uma tela irá avisar que está enviando, para o seu endereço de e-mail, a confirmação da ativação de sua página. Neste e-mail, estarão contidos todos os dados que você digitou e algumas informações extras de como obter suporte em caso de dúvidas.

Com um endereço já criado, é hora de começar a enviar os arquivos para que sua página comece a funcionar. Mesmo se você ainda não tiver recebido a confirmação dos dados via e-mail, poderá iniciar os trabalhos de imediato. Volte à página inicial da Geocities e clique em Edit Pages. Serão solicitadas algumas informações extras para que, durante as buscas, os usuários possam conhecer melhor seu site. Logo depois, você deve ler com atenção os termos para que seu site exista.



Agora, começa realmente o trabalho de mandar sua página ao servidor. Existem dois caminhos diferentes. Como você já criou sua página por meio de outro programa, não há a necessidade de se editar nada on-line. Então, vamos direto para o editor avançado, para a opção Open File Manager (lado direito da tela).

No gerenciador de arquivos, você deve mandar tudo do seu HD para o servidor, afim de que sua página opere sem problemas ou links perdidos. Por meio da opção EZ UPLOAD, você deve indicar quais arquivos irão ser enviados. Mas, atenção: delete o arquivo index.html que aparece na janela de seu site antes de mais nada, caso contrário, sua página sempre irá iniciar como um diretório FTP. O importante para que o processo funcional é que sua página inicial chame index.html ou index.htm, e que você envie todas as imagens ou arquivos sem exceção.

Pronto! Sua página já está no ar, pronta para ser visita por milhões de pessoas pelo mundo inteiro.

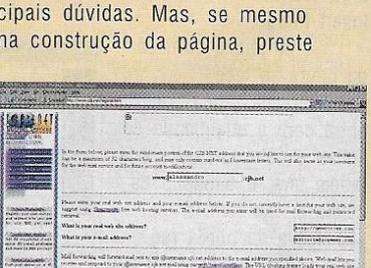
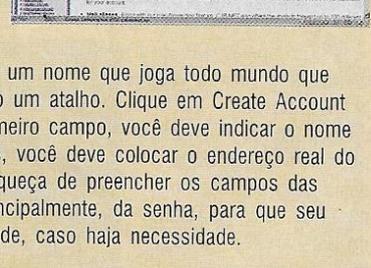
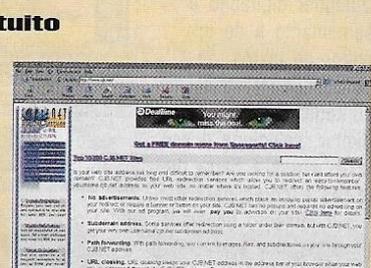
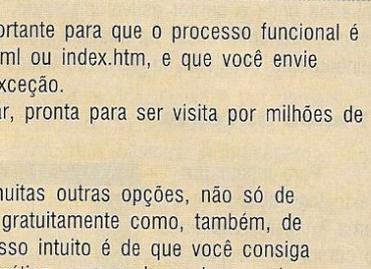
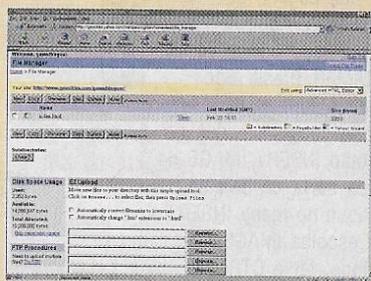
OBS.: evidentemente, existem muitas outras opções, não só de endereços para hospedar sua página gratuitamente como, também, de incrementos para sua home page. Nosso intuito é de que você consiga colocá-la no ar de maneira rápida e prática, sem nenhuma burocracia.

Criando um domínio gratuito

Se você não está gostando do nome de sua página, ou está achando que está comprido de mais, não se desespere! Os domínios são caros e podem levar vários meses para serem adquiridos. Mas, existe uma maneira rápida, divertida e, principalmente, gratuita de se conseguir um domínio. Primeiramente, vá para www.cjb.net. Neste endereço, você poderá criar uma conta gratuita de domínio, que, na verdade, é apenas um nome que joga todo mundo que entrar nele para sua página. Algo como um atalho. Clique em Create Account para criar seu domínio gratuito. No primeiro campo, você deve indicar o nome que você quer para sua página. Depois, você deve colocar o endereço real do site e seu endereço de e-mail. Não esqueça de preencher os campos das descrições, atalhos para e-mails e, principalmente, da senha, para que seu domínio possa ser modificado mais tarde, caso haja necessidade.

Se você é um iniciante na arte de construir páginas para a web, esperamos ter sanado as suas principais dúvidas. Mas, se mesmo assim, você enfrentou dificuldades na construção da página, preste atenção. Alguns servidores possuem opções semi-prontas de páginas, como é o caso do Geocities, ok?

E mais: as melhores páginas serão indicadas na nossa seção ON LINE. Não perca tempo, desenvolva uma página com o tema de GAMES, coloque-a no ar e envie o seu endereço para a equipe. Até a próxima, HTManiaco...



Primeiro Torneio de Unreal Tournament

Campinas é sede do primeiro campeonato oficial UT

A LOAD GAMES foi palco, no dia 26/02, de uma incrível batalha envolvendo jogadores experientes e viciados no universo dos games de tiro em primeira pessoa.

Representantes de diversos clãs do Brasil compareceram à LOAD GAMES de Campinas e mostraram para quê vieram: conquistar o troféu GreenLeaf-Unreal Tournament e passar horas de diversão com o game de ação em evidência atualmente.

Máquinas poderosas, placas aceleradoras de vídeo funcionando a todo vapor, e muita tensão. Aos poucos, os competidores iam sentindo que a briga não seria

melhores, onde o medo misturava-se à emoção de eliminar mais um adversário. A experiência de alguns misturava-se à fúria dos principiantes, resultando em combates acirrados. A sede pela vitória era facilmente notada na face dos gamers, impulsionados pela torcida de seus companheiros de clã.

Muitos arriscavam, até mesmo, o envio de várias mensagens para seus inimigos, tentando aliar o tumulto da arena a uma guerra psicológica.

As partidas finais foram disputadas ponto a ponto. Até os últimos segundos, era impossível arriscar um palpite de quem seria o campeão. Encerra-se a última partida, e um gamer de Guarulhos (SP) levanta o troféu da supremacia UT. Ele é Andrei Marçal Fernandes Rizzo, de 19 anos. Com o nick de Vertigo, assume ser viciado em Unreal Tournament. "Para mim, este é o melhor jogo do momento. Para jogá-lo, é preciso muita habilidade



O campeão de UT Andrei Marçal segura o troféu junto aos demais ganhadores: brindes e jogos completos

nada fácil, e que a maioria não estava ali para brincadeira. Vários competidores adentraram as salas de combate com seu próprio arsenal de guerra: fones diferenciados, mouses personalizados, pads especiais e até suportes para que o fio não seja mais um obstáculo na busca pela precisão.

A variedade de armas do game UT fazia das arenas um campo de guerra dos

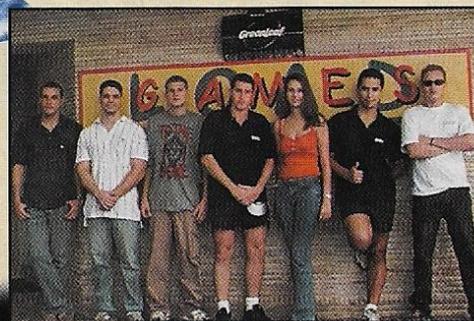


Os competidores se reúnem momentos antes de se iniciar um dos maiores combates da LOAD GAMES

e estratégia, ao contrário de outros games do gênero", afirma. Andrei ficou sabendo do campeonato por meio das informações trocadas pelos membros de seu clã, e pretende participar de muitos outros campeonatos: "A GreenLeaf é pioneira no patrocínio a campeonatos. Eu considero as partidas muito mais como um esporte sério do que lazer, e acho que esse incentivo por parte das empresas de games é muito importante", comenta.

Todos os participantes do campeonato receberam brindes, e os quatro melhores ganharam jogos completos da GreenLeaf, camisetas, bonês e chaveiros. Além disso, Andrei recebeu o game completo Unreal Tournament e o troféu de campeão.

Aguardem novos campeonatos!



A equipe da PC GAMER Brasil se reúne com a galera da LOAD GAMES, em Campinas: expectativa e animação

Bits

Arquivo X em nova forma

Os boatos só estão aumentando. A cada dia, novos boatos circulam na Net dando conta de que a Fox está desenvolvendo um game de tiro em primeira pessoa, usando os personagens da série Arquivo X, Mulder e Scully. Ainda não há nenhum screenshot do jogo, mas algo de muito interessante está prestes a acontecer no universo gamer. ■

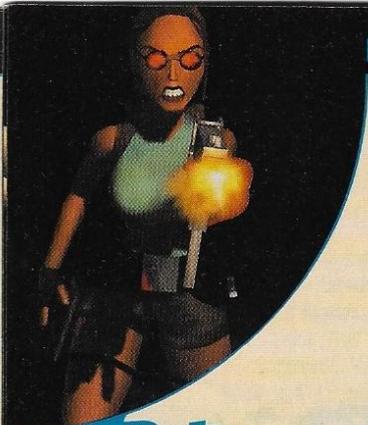


Electronic Arts sai às compras

Foi anunciado, recentemente, que a EA adquiriu a DreamWorks Interactive, responsável pelo desenvolvimento de jogos como Jurassic Park e Medal of Honor. A empresa foi fundada em 1985 pelos gênios Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen. Já dá para começar a imaginar a qualidade dos próximos títulos. ■

Duke está prestes a voltar

A GT está prestes a lançar mais um game do musculoso e violento Duke Nuken. Planet of the Babes continuará a saga do machista egocêntrico, no melhor estilo shooter em primeira pessoa. A grande novidade fica por conta da utilização de uma engine poderosa que deixará os outros jogos de tiro em primeira pessoa, babando de raiva. ■



Bits

Dungeon Keeper Arena?

Bem, o título ainda não foi definido, mas a Bulfrog está trabalhando no terceiro episódio para a série Dugeon Keeper. Os primeiros screenshots, já revelam que o jogo usará a engine de Quake III Arena. A soberba qualidade gráfica não será nenhuma surpresa. ■

Pamela Anderson: estrela do próximo game da Ubi Soft

A estrela mundialmente conhecida pelo seriado SOS Malibu, será a estrela do próximo game da Ubi Soft. O jogo será lançado para todas as plataformas existentes no mercado e colocará o jogador no papel de um guarda costas num shooter impressionante. A Ubi está apostando que o game repetirá o sucesso da série de televisão, que atinge muitos pontos de audiência entre os adolescentes em mais de 60 países diferentes. ■



Sega perde dinheiro

Depois de abandonar o mercado de games para PC, a Sega continua indo rumo ao fundo poço. Há alguns semanas, foram anunciados os balanços do ano de 99 e início de 2000. A empresa japonesa perdeu mais de 44.9 bilhões de yens devido ao anúncio de sua arqui-rival Sony sobre o Playstation 2, que terá a capacidade de tocar DVDs e ter muito superiores ao Dreamcast no que diz respeito a Internet. ■

RISK 2

O clássico game de estratégia em novo formato

A crueldade da Hasbro marcha sobre os tabuleiros do novo Risk para dar um reforço no desenvolvimento do novo arsenal do segundo da série. O game, que fez sucesso nos anos 90, promete voltar com a mais pura intenção de dominar o mundo. Embora, pelos primeiros screenshots, ele não pareça muito diferente do anterior, os desenvolvedores prometem que não irão seguir a linha do original.

Dados rolam alegremente pela tela, enquanto os jogadores ficam assistindo a ataques, saques e outras coisas. Apesar de querer diferenciar-se do original, os mecanismos ainda são familiares. Mas, as regras foram reescritas afim de criar um jogo mais

espontâneo e dinâmico. Os jogadores poderão ordenar, de maneiras diferentes suas tropas. Em outras palavras, será possível liderar ataques com diferentes, poderes de fogo contra territórios diferentes também. A idéia da Hasbro é fazer com que o game seja mais flexível do que qualquer outro jogo de estratégia. ■



X-COM em crise

Negociação pode acabar com a série

A Hasbro e sua empresa coligada, MicroProse, dona das licenças dos games da série X-COM, F1 Grand Prix e Falcon, anunciaram o cancelamento de vários jogos por causa de uma divisão interna.

Reestruturação é a palavra usada para definir os motivos que estão levando X-COM, Genesis e Falcon para a gaveta. Mas, o pior está acontecendo com os estúdios da Califórnia e da Carolina do Norte,

onde o desenhista chefe, Dave Ellis, e o resto do time de desenvolvimento da sexta versão do título X-COM estavam trabalhando. Ambos fecharam sua portas, deixando o futuro do jogo totalmente incerto.

A Hasbro afirma que Genesis não ficará perdido na história, ele continuará em desenvolvimento nos estúdios Valley, em Maryland, mas é quase certo que os trabalhos vão parar. Qual será o fim dessa história? ■

X-Tension

Um novo universo está nascendo

Os desenvolvedores de X-Beyond The Frontier descobriram que poderiam abrir um grande universo para o título. E, o primeiro passo pode ser o novo X-Tension.

Baseado no jogo original, eles estão fazendo uma reestruturação para que o jogo possa ficar mais ligado a ficção. Existirão mais missões independentes do anterior.

O jogador terá a possibilidade de negociar peças e fazer trocas entre naves maiores ou menores. Para acabar com a cansativa tarefa de ir e voltar, o gamer poderá controlar sua base da distâncias gigantescas. A adição de um imenso universo e mais gráficos fará com que os fãs da série X realmente fiquem de boca aberta. Agora, é só esperar. ■

Sid'o' Saur

Sid Meier anuncia que está desenvolvendo um novo jogo

Após meses de muitas especulações, Sid Meier, o gênio criador da série Civ, anunciou que seu estúdio está trabalhando em um novo jogo de simulação. O trabalho está sendo feito em cima de uma história de dinossauros. Ainda não há nenhum detalhe sobre o game, nem mesmo se ele usará tempo real ou se será jogado em rounds. Mas, já existe um diário de desenvolvimento disponível no site www.firaxis.com/dinosaurs, onde são revelados os conceitos do trabalho. ■

Sudden Strike

Uma nova visão para a Segunda Grande Guerra

Guerra, em sua essência, é estratégia em tempo real. Nenhum enredo será tão grande e trágico quanto a Segunda Guerra Mundial. Chega até a ser surpreendente que poucos jogos de computador utilizem esse período como enredo. Mas, um passo está sendo dado para mudar isso, e seu nome é Sudden Strike. Criado por um time de desenvolvimento da Alemanha, o intuito do grupo é realizar uma mudança muito grande no gênero de estratégia. A princípio, embora os sobreviventes dos combates fiquem aptos para moverem-se para as próximas batalhas em uma das três campanhas, um detalhe ainda maior poderá ser visto: 10.000 unidades poderão ser colocadas em um único campo de batalha. Aparentemente, a manipulação dessas multidões será o ponto alto do jogo. ■

AERIAL

AIR DUNK

- À prova d'água - 50m
- Magic Light
- Alarme e cronógrafo
- Timer de 20, 15, 12, 6, 5 e 3 minutos ajustado para os tipos de jogos de basquete

 ME5004-01E

 ME5000-02A

 ME5004-52E

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS



CITIZEN

www.citizen.com.br - 0800-554932

Tudo sobre o próximo hit de suspense e terror



Nocturne



Quando a noite chegar, prepare-se para gritar...

Atenção: o texto que vem a seguir é um fragmento encontrado vários dias após o sumiço da Equipe PC Gamer Brasil em uma floresta.

O gênero dos jogos de adventure andava meio esquecido. Em meio a tantos simuladores de soldados, simuladores de deuses, e outros mais recentes ainda, a nação gamer já começava a sentir falta de um jogo forte, com história envolvente e centenas de horas de jogabilidade. Os velhos tempos dos adventures parecia ter sido extinto, já que, na temporada passada, os desenvolvedores resolveram apelar para a violência e para a estratégia, deixando de lado o raciocínio e a magnífica idéia de se passar horas jogando procurando por pistas e outras coisas tão deliciosas. Foram lançados inúmeros games, mas nenhum bom adventure, que utilizasse a velha escola de The Dig ou Full Throttle, que encheu de alegria a vida dos jogadores alucinados por aventuras há tempos atrás.

Mas, de repente, surge uma luz na escuridão. A princípio meio distorcido pelos críticos não especializados, que não sabiam ao certo o poder com que estavam lidando. Mas, Nocturne, com toda sua intensidade e força, tornou-se cada vez mais bem falado, e hoje, prestes a ser lançado no Brasil pela GreenLeaf, ocupa nossas páginas e enche nossos olhos de alegria.

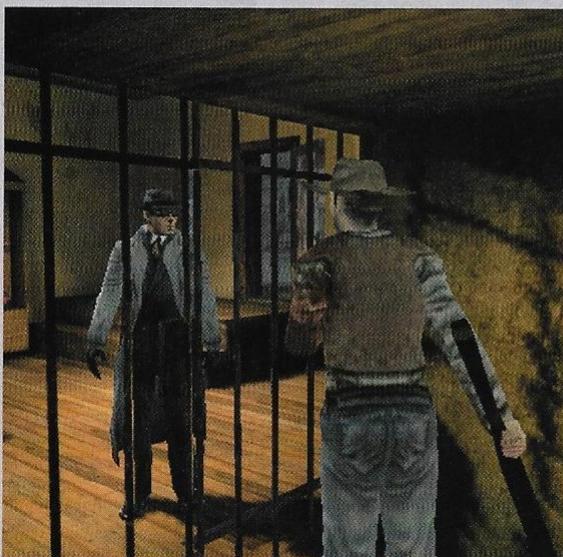
Mas, antes de analisar o jogo ou sua versão beta, nossa equipe resolveu conversar com o pessoal da Terminal Reality, responsável pela

criação de Nocturne, para saber do que exatamente é composto este grande thriller de mistério e horror, que promete arrebentar. Mark Randel, CEO da empresa e líder do time de programação do jogo, e Jeff Mills, produtor de Nocturne abriram-nos seus porões mágicos e misteriosos e revelaram todos os segredos que irão garantir o sucesso de Nocturne no Brasil. Estranhamente, a conversa com o pessoal da Terminal Reality aconteceu em uma casa de madeira, situada a um distância considerável de qualquer cidade.

Em meio ao silêncio da mata, a primeira coisa a ser descoberta pelos detetives da PC Gamer Brasil foi sobre o quanto a história era forte para levar o título ao pódio dos maravilhosos adventures. Randel não relutou em falar a respeito: "Nossa idéia, em Nocturne, é levar o jogador de volta ao tempo em que os Estados Unidos estavam muito preocupados com os fenômenos paranormais. Isso aconteceu durante a década de 30, no segundo ano do governo do presidente Theodore Roosevelt, que criou uma agência para estudar esses fenômenos. O incrível é que esta agência começou com cobertura nacional e, logo, passou a investigar tudo no mundo inteiro. A paranóia americana nunca tinha sido explorada por outros desenvolvedores. Isto nos encheu de alegria, principalmente porque o intuito dessa organização secreta era descobrir fenômenos estranhos e não deixar que eles chegassem aos ouvidos do povo. Algo como um arquivo X da década de 30. O personagem principal do jogo é um



O principal objetivo de Nocturne é transportar o jogador à uma história sombria

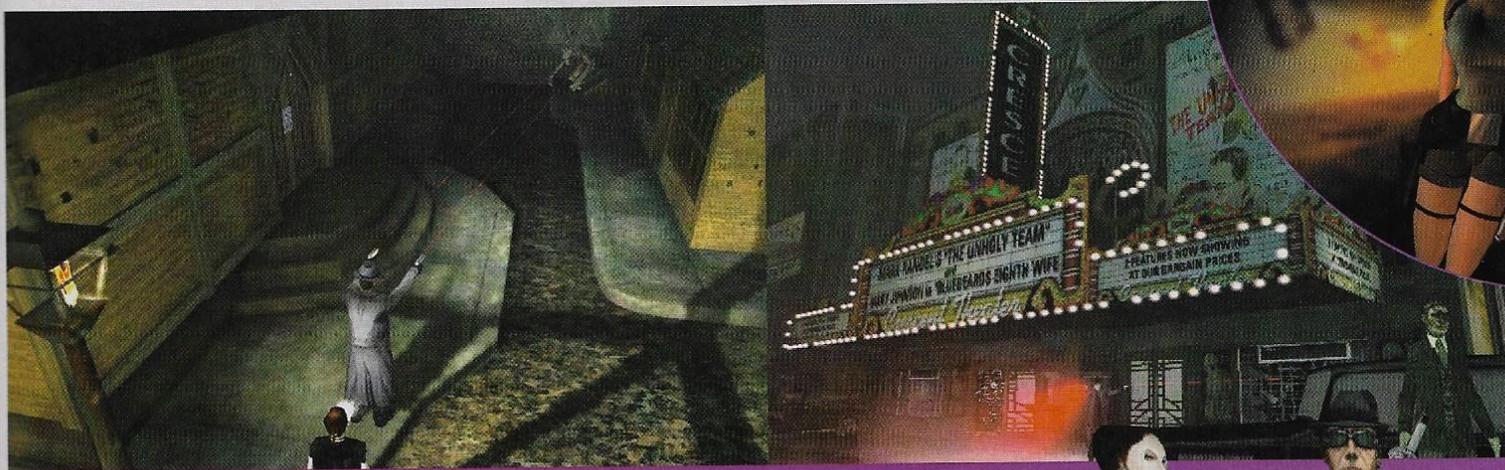


O clima de terror e mistério promete levar o jogador a um verdadeiro climax



agente dessa organização, que deve "estudar" os eventos e eliminá-los. Nocturne é um relato desse caçador de monstros, um homem enigmático conhecido somente como "O Estranho". Para segurar todo o clima de suspense, durante toda a história, esse sujeito continuará sendo um mistério completo. Sua vida e seu passado serão um verdadeiro enigma. A única coisa sabida de início sobre ele é que tem um ódio incontrolável pelas criaturas das trevas, e não irá deixar nenhum monstro inteiro passeando por aí."

Mas, nossa equipe ainda tinha uma dúvida feroz: qual artifício seria usado para retratar todo esse clima de mistério e horror. Novamente, Randel tomou a frente e abriu o jogo: "O primeiro e o mais forte artifício que usamos em Nocturne foi a engine. Mas, antes, vamos falar da forma de interação com os outros personagens. As árvores de conversão são imensas. Nós desenvolvemos mais de 1.100 linhas de diálogos, criando uma história realmente forte e que, em nenhum momento, fica sem saída. A idéia era que as pessoas contidas no jogo e dessem a impressão de serem reais, de que as conversas parecessem autênticas, e não, simplesmente, alternativas auxiliares no decorrer da



A poderosa engine de Nocturne permite que o clima de terror aumente a cada nível devido ao seu poder na geração de luz e sombra

ação. Para reforçar tudo, nós utilizamos atores profissionais”.

Mas, isso não sanou a curiosidade da equipe mais desconfiada do planeta. O interesse era saber mais a fundo sobre Nocturne. O pessoal da Terminal Reality percebeu isso rapidamente.

“A engine de Nocturne é poderosa. Nós optamos por algo que conseguisse atingir em cheio o coração do jogador. Podemos comparar a engine a uma bala de prata disparada contra o coração de um lobisomem à queima roupa”, afirmou Randel.

Ei! Ao invés de ficarmos com comparações, vamos direto ao assunto. A equipe e nossos leitores estão de cabelo em pé!

“Imagine sombras em tempo real. Para toda luz lançada em cena, sempre há um polígono para lançar sombra. Não há efeito de luz ou sombra isolado a ação. Isso pode até parecer impossível, mas, quando se tem o jogo na frente dos olhos, você poderá resumir isso com uma única palavra: Yeah!” - comenta, empolgado, Randel - “O personagem principal poderá apontar a lanterna para alguma região escura e iluminar, de maneira

real, o ambiente. Se quiser fazer um teste, o jogador poderá até iluminar um espelho e ver os raios refletidos perfeitamente. E, não pára por aí. O clima gelado de terror é reforçado graficamente pela névoa volumétrica que se modifica em tempo real: cada pixel é envolvido individualmente pela névoa. Nada pode ser mais assustador do que passear por um cemitério na alta madrugada, sabendo que alguma coisa está errada e não podendo enxergar quase nada devido à névoa... Para fechar com chave de ouro, os planos da ação são gerados com extrema velocidade, não deixando de lado a qualidade. Imagine que cada movimento, cada centímetro, é cuidadosamente calculado levando-se em consideração a física real.”

Parece realmente assustador. Todos os detalhes lembrados em cada segundo do jogo... A equipe da PC Gamer Brasil está totalmente ansiosa para ver o game, mas Jeff Mills, que, até agora, não tinha falado nada, resolveu colocar alguns pontos extras, e muito importantes, sobre o jogo: “Faltou comentar muitas coisas importantes. Todo aventure que se preze tem inimigos com características interessantes. No caso do nosso jogo, os monstros são bem variados, rápidos,

inteligentes e, principalmente, amedrontadores. Um detalhe muito importante é a visão em terceira pessoa que adotamos. Sem dúvida nenhuma, acho que ela foi essencial para criar um clima ainda mais real em relação à visão. Pessoalmente, acho que, se tivéssemos trabalhado com a visão em primeira pessoa, muitos detalhes dos cenários ou da ação em sua essência acabariam passando despercebidos pelos olhos do jogador.” - continua Mills - “Nocturne apresenta, ainda, uma característica inovadora no gênero em que está incluso: os combates são detalhados. O jogador pode

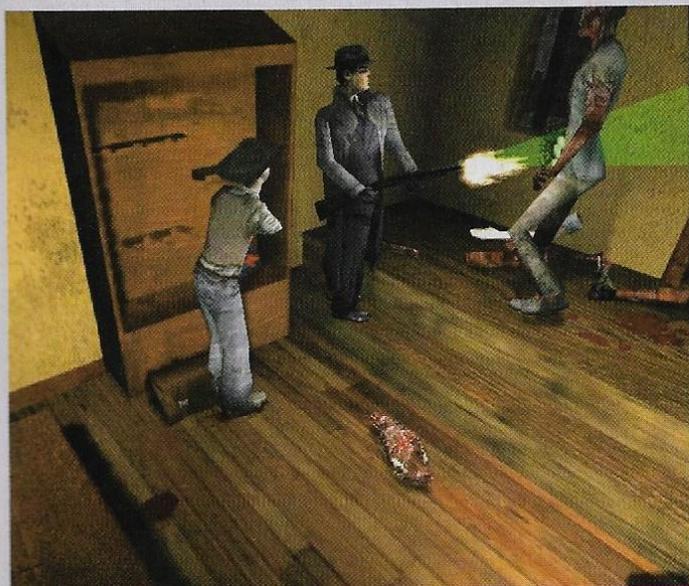


arrancar a perna de um zumbi ou a cabeça de um monstro qualquer, dependendo da precisão da mira que o Estranho tiver”.

Enquanto a mente da Equipe começa a viajar com relação ao poder de destruição, o empolgado Mills continua a explicação, aumentando ainda mais a sede dos gamers: “O personagem principal começa a ação com um par de revólveres, mas, com o desenrolar da história, ele pode carregar inúmeros artefatos bélicos, que variam muito, chegando até ao ponto de estar carregando estacas de madeira.”

“Antes que qualquer pessoa pergunte, nós já estamos trabalhando em uma continuação, que usará como gancho a história do filme a Bruxa de Blair” - gritou Randel, ao sentir que algo iria interromper a conversa.

De repente, as luzes se apagam, e um sujeito com chapéu e casaco longo entra na sala. O silêncio corta a alma de todos os presentes. O barulho da chuva parece aumentar a cada segundo. Vagarosamente, este sujeito calado puxa uma cadeira próxima à equipe PC Gamer Brasil e observa atentamente todos os integrantes. Mesmo sem enxergar perfeitamente o rosto do estranho, uma pergunta é feita: “O que você tem a dizer sobre Nocturne?” A escuridão envolve toda a sala, e apenas um grito é ouvido... ■



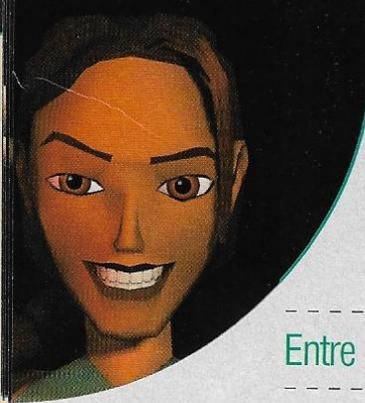
A cada passo do Estranho, personagem principal do game, um novo susto...



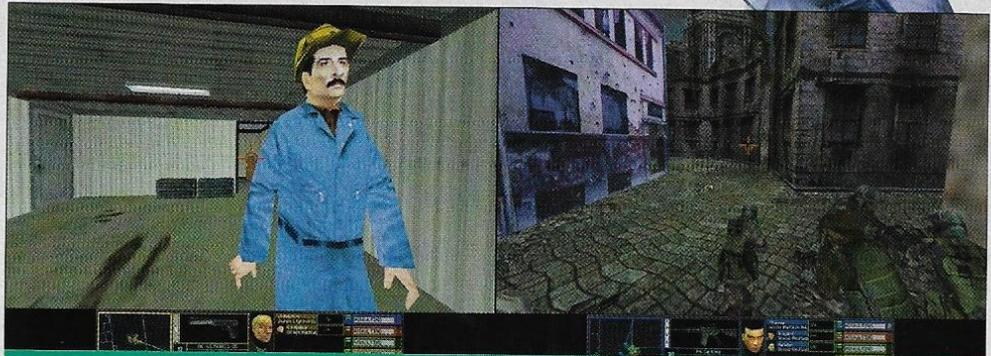
Uma prévia do que está para ser lançado

Rogue Spear

Entre na luta contra o terrorismo mundial em grande estilo



Tudo no mundo evolui. Foi assim com todas as espécies, que tiveram de se adaptar para sobreviverem as mudanças do mundo. No mundo tecnológico a coisa não é diferente, principalmente quando se fala em jogos de computador. Para sobreviver no mercado competitivo e acirrado há a necessidade de buscar sempre por melhorias e, é exatamente assim que o mundo virtual funciona. Já vimos muitos games que, num primeiro momento sucumbiram nas trevas e, graças à maravilhosas adaptações voltaram com a corda toda. Mas há continuações que ficaram presas as velhas formulas e acabaram se tornando um verdadeiro fracasso de vendas.



As missões estão mais bem elaboradas e a ação mais fluída do que a existente na versão anterior

No que diz respeito aos gráficos, a promessa da Red Storm tornou-se real

O primeiro game da série Rainbow Six está quase totalmente excluído destas afirmações, tendo sido inovador o suficiente para ficar na lembrança dos gamemaniacos até hoje. O auxílio do veterano Tom Clancy's no desenvolvimento foi a peça fundamental para o fato, isto não se pode negar. Mas o primeiro game tinha um problema que, se não solucionado poderia arruinar todos os outros que tentassem seguir pelo mesmo caminho: a realidade extrema na hora de desenhar uma tática de ataque não era acompanhada pelos gráficos no momento da ação. De certa forma, era até meio estranho traçar um plano de ação tão minucioso e,

de repente dar de frente com gráficos fracos, inimigos que morriam sem dor e nem sangue, simplesmente desapareciam quando acertados. Mas graças ao bom senso da equipe da Red Storm isto se tornou coisa do passado. Várias revistas especializadas já começaram a comparar Rogue Spear ao fantástico Hidden and Dangerous, chegando até a rotulá-lo como uma versão urbana e atual do clássico simulador de soldado.

No segundo game da série, o jogador novamente assume o comando de um time especial convocado em situações de extremo perigo e risco, onde nem mesmo a SWAT pode resolver o impasse.

Apesar da complexidade das operações, há a possibilidade de se assumir o papel de qualquer elemento do grupo durante ação ou até mesmo, observar tudo de perto sem interferir.

No que diz respeito aos gráficos, a promessa da Red Storm parece ter virado realidade. Há melhorias gráficas em toda parte. O time de soldados e o arsenal, que antes eram muito reduzidos receberam também um acréscimo qualitativo e quantitativo. As missões acompanharam a evolução e estão mais emocionantes, colocando sempre os terroristas no papel de vilões impiedosos.

No primeiro teste realizado pela equipe PC Gamer Brasil, um dos elementos que mais chamou atenção foi a quantidade de opções na construção de um plano tático. Enquanto o anterior se restringia apenas a mapas simples, em Rogue Spear há a possibilidade de se desenhar as táticas em mapas requintados e cheios de detalhes. Outro ponto que merece comentário está ligado a interação entre os membros da equipe. Mesmo dividindo seus soldados em quatro grupos diferentes, ninguém sai fazendo besteira por aí.

Há muitos elementos interessantes e por isto, no mês que vêm estaremos analisando com extremo cuidado este título e contanto todos os segredos que envolvem o novo filho de Tom Clancy's.



Gráficamente, Rogue Spear está muito próximo da realidade

Evolva

Salvando um planeta alien de criaturas impiedosas

Aovelha Dolly, provavelmente, irá aparecer na estréia do game Evolva. Primeiro porque, neste game, a magia do DNA estará mais presente do que nunca. Vamos explicar melhor. Imagine que seu personagem possa absorver de outro já morto todas as características, mudando suas habilidades e sua personalidade. Apesar da idéia ser muito estranha, é exatamente isto que irá acontecer. Você ainda não entendeu? Imagine dar de cara com um adversário que tenha uma característica interessante, e, você, com toda educação e respeito, pode matá-lo e absorver todas as habilidades que deseja sem o problema de ficar com a consciência pesada. Mas, não se preocupe caso absorva o DNA em um acidente ocasional, pois cada um dos quatro personagens principais terão habilidades genéticas fantásticas, com milhares de combinações.

Haverá mais coisas esquisitas em Evolva, o próximo lançamento da Virgin. Fora a mutação total da personalidade e da habilidade dos personagens, tudo irá mudar com o passar do tempo. Na opinião dos desenvolvedores, o jogo será como uma transição eterna. Porém, em meio a tantas mudanças, os desenvolvedores prometem não pecar. Haverá muito cuidado na organização das



Apesar da história estranha, Evolva promete ocupar o HD dos alucinados por ação

armas e dos sistemas de defesa de todas as coisas vivas. Qualquer mutação irá alterar toda a interface sem interferir com a fluência do game.

A história está em salvar um mundo alienígena de um ovo espacial gigante, que envia tentáculos para a superfície do planeta e alimenta-se da energia do pobre mundo. O perigo maior fica por conta dos ovos menores, que desenvolvem-se, formando criaturas para proteger os tentáculos, e podem fazer com que o planeta exploda.

O mundo alienígena será dividido em quatro continentes, que serão repartidos em submissões.

Os terrenos serão tão detalhados quanto as criaturas que eles habitam. Os artistas do jogo prometem uma nova revolução nos conceitos gráficos.

Haverá quatro personagens para você controlar, muitos elementos de estratégia, os controles serão rápidos e acessíveis, a visão de todos os personagens será excelente, mudando conforme a ação e, por fim, a inteligência artificial será a mais convincente possível. Em outras palavras, o jogo promete impressionar, mas resta saber se a história irá colar.



Os requintes gráficos irão completar o conjunto exótico deste game



Diferentes emoções

Evolva usará uma inteligência artificial lógica e um comportamento baseado em suposições emocionais, tais como agressão e medo. Por exemplo, se um inimigo encontrar-se sozinho, de frente com um bando de sanguinários monstros, seu nível de medo fará com que ele fuja como um covarde ou lute furioso para salvar a própria pele.

Os NPCs (personagens controlados pelo computador para auxiliar o jogador na ação) terão ótima memória. Eles poderão lembrar-se de você e, até, dar uma mão nas horas difíceis, provando que a inteligência artificial tem utilidade.

Shogun: Total War

Prepare seu micro para a invasão dos samurais

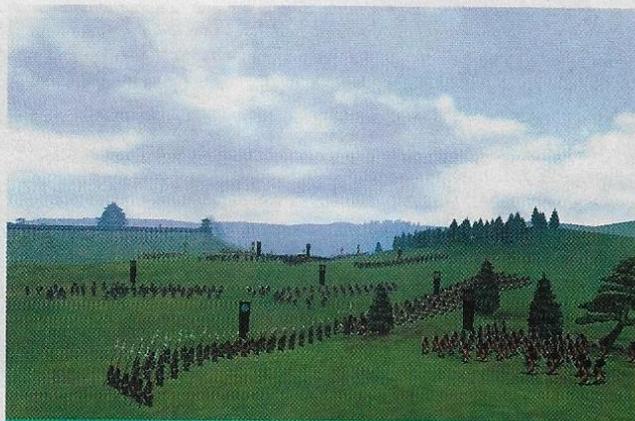
Nunca, no campo dos jogos de computador um conflito com tanta carnificina teve tanta elegância quanto Shogun: Total War, onde, em tempo real, centenas ou milhares de guerreiros pixels são liquêfeitos nas bateadeiras do campo de batalha. Mas a Creative, desenvolvedora de Shogun está acrescentando à carnificina a cultura e o estilo em seu próximo lançamento.

Para começar, o game situa-se no Japão feudal do século 16. Você é um Daimyo, um tipo de lorde que controla e luta pelo domínio do país, usando muito além de política e diplomacia.

O game é dividido em duas partes. Em uma mão, você tem a seção de estratégia, onde você pode manusear recursos, treinar tropas e colocar sua forças em posição, enquanto na outra mão fica os segmentos de tática de batalha. Aqui é onde você comanda centenas de tropas e espalha o sangue por todos os lados. Os comandos de estratégia são repletos de planos e possibilidades. O game usa um mapa do Japão, renderizado com um papel de seda, deixando-o sobre uma mesa como se fosse usado para um verdadeiro plano de batalha. Você começa com uma simples província, na qual você tem de acumular Kolu, o arroz de Shogun, que é o principal recurso do game. Usando o Kolu você pode treinar exércitos,

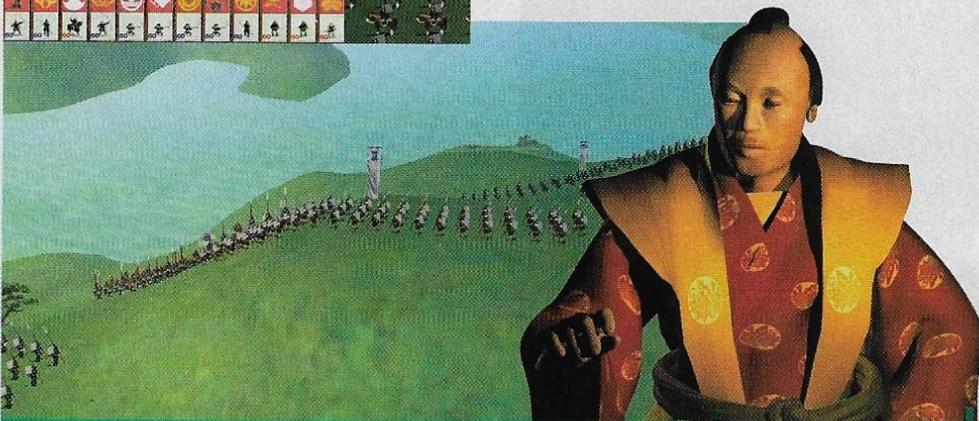
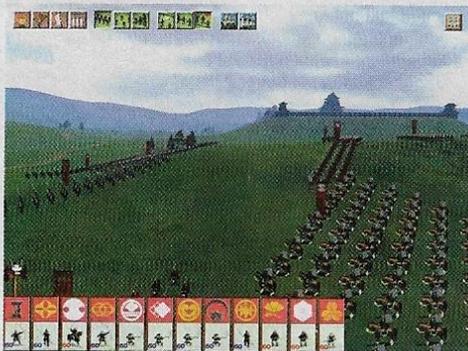
pesquisar novos tipos de unidades e construir prédios essenciais para o esquema. A quantidade de Kolu encontrada no terreno é fixo, por isso você deve programar suas ações com muito cuidado.

Você terá o tempo que necessitar para amadurecer seus planos na seção de estratégia, e ela acontece em rounds. Seus exércitos e as forças especiais são representadas no mapa por figuras ornamentadas, que são movidas através do mapa para o lugar que você quer invadir ou se infiltrar. Forças especiais cuidam de sua diplomacia, espionagem e ações requeridas. Você pode forjar alianças, mandando seu emissário para conversar com um rival, ou usar um ninja para salvar os seus e matar por pura diversão. O destaque de Shogun, fica por conta da melhor unidade do game: as lendárias Geishas que são capazes de espionar, tratar com diplomacia e até matar. Elas costumam atacar os inimigo em seus pontos mais fracos. A consequência das ações são relatadas através de cenas curtas de ninjas atacando casas e fazendo outras coisa do



O game parece ter buscado inspiração em algum filme clássico de Akira Kurosawa

Haverá um número incontável de samurais em cada batalha



Apesar do gigantesco número de soldados, a ação pode ser controlada individualmente

cotidiano de guerra japonês da época. Com certeza muito do game foi inspirado nos filmes do renomado diretor Akira Kurosawa e seu clássico Kagemusha.

O campo de batalha é o lugar onde as preparações, que você fez na fase de estratégia serão usadas. Você lutará com tropas que se moverão no território inimigo através de rounds. Você ficará impressionado com a visão épica das batalhas. Cenários vastos e ricos abrem espaços sem limites com mais de 5000 homens parados na tela. A vantagem em relação a outros jogos é simples. Na maioria dos jogos de RTS o melhor que você pode fazer é mandar suas tropas em massa e cruzar os dedos. As táticas finas de Shogun permite que um habilidoso jogador possa fazer seu caminho de fuga em uma, aparente, situação sem esperança.

O segredo está em que suas tropas chegam ao campo de batalha em diferentes regimentos. As ordens são dadas diretamente para o regimento e não para o indivíduo, portanto as ações de seus soldados são empurradas pelas forças de um comandante.

O domínio dos terrenos é um dos fatores mais importantes do jogo. Por exemplo, se você estiver em menor número, você tem que ocupar os terrenos mais altos para tirar a vantagem do inimigo. Diferente de Age of Empires II, onde você tem um exército menor, mas com muito mais unidades, em Shogun você terá gigantescas tropas que podem usar táticas mais decisivas, como se esconder na floresta e pegar os inimigos pelas costas.

Nós estamos ansiosos por Shogun, pois apesar de não apresentar um panorama novo para os jogos tipo Tiberian Sun, as batalhas épicas deixaram água na boca. ■



Tomb Raider The Lost Artifact

A última e mais empolgante aventura de Lara pela Escócia

Quando se pensa que Lara Croft vai tirar umas férias, mais surpresas invadem o universo gamemaniaco e dos fãs da intrépida arqueóloga. Com games de sucesso absoluto e fama registrada até pelo Guinness Book, Lara surpreende a cada lançamento.

O primeiro game da série Tomb Raider foi uma revolução inigualável no ambiente de ação em terceira pessoa. A partir daí, foi possível acompanhar uma rápida escalada rumo ao aprimoramento do game, até colocar Lara na posição em que está hoje: musa do universo virtual e protagonista de games de sucesso.

A busca pelo aperfeiçoamento gráfico de uma versão para a outra foi um dos principais motores que impulsionaram tantas versões para o jogo. Pacotes de missões e complementos eram lançados logo em seguida do jogo completo, constituindo novos games, como a série GOLD. Mas, The Lost Artifact promete aumentar ainda mais a família Tomb Raider com novas missões e gráficos surpreendentes.

A história apresenta fatos familiares aos fãs de Tomb Raider. Encontramos Lara pela última vez junto aos ventos congelantes da Antártida. Neste mesmo local, o conhecido cientista Dr. Willard, há tempos trabalhava em experiências para buscar a imortalidade. Ele renasce, mas o seu objetivo falha e, logo, seu corpo toma a forma de uma criatura horrenda.

Em seus devaneios, Lara sempre utilizou-se muito de seus aguçados sentidos, e eis que surge, do meio da neve, um ser na agonia da morte. É Willard, que exala o seu último suspiro antes que os flocos brancos construam a sua mortalha.

Em meio a seus restos, Lara encontra uma carteira bordada com a letra "W". Em seu

conteúdo, informações sobre a propriedade de Willard e de um novo artefato, este, coberto pelas névoas escocesas. Entre os obstáculos, Lara enfrentará também o temível e famoso monstro do Lago Ness.

Desta trama, pode-se esperar grandes novidades e motivos especiais para auxiliar Lara em sua jornada. Os efeitos aquáticos poderão ser admirados mais uma vez, e, combinados com as ruínas e cenários semelhantes, aumentarão o desafio e deixarão o jogo muito mais bonito.

The Lost Artifact estará recheado de novos inimigos e cenários diferenciados.

A equipe de produção do game apostou na reformulação dos quebra-cabeças para este jogo, o que reservará mais surpresas para os jogadores e modificará um pouco a forma com que o game é conduzido. Em The Lost Artifact, você perceberá uma nova filosofia para os segredos que são obrigatórios em níveis de jogos do estilo de Tomb Raider. Será possível perceber que eles possuem a dose certa de dificuldade, e que abrirão áreas novas e desafios diferenciados.

Nas novas aventuras de Lara, será impressionante a quantidade de segredos que se poderá revelar e fatos a serem vivenciados. Você terá a chance de descobrir o que significa realmente as histórias que cercam o monstro do Lago Ness. Em total retorno no tempo, será possível deparar-se, inclusive, com o enigma de Joana D'arc e surpreendentes relíquias. Com profundidade ao pé da letra, o jogador irá encarar desafios rumo ao centro da Terra. E, para unir de vez o jogo com a história mundial, The Lost Artifact



Os quebra-cabeças estão muito bem desenvolvidos e presentes em maior frequência no game

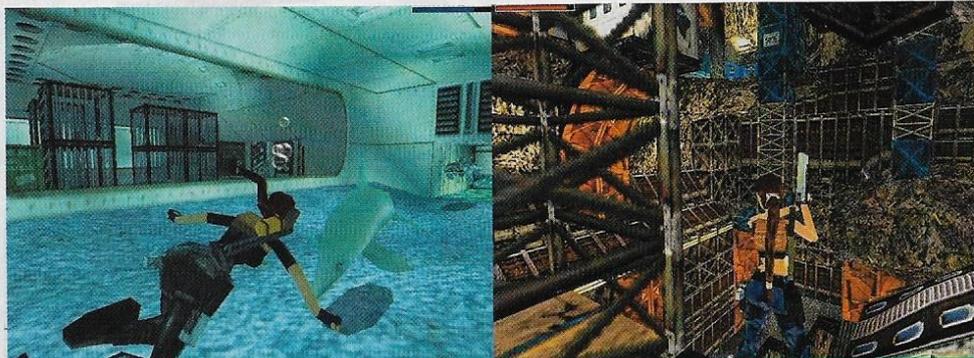
dará uma sensação inédita, também com relação à Segunda Guerra Mundial. Todos esses segredos lhe proporcionarão uma oportunidade de viver de um modo bem selvagem, história principal do mundo.

ADOLESCENTES
13+
classificação



Lara de alma nova

O pessoal da Core Design resolveu mudar as regras do jogo com relação a Lost Artifact. A cada novo game de Lara, o time de desenvolvimento sempre apresenta uma engine completamente inédita. No caso deste game, a coisa será um pouco diferente. Acreditando no sucesso e no potencial da engine utilizada no terceiro game da série, a escolha foi por um pequeno ajuste na mesma. Mas, engana-se quem imagina que a nova aventura da senhorita Croft é apenas uma simples expedição casual. Os quebra-cabeças foram reformulados e a história está mais bem elaborada e cheia de detalhes do que qualquer outro game da série.



A engine é, praticamente a mesma utilizada em Tomb Raider III. Mas, há muitos elementos novos

O que está saindo no mercado mundial

Army Men: Toys in Space

Os soldadinhos de plástico viajam pelo espaço para salvar o planeta Terra

Quem, quando criança, não brincou com aqueles soldadinhos de plástico? Não há criança, jovem ou adulto que possa negar que passou, pelo menos algumas horas, destruindo inimigos de plástico pela casa ou pelo quintal. A 3DO, desenvolvedora do título, sabia exatamente o que estava fazendo quando trouxe para o mundo virtual as aventuras desses sujeitinhos de prolipropileno. O fascínio e a diversão que estes personagens e suas aventuras causam nas pessoas continua cada vez maior. A prova disso é o lançamento de Army Men III.

No terceiro game da série, os soldadinhos estão no espaço sideral, no melhor estilo Star Trek. O enredo é muito bem desenhado: brinquedos alienígenas invadem o planeta Terra, e os soldados verdes são convocados para salvar o planeta e, de

quebra, conquistar a galáxia. O valente herói Sarge passa a contar, agora, com a ajuda de Tina Tomorrow e seu batalhão de soldados espaciais. Juntos, a missão é derreter, vaporizar e mandar para o inferno dos brinquedos os temíveis aliens. Mas, os inimigos não irão restringir-se às simples criaturas aliens. Só para variar, os soldados marrons irão aparecer no jogo, aliando-se às temíveis tropas invasoras. E, não pára por aí. Baratas, formigas e outros tipos de insetos também estarão envolvidos na ação.

As batalhas continuam acontecendo em lugares fora do comum

As batalhas continuam acontecendo em lugares divertidos e inusitados. Fora o banheiro, a sala de estar, e os jardins, os combates também acontecem em miniaturas de cidades, planetas de brinquedo, entre muitos outros cantos. A interface de controle continua extremamente acessível. Por meio do mouse, o jogador pode controlar toda a ação, pegando novos itens e explorando o mapa sem dificuldades.

Diferente dos anteriores da série, a interação com o cenário está mais bem definida. Se o jogador atirar uma granada próxima a um balde de areia, por exemplo, ele irá amassar ou até derreter.

Com relação ao arsenal, há muitas armas divertidas. O segundo da série inovou colocando armas como lentes de aumento, mas este game supera tudo, possibilitando que seus inimigos sejam esmagados com enormes mata-moscas e até sufocados com sprays de inseticida. A guerra multiplayer não foi esquecida, há a opção de iniciar uma guerra ou entrar on-line em outras batalhas.

A inteligência artificial dos inimigos foi aperfeiçoada. Ao menor sinal de perigo, as forças inimigas podem executar um refém ou sair correndo em busca de reforços.

O grau de dificuldade dos níveis chama a atenção. Logo no primeiro desafio, é necessário que o jogador trace um plano tático antes de partir para a ação. Vale lembrar que isso não quer dizer que esta nova seqüência perdeu o calor e a emoção que as batalhas continham nos jogos anteriores. Na realidade, tudo está mais desenvolvido e não menos divertido.

Army Men continua sendo uma forma divertida e única de brincar de soldado. Não importa qual seja sua idade e, principalmente, quão equipado seja seu computador, a série consegue agradar e divertir a todos.



PC GAMER BRASIL

Uma aventura de grandes proporções dos soldadinhos de plástico.

80%

Requisitos mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM
3DO/GreenLeaf - www.greenleaf.com.br



Desta vez, os soldados de plástico terão de defender o planeta Terra e, de quebra acabar com alguns seres intergalácticos de prolipropileno

Slave Zero



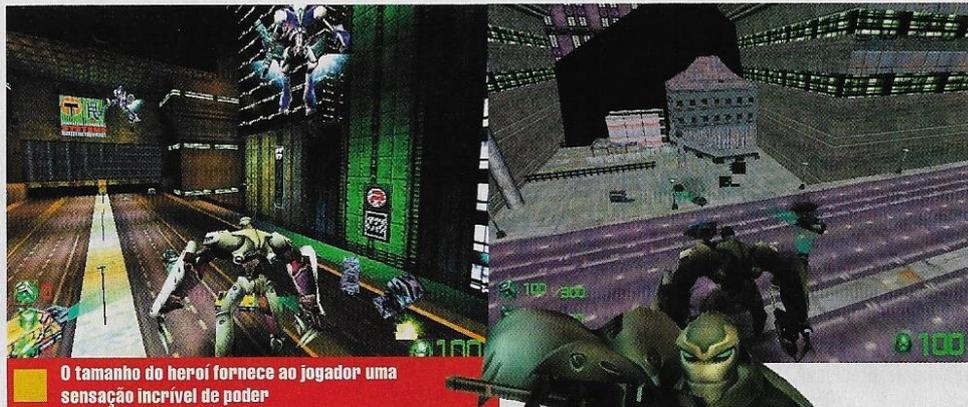
Será que o Ultraman resolveu dar as caras no mundo dos PCs?

Slave Zero é um game interessante. Começar uma matéria ou análise dessa maneira pode ser muito tendencioso. Mas, se você parar para pensar nos pequenos detalhes que envolvem este título, com toda certeza irá concordar plenamente.

Quando demos, há quase um ano, a versão demo de Slave Zero em nossa coletânea, a princípio nos deparamos com uma engine pesada. Mesmo com um micro poderoso, na época, o jogo transcorria com e enorme lentidão, os cenários eram gerados vários segundos após a ação já ter iniciada, o enredo parecia não muito definido e, até mesmo, confuso. A mira era complicada, e os movimentos, estranhos.

Depois dessa primeira experiência, quando recebemos em nossa redação a versão final, já estávamos desconfiados: será que alguém, em sua consciência, colocaria no mercado competitivo um game com tantos problemas? Para nossa surpresa, o game tinha mudado. Como? Não sabemos ao certo, a única coisa que podemos concluir, sem nenhum receio de errar, é que os desenvolvedores colocaram a mão na consciência e apostaram tudo em uma idéia que fez muito sucesso no passado.

Slave Zero é, sem dúvida nenhuma, um game criado por pessoas que amavam Ultraman ou qualquer outro personagem nipônico da era arcaica da televisão. Nele, você é um robô gigante num futuro distante, que deve percorrer uma metrópole que lembra muito as grandes cidades japonesas. Sua missão é destruir vários inimigos pelo caminho. O fascínio que esta idéia, de ser um



O tamanho do herói fornece ao jogador uma sensação incrível de poder

gigante, causa nas pessoas, é sem proporções, pode apostar. Basta poucos minutos de jogo e você já estará pisando friamente em carros e pedestres.

A engine foi modificada, de maneira a acompanhar toda a ação, gerando gráficos interessantes em tempo real. A agilidade do personagem principal é considerável, levando em conta o enorme número de inimigos que aparecem pelo caminho. Os efeitos gráficos são os que mais chamam a atenção. Logo na primeira missão, basta explodir um gerador para descobrir que há muita coisa interessante espalhada pelo game.

Porém, um dos fatores mais interessantes é o sistema de mira. Ao contrário de muitos games de ação em terceira pessoa, a mira é totalmente independente da

movimentação do personagem. Por meio do mouse, o jogador pode mirar em qualquer objeto com precisão e disparar sem medo de errar, a não ser que o objeto esteja em movimento ou seja um inimigo inteligente. E, por falar em inimigos, Slave Zero é cheio de inimigos. São dezenas de tanques, helicópteros e outros gigantes de armadura prontos para serem destruídos. Isso, sem falar nos indefesos soldados e vários outros pequenos obstáculos.

Se você curte games de ação em terceira pessoa, Slave Zero pode tomar várias horas de sua vida. Porém, se você for um gamer que cresceu assistindo Nacional Kid ou Ultraman, este jogo será tão agradável quanto uma viagem de volta à sua infância.

ADOLESCENTES
13+
classificação



A aceleração gráfica consegue empolgar no poderoso Slave Zero

PC GAMER BRASIL

Nacional Kid ou Ultraman finalmente em um grande jogo para PC.

73%

Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM e placa 3D
Infogrames - www.infogrames.com.br

Ultima IX

Pela nona vez, o clássico dos RPGs volta para arrebentar

Com toda certeza, você já deve ter ouvido falar de Ultima. Também, não é para menos, o primeiro game da série apareceu quando os dinossauros ainda passeavam pela superfície da Terra. Era mais ou menos nessa época que os PCs começaram a aparecer. Enquanto os Tiranossauros PCs afirmavam sua supremacia sobre todos os habitantes do mundo, a Origin começava a escrever o que mais tarde alguns chamariam de bíblia, ou melhor, RPG.

Ultima IX entrou no mercado, precisando manter o bom nome da série. Depois de tanto esforço, durante todos estes anos, a Origin realmente precisava caprichar em seu nono capítulo. E, praticamente, conseguiu. Mesmo antes de começar a jogar, você irá descobrir que o time de desenvolvimento realmente quis mostrar que Ultima está em sua melhor forma. Só para comentar, os requerimentos de sistema são altos. Você precisa ter um Pentium II 266 MHz e placa aceleradora para poder pensar em entrar no mundo do verdadeiro RPG. Isso, sem falar em um grande espaço no HD.

Deixando de lado todos os problemas e dores de cabeça da instalação, o jogo é um verdadeiro

show. De repente, toda a dor de cabeça transforma-se na mais pura alegria e emoção.

Graficamente, Ultima é a evolução definitiva. Todos os detalhes levam o jogador a um reino medieval britânico de forma completa. Os sons ambientes reforçam ainda mais a idéia de uma imersão total em um universo virtual.

De maneira totalmente inesperada, o jogador que estiver adentrando pela primeira vez o reino dos RPGs e, principalmente, o império dos reis da Origin não irá encontrar problemas e nem dúvidas. Diferente de muitas continuações, o jogo não exige que você tenha-se aventurado antes por estes

O jogador não precisa ter jogado os anteriores para se sair bem em Ultima



reinos, ou seja, não há a necessidade de conhecer toda a saga para se jogar, mesmo levando em consideração que, em alguns momentos, o personagem principal acaba deparando-se com algum amigo ou inimigo do passado.

A jogabilidade é bastante simples, lembrando que estamos falando de um RPG. Há muitas tarefas a serem cumpridas, muitos lugares para serem visitados, e o nível de dificuldade é considerável. Os inimigos são feios, no bom sentido da palavra. Tudo indicava que estávamos frente a um grande e definitivo RPG. Mas, há problemas muito sérios em Ultima, que surgem durante o jogo. Logo de início, o que deve ser comentado está ligado ao peso da engine. O jogo transcorre com travamentos frequentes.

Mas, o mais grave está ligado à opção de visão escolhida. Fora que, em alguns momentos, o personagem principal fica preso entre portas e objetos fixos. A câmera, que sempre acompanha a movimentação, muitas vezes dificulta que o jogador saiba exatamente para onde está olhando, ficando travada entre planos.

Para os fãs, este game pode ser considerado o melhor de todos os tempos, já para outros, o game não passa de mais uma continuação que precisa de alguns reparos.



Apesar do potencial gráfico, a opção de visão escolhida acaba atrapalhando a jogabilidade

PC GAMER BRASIL

Uma boa opção para os alucinados por RPG.

70%

Requisitos mínimos: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM e placa 3D
Electronic Arts - www.ea.com.br

Tem CAD completo? Tem!
Tem programa de música? Tem!
Tem programa para proteger o micro? Tem!
E diagnóstico, redes? Tem, também.
Programas para escritório? Tem tudo!



UM UPGRADE TODO MÊS

PC Expert nº 12

Qualidade CD EXPERT

Os 163 melhores de 99
 Comece 2000 com os melhores programas em seu micro

MP3: Saiba como tocar, gravar e encontrar sua música na rede

Acelere o PC!
 Siga nossas dicas para fazer a sua máquina voar

Construa seu micro em apenas 1 dia!
 Montar o seu próprio PC é muito mais fácil do que você pensava

Compartilhe uma conexão Web
 Como dividir a Internet em uma pequena rede

20 dias de Download*

CD 1
O melhor de 99
 O melhor de 99 programas em seu micro

- Audio
- Diversos
- Gráficos
- Internet
- Escritório
- Programação
- Pessoal

CD 2
PIXELS:3D
 55 programas grátis e 6 aplicativos completos

- Jogos
- Rede
- Segurança
- Sistema
- Video
- Outras plataformas

Novidades:
 SAIBA O QUE SÃO E COMO FUNCIONAM AS REDES ADSL
 AS ÚLTIMAS NOTÍCIAS DO MUNDO LINUX

PC Expert 12

1.3GB
 Download grátis e fácil

Dicas: tire o máximo do seu gravador de CDs
 Saiba como criar seus próprios calendários personalizados

A PC Expert é a única publicação no país a trazer, todo mês, 2 CD-ROMs repletos de programas com tudo o que você precisa para o seu micro.

Neste mês, os melhores dos melhores. Ou seja, uma seleção com mais de 160 programas escolhidos a dedo por nossa equipe. Todos catalogados, documentados, sem vírus e prontos para usar. **Entre eles:** AutoSketch 5.01, AMIDdiag 5.42, Blender 1.6, Pixels 3D 3.2, QuickView 4.5 e Speaking Clock 6.2. **Completos!**

Não espere mais, vá agora mesmo até a banca de jornais ou loja de informática mais próxima e adquira o seu exemplar.

QUALIDADE
CD EXPERT

PC Expert,

a única que tem de tudo para seu micro.

GreenLeaf é muito mais game!

EIDOS quanticdream



Trilha sonora e participação especial de David Bowie.
Engine exclusiva combina tiro em primeira pessoa, ação 3D e luta.

OMIKRON *The Nomad Soul*



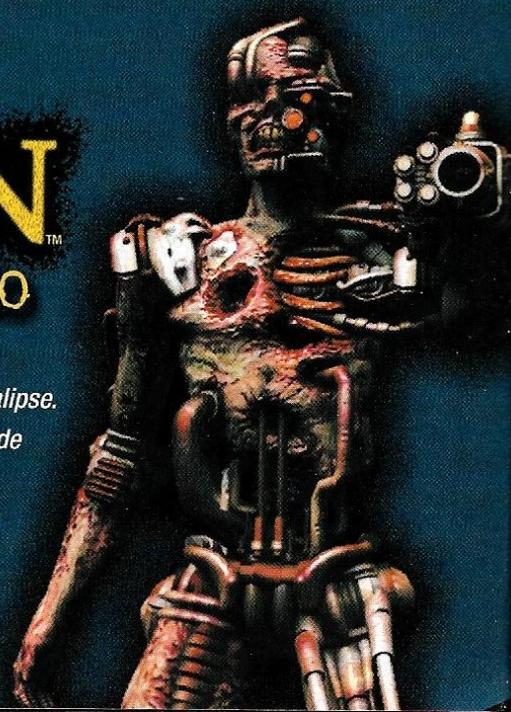
ABOLMINATIØN™

ação estratégia medo



A visão final do apocalipse.
Mais de 1, 2 milhões de missões diferentes.
Jogue via e-mail com um número ilimitado de participantyes.

EIDOS



LEGACY of KAIN™

SOUL REAPER



O maior jogo do ano! Uma jornada épica nos mundo dos vampiros.
 Sucesso do DreamCast e PlayStation agora no seu PC em versão totalmente
 em português.



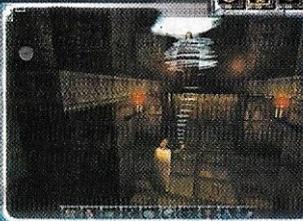
EIDOS



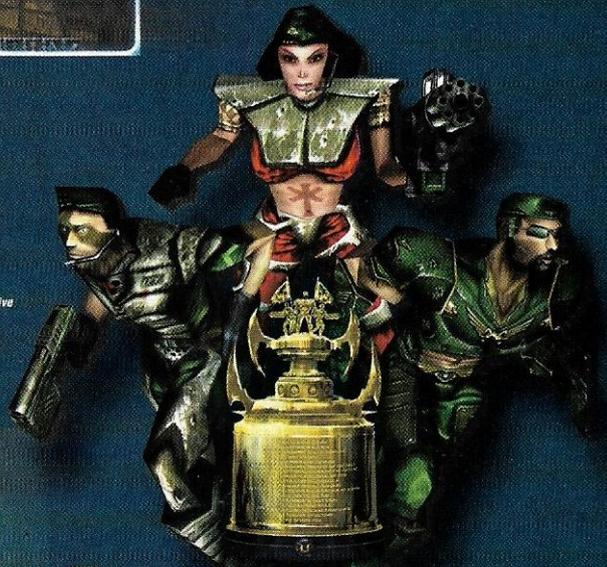
Retorne à era das lendas.
 Domine artefatos místicos,
 enfrente abominações em uma
 combinação perfeita de ação em
 primeira pessoa e estratégia..



THE WHEEL OF TIME



Eleito oito vezes o jogo de ação do ano.
 A nova mania mundial em jogos
 multiplayer.



UNREAL TOURNAMENT

www.greenleaf.com.br



É Muito Mais Game

Tudo os direitos reservados para este jogo. Todos os direitos reservados.

Os jogos que irão abalar o mercado

Arquivo Secreto PC Gamer Brasil

Nossa equipe esteve investigando os arquivos secretos dos principais desenvolvedores e preparou um verdadeiro dossiê sobre os games que devem ocupar nossas páginas no decorrer deste ano. Confira, agora, a primeira parte desta matéria investigativa.

4 Wheel Thunder

Desenvolvedor: Kalisto

Atualmente, a Kalisto está mais envolvida com os jogos de console, mas parece que o novo título para Dreamcast, Four Wheel Thunder, fará uma viagem para o nosso querido PC. Monstruosos veículos, quadriciclos, jipes e caminhões monstros estarão inclusos no jogo.



Baldur's Gate II: Shadow of Amn

Desenvolvedor: Bioware

Quase completo e em fase de acabamento, o segundo título de Baldur's Gate continuará com características de Dungeous & Dragons.

As aventuras prometem ser mais complexas, com direito a um mundo mais detalhado e, ainda, haverá um poderoso sistema de controle dos personagens afim de tornar a aventura mais hardcore.



Battle Isle 4

Desenvolvedor: Cauldron

Tudo ainda é mistério sobre este game. A única coisa sabida sobre o game da Cauldron, é que

transcorrerá em total 3D, com batalhas em grande escala.



Atriarch

Desenvolvedor: World Fusion

A World Fusion fará sua estréia com um jogo on-line, multiplayer e com visão 3D no melhor estilo Asheron Call e Everquest, mas com a profundidade e flexibilidade de Ultima On-Line. Será possível construir prédios ou comprar, afetando o design de todo o mundo do jogo e sua história.



Commandos 2

Desenvolvedor: Pyro

Contando com uma nova engine e com personagens sólidos em 3D, quatro pontos de visão, uma interação maior com todas as construções e missões noturnas, Commandos 2 dará o que falar. Os personagens prometem estar mais fáceis de se manusear, com a habilidade de usar vários veículos diferentes e interagir com os objetos que estão no cenários mais efetivamente.



Crimson Skies

Desenvolvedor: Zipper Interactive

Baseado em um jogo de RPG de tabuleiro, a ação de Crimson Skies acontecerá em uma realidade alternativa, onde os Estados Unidos serão apenas uma pequena nação em meio a uma enorme guerra aérea. A Zipper pretende criar um novo gênero no que diz respeito a simuladores de avião.



Experience

Desenvolvedor: Whole Experience

O pessoal da Whole Experience, com sua enorme experiência na criação de gráficos para os games da Disney, promete revolucionar o gênero de ação em primeira pessoa com uma física muito apurada e idéias geniais.



Gangster 2

Desenvolvedor: Hothouse Creations

Com uma vendagem que surpreendeu até mesmo o pessoal da Hothouse Creations, o segundo game promete muito mais. As leis de proibições americanas continuarão a servir de enredo, permitindo que o jogador extorça, compre oficiais, venda bebidas, mexa com prostituição e desça lenha em qualquer um que passe

pelo caminho. A ação será em tempo real, com os eventos ocorrendo de dia e de noite.



Good & Evil

Desenvolvedor: Cavedog

Ron Gilbert, o homem que deu ao mundo o original Monkey Island Adventures, entre outras coisas, é claramente um homem o qual não se deve falar mal. A data de lançamento de Good & Evil foi alterada muitas vezes, mas nós estamos plenamente convencidos de que a espera valerá a pena. Como nos primeiros jogos de Gilbert, este terá a mesma inteligência e humor, mas com a definição de um total 3D.



Loose Cannon

Desenvolvedor: Digital Anvil

O título da Digital Anvil está sendo desenvolvido há quase três anos, o que significa que Loose Cannon está para se tornar ou um jogo desapontante, ou um game totalmente revolucionário e entrar definitivamente na história.

Loose colocará o jogador no papel de um clone de Mad Max com direito, até a carros do estilo Interstate'76 e brigas em becos escuros no melhor estilo Kingpin, cheias de violência e palavras de baixo calão.



Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor

Desenvolvedor: SSI

Justo quando todos pensávamos que a Interplay fosse a única que tivesse as rédias do sistema Dungeons & Dragons, a SSI chega com outro RPG baseado na aclamada versão de Pool of Radiance. No modo single-player, o jogo será dividido em 6 bandos diferentes, com uma série de aventuras que levarão à descoberta de um novo mundo.



Planet of The Apes

Desenvolvedor: Visiware Studios

Esta pode ser uma das conversões mais estranhas de todos os tempos, já que o filme Planeta dos Macacos tem mais de uma década. Por outro lado, a esquisitice não supera o anúncio de que James Cameron fará um remake do original. O enredo do jogo é baseado no original de Pierre Boulle, onde você é o único humano que resta no futuro, em meio ao planeta totalmente tomado por macacos inteligentes.



Return to Castle Wolfenstein

Desenvolvedor: Raven

De acordo com nossos espões, a Raven tem algo muito misterioso em seus porões de desenvolvimento. Tudo indica que o jogo usará a engine de Quake 3 Arena, e logo irá soltar um demo por aí.



Rollcage Stage II

Desenvolvedor: Attention To Detail

A corrida de carros futurística do tipo arcade irá receber uma nova versão expandida, colocando uma câmera radiante em gravidade zero e veículos indestrutíveis. Haverá mais de 60 novas pistas loucas, 60 carros, novas armas, e até arenas de combate.



Settlers 4

Desenvolvedor: In-house

A In-house confirmou que o próximo Settlers será totalmente em 3D, mas eles afirmam que o jogo terá gráficos intensos. Novas raças, tipos de unidades, construções inéditas e mais algumas novidades também estarão presentes no game.



Rune 2000

Desenvolvedor: Human Head Studios

A engine de Unreal será a base para a próxima aventura em terceira pessoa com requintes de lutas da Human Head. O game será baseado na mitologia nórdica e

conterá com os habitantes armados apenas com grandes armas e assustadoras ferramentas de combate, que só causarão ferimentos a curta distância. O game promete ocupar as nossas páginas logo em breve.



Star Trek Voyager: Elite Force

Desenvolvedor: Raven

Voyager promete não ser mais uma adaptação da série de TV para um jogo de PC. Isto significa que o jogo irá se tornar um grande sucesso no mundo dos Trekmaniacos. Ele estará chegando com intuito de acabar com o império de Half-Life, contando com algumas melhorias na engine de Quake III.



Alien Breed Conflict

Desenvolvedor: Team 17

Alien Breed é um clássico e aclamado jogo de Amiga que fez muito sucesso quando foi lançado há muitos anos atrás no mercado mundial. Mas sua atualização para o PC, contará com um esquadrão que poderá ser controlado com cada personagem tendo poderes únicos e habilidades físicas específicas. Com certeza, haverá um sentimento de X-COM nas batalhas contra os aliens, com muitas opções de câmera e gráficos revolucionários.



Alone in The Dark 4

Desenvolvedor: Darkworks

Assustador. Já se passaram sete anos desde que Alone In The Dark provou que efeitos eficientes e algo mais poderiam fazer um jogo 3D ser assustador. A fórmula não ficou apenas com Alone, ela se intensificou ainda mais com Resident Evil e, agora, o pessoal da Darkworks está retomando a idéia, voltando ao mesmo lugar de 1906. Todo o projeto ainda está em segredo. Por isso, continuam as dúvidas sobre se as câmeras irão continuar do mesmo modo ou se vão sofrer alguma alteração. A Infogrames, publicadora do game, já começa a apostar alto.



Anachronox

Desenvolvedor: Ion Storm

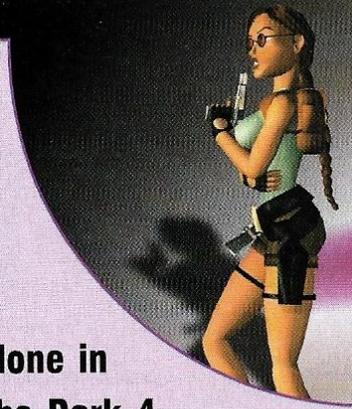
Outro jogo da Ion Storm, responsável pelo maior atraso do universo, irá invadir o espaço na mídia. Esperamos que não seja por causa de um grande atraso, pois o jogo promete muito. Em Anachronox, o jogador controlará três personagens simultaneamente, podendo aumentar ainda mais seu time. A missão será a busca de galáxias aliens.



Carmageddon TDR 2000

Desenvolvedor: Torus

As coisas deverão mudar um pouco na maior carnificina motorizada da história. A nova engine





3D será duas vezes mais rápida, enquanto os novos elementos contarão com os últimos efeitos de luzes e truques de reflexão. Serão três modos corrida e mais de 10 arenas.



Civil War General III

Desenvolvedor: Impressions

Civil War General está sendo desenvolvido para não ser apenas mais um game sobre a guerra americana. Os combates em tempo real prometem estar presentes, reforçando a idéia do jogo.



Close Combat V

Desenvolvedor: Atomic

A Mindscape continuará com sua série Close Combat. Nesta nova versão, serão usados os sistemas já conhecidos do gênero RTS em lugar da ação por rounds. Embora os gráficos sejam, praticamente, os mesmos usados no quarto da série, uma nova casta de animações está sendo criada, e a IA será totalmente refeita.



Command & Conquer: Renegade

Desenvolvedor: Westwood Studios

Não importa o quanto você ama ficar clicando nos pontos da tela no jogo de estratégia Command & Conquer. De qualquer forma, é difícil acreditar que Renegade possa levar o nome para outros horizontes. Como um agente da GDI, o jogador poderá, finalmente, jogar dentro dos campos de batalha, que só eram vistos de cima. Haverá a possibilidade de entrar nos prédios, que antes só podiam ser destruídos. Guarde este nome, com certeza haverá muito barulho.



Deus Ex

Desenvolvedor: Ion Storm

Warren Spector, famoso por System Shock, é o homem que está por trás dos projetos de Deus Ex. A ação acontecerá em 2052, com muitas conspirações e o controle do mundo nas mãos de gente ruim.



Dragonflight

Desenvolvedor: In-house

O game, baseado nos best-sellers de Anne McCaffrey, receberá uma engine 3D capaz de suportar todos os tipos de gráficos e mais de 200 personagens independentes, incluindo dragões alados. Não pense que este game chegará como um clone de Drakan.



Dungeon Siege

Desenvolvedor: In-house

Dungeon Siege será um RPG fantasioso voltado para a ação. Uma mistura de Final Fantasy VIII e Diablo, podendo ser jogado com um time ou com apenas um personagem. O destaque fica por conta da pessoa encarregada pelo projeto: Chris Taylor, o mesmo de Total Annihilation.



Fly! II

Desenvolvedor: Terminal Reality

Fly II promete ser uma versão mais complexa e melhorada de seu antecessor, principalmente no que diz respeito aos detalhes das cidades. Flight Unlimited 3 que se prepare...



Heist

Desenvolvedor: Crimson Studios

Este é um projeto que começou com Sean Cooper (ex-Bullfrogger). O game esteve guardado por alguns anos, mas, agora, está quase pronto. Nele, o jogador será um criminoso daqueles da lista dos mais procurados do FBI, realizando uma infinidade de trabalhos sujos.



Hostile Waters

Desenvolvedor: In-House

Preparem os ouvidos, pois Hostile Waters contará com a narração de Tom Barker, um grande comunicador do showbiz americano. A Rage assegura que o game será um sucesso, pois colocará, ao mesmo tempo, ação em tempo real e estratégia de uma forma nunca vista.



Harn: Bloodline

Desenvolvedor: Auran

Baseado em um sistema de RPG, Harn será uma mistura de administração política e militar com estratégia refinada. A engine poderá renderizar o mundo em tempo real. Haverá locações externas e muitos elementos interessantes.



Infantry

Desenvolvedor: Harmless Games

O time que ficou responsável por Subspace está trabalhando em outro multiplayer com gráficos fantásticos. Com pesados elementos de RPG, será possível que os jogadores desenvolvam habilidades de seu personagem. Em um universo repleto de batalhas, o game em si aparenta ser outra versão para Ultima Online.



Munch's Odyssey

Desenvolvedor: Oddworld

Munch's Odyssey trará o anti-herói de Oddworld de volta às nossas telas. Agora, o nosso famoso fugitivo vai trabalhar ao lado de Munch. Enquanto Abe terá o poder de controlar todos os animais, Munch poderá controlar as máquinas e, devido à sua natureza anfíbia, ele será um nadador. Esta combinação será perfeita para avançar neste mundo em 3D.





Rajja e Cabong

A banda que tem muito game nas veias e reggae na mente

Neste mês, nossa equipe conversou com a mais nova banda de reggae que está agitando as principais rádios do Brasil com seu hit "Sai da Minha Veia": a banda Rajja e Cabong, que, fora fazer um som completamente bem humorado, mostrou, também, ser alucinada por games. Num papo descontraído com Rajja (vocal e "Beat Box"), Thiago (guitarra), Pingüin (bateria), Mazzeo (guitarra), Marquito (Baixo), o pessoal do Cabong deixou claro que está antenado com tudo o que acontece no universo gamer, embalado com muito humor, reggae, ska e ragga mufin.

PCG - Quando e como a banda começou?

RC - Na verdade, a banda começou a partir da idéia do Rajja, depois de apresentar-se no melhor estilo "bicão" em alguns shows do rapper Coolio e do reggaeman Pato Banton, quando eles estiveram em Santos, nossa cidade Natal. Muita gente começou a notar o potencial deste cara que já fez de tudo na vida, inclusive lavar carros e vender cartões de zona azul. Rajja, fora cantar, simplesmente subia nos palcos e começava a fazer algumas imitações de samples eletrônicos, grooves de bateria e scratches usando apenas a boca. A galera simplesmente delirava! Rajja chegou a pensar em uma carreira solo, mas, alguns amigos inclusive o pessoal do Charlie Brown Junior deram a dica que era melhor ter uma banda. Não demorou muito e a gente se juntou para formar a banda.

PCG - Como surgiu o nome exótico da banda?

RC - Bem, o Rajja ganhou este apelido de um amigo que veio da Jamaica. Na verdade, o cara era um grande amigo do Rajja. Já o Cabong, a inspiração é mais profunda e super hilária. Nós buscamos inspiração no desenho animado do Pepe-Legal. Queríamos algo de impacto... e acho que achamos a melhor maneira de fazer isto. Lembra quando ele batia como o violão na cabeça dos outros personagens? Associamos o som da banda à porrada do violão "CABOOOOONNNG" na cabeça.

PCG - Qual é o game preferido da banda?

RC - Somos muito ecléticos em tudo que fazemos. Assim como misturamos diversos estilos musicais, gostamos de muitos gêneros de games

diferentes. Mas, nossa preferência ainda são games que envolvem competições de skate. Tony Halwk's Pro Skater é um de nossos preferidos no momento. Mas jogamos outros gêneros também.

PCG - Quais games a banda costuma jogar?

RC - Por incrível que pareça, ainda curtimos a destruição do clássico Doom. Na nossa opinião existe ótimos jogos no mercado, mas nada se compara a idéia e ao poder deste clássico que já acompanhou gerações. Mas, não pára por aí, há vários jogos de luta interessantes, e de esporte, também que quando sobra tempo a gente para para jogar.



PCG - E, por falar em Doom, como vocês reagiram, na pele de jogadores aficionados, à proibição do jogo no Brasil, recentemente?

RC - Tremenda palhaçada! Prá que proibir? Transformar diversão em contravenção é completamente estranho e a sociedade não pode aceitar esta história em silêncio.

PCG - E quanto à afirmação dos políticos de que a violência dos games pode mudar a personalidade das pessoas?

RC - Acho que tudo depende da índole da pessoa. O ambiente ou as influências que está pessoa recebe não fazem diferença se ela tiver cabeça feita, não há demonstração de violência que fará ele mudar seus conceitos sobre o que é certo ou errado.

PCG - Qual seria a solução para toda a discussão em torno da suposta violência nos games?

RC - O caminho é longo, a luta contra a violência só está começando... A televisão, o governo e a polícia também precisam fazer sua parte e não podem demorar muito. Mas, como o bicho anda pegando para o lado de quem gosta de jogar, talvez um grande passo seja colocar restrições nos produtos. Em outras palavras, deixar claro para que idade o produto é ideal. Talvez, começando a fazer isto, os outros responsáveis também comecem a tomar alguma atitude ao invés de simplesmente ficar observando de longe.

PCG - E quanto a Internet, vocês já participaram de algum campeonato on-line?

RC - Ainda não tivemos a oportunidade de jogar desta maneira, mas já ouvimos falar que isso é muito maneiro. Ultimamente, navegamos na Internet em busca de informações sobre outras bandas, mas gostaríamos de "debulhar" alguns carinhos de outros países em alguma disputa on-line.

PCG - Qual a mensagem que vocês gostariam de passar para os habitantes do universo gamer?

RC - Em primerio lugar, os jogos de computador são divertidos, mas a vida oferece muita coisa também.

O refrão da música Pleno Ser tem uma mensagem especial para todo mundo: quem deseja sempre alcança, erga sua mão e sinta o seu pleno ser, olhe para si mesmo e pense em vencer.

Curso completo de direção para Driver

Descubra todas as manhãs para agradar os chefões da máfia americana

Na pele de um policial disfarçado, sua missão é uma das mais longas e arriscadas: trabalhar disfarçado para a máfia americana. São 44 missões, que acontecem pelas principais cidades dos Estados Unidos. Preparamos um super walkthru desvendando os segredos de cada missão, uma a uma, para que você consiga cumprir seu trabalho. Chega de conversa e assumo o volante.

MISSÃO 00

PARK CAR

Esta não é exatamente uma missão, mas um teste para ver se você é bom o bastante para começar a trabalhar para esses sujeitos. Embora seja a primeira missão do jogo, é incrivelmente difícil. De qualquer maneira se você ainda está achando difícil, siga estes passos simples e assista o filme de treinamento, que ensina como superar ao desafio.

- Arranque e puxe o freio de mão no final da garagem e vá para o slalom.
- Faça o slalom lentamente (zig-zagueie por entre os pilares de um lado da garagem). Se você acelerar demais, perderá mais tempo, deslizando. Também lembre-se de que, se você bater 3 vezes, o dono do carro irá lhe atirar para fora.
- Uma vez que você tenha realizado o slalom, inicie a volta pela garagem. Não importa em que ordem você cumpra os itens.



- Agora é hora de fazer o 180, 360, 180 inverso, teste de velocidade e teste de freio.

MISSÃO 01

THE BANK JOB

Comece vendo o mapa e descobrindo exatamente onde você tem que ir. Tudo o que você precisa fazer é chegar ao banco antes dos 10 segundos finais. Mas, evite chegar muito antes do horário. Se você ficar esperando do lado de fora, o gerente chamará os policiais, e sua missão poderá ir por água abaixo. Depois de apanhar os ladrões, vá para o esconderijo. Vá pela trilha de MacArthur para a Praia de Miami e, então, localize o esconderijo.

MISSÃO 02

HIDE THE EVIDENCE

Algum idiota deixou um carro roubado dando sopa na porta de sua casa. Seu trabalho é pegar o responsável pela tentativa de te dedurar. Seu nível de perseguição já começa no vermelho, assim, qualquer polícia que te ver tentará te parar. A chave é escolher a rota certa. Tente cortar caminho pela trilha Julia Tuttle para cruzar a rodovia. Alguns obstáculos estarão em seu caminho. Tenha cuidado quando estiver prosseguindo pela ponte, pois 2 policiais estarão vigiando a área. Desça pela Ocean Drive. Então, acelere pela trilha de McArthur. Se você chamar atenção, será facilmente derrotado pelos policiais. Localize o armazém usando o mapa e dirija até ele. Um par de policiais estarão esperando por você, mas, se você ficar rodando em círculos, eles irão lhe perder de vista. Agora, vá até a seta.

MISSÃO 03

TICCO'S RIDE

Sua primeira missão noturna é apanhar Ticco e levá-lo até alguns sujeitos para receber um certo dinheiro. A primeira parte é bastante fácil de conseguir realizar. Ticco pode ser apanhado perto daquele banco que você ajudou a roubar ontem. Ticco, especificamente, pede para não chamar a atenção dos policiais. Olhe o mapa e dirija



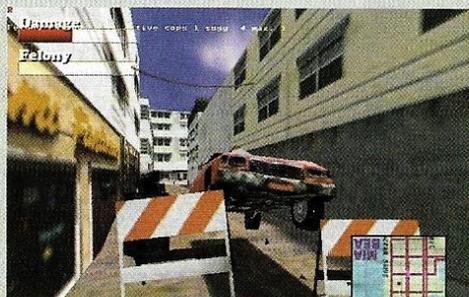
Na Golden Gate, tome cuidado para não ficar apreciando demais a bela paisagem

até a área. Tente manter os policiais fora de ação, pois Ticco não gosta de policiais. Quando você chegar, finalmente, à casa, sente-se e relaxe, enquanto Ticco faz o seu trabalho.

MISSÃO 04

CASE FOR A KEY

A missão acontece durante o amanhecer. Em 2 minutos, você tem que chegar até a Ocean Drive. Localize a trilha McArthur e voe por ela. Quando você chegar ao fim, vire à esquerda e siga a seta do mapa. Não se preocupe muito com os policiais que aparecem pelo caminho. Eles são fáceis de perder. Seu segundo objetivo é pegar a tal chave. Voe pela outra mão da trilha e vire à esquerda no final. A baía está na segunda rua à esquerda. Aqui, você não tem que perder os policiais de sua cola. Tente não danificar seu carro. Uma pressa irá descer do barco apontando o destino final na Dodge Islande. Siga fora da baía e vire para a direita. Pegue a próxima direita voando pela estradinha estreita. Policiais tentarão te parar montando obstáculos na



Utilize sempre os becos para fugir dos policiais, na grande maioria das vezes, eles não irão te seguir

estrada. Desvie pela calçada. Uma vez que você alcançar a ilha, siga as setas vermelhas até o final.

MISSÃO 05

THE CLEANUP

Outro idiota deixou um carro roubado do lado da casa. Voe para fora do motel e prossiga para o norte, então, para oeste, em direção à Corel Gables. Olhe seu mapa para não se perder. Estacione do lado de fora da casa e pegue o super carro. Os policiais já estão na busca deste carro. Afortunadamente, o carro que você está dirigindo é mais rápido do que os dos policiais. Repasse seu caminho até a garagem. Você deve dirigir até a próxima porta para o motel. Seu carro é bem forte, assim, sinta-se livre para bater em qualquer coisa que tentar entrar na sua frente. Olhe do lado de fora quando estiver chegando à garagem, há uma porta quase que totalmente escondida.

MISSÃO 06

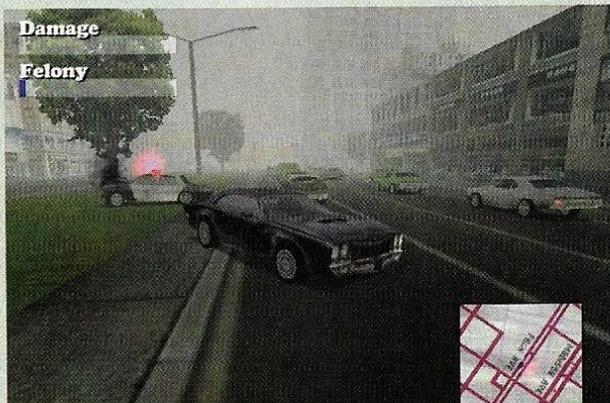
TANNER MEETS RUFUS

Tudo o que você tem que fazer é se apresentar ao tal Rufus no Electric Lady Lounge. Infelizmente, o lugar está do outro lado da cidade, e você tem que chegar em 2:15h. Mais uma vez, voe pela trilha MacArthur. Para evitar que uma verdadeira infinidade de policiais comece a te perseguir, cruze pelos gramados. Cruze a Ocean Drive para chegar ao destino, só tenha certeza de que você não tem nenhum policial na sua cola. Você não terá tempo para despistá-los.

MISSÃO 07

BUST OUT JEAN PAUL

Um matador sangue frio está sendo escoltado por policiais. Os policiais da escolta não são grandes motoristas. Sua missão é destruir o que leva Jean Paul e levá-lo com você. Os melhores lugares para fazer isso estão na trilha MacArthur. Basicamente, você só tem 2 minutos para pegar o homem e levá-lo à casa em Bal Harbour. Depois de esmagar o policial, ir até a casa é a coisa mais simples.



As praças são um ótimo lugar para perder de vista os policiais

MISSÃO 08

PAYBACK

Um dono de uma cadeia de restaurantes decidiu que ele não precisa mais de nossa "ajuda". A missão é provar que a cidade é muito violenta e que nossa ajuda é essencial. Nesta altura do campeonato, você já deve ter imaginado que, quando estivermos chegando perto dos restaurantes, seu carro irá entrar com tudo no local. Vá para norte rumo aos dois primeiros restaurantes. Eles são pequenas áreas com mesas e cadeiras com enorme vidros na frente. Para facilitar a visualização, há enorme, setas vermelhas dentro, indicando que é exatamente o local. Os primeiros dois são bem próximos um do outro. Tendo destruído os dois, vá para norte rumo ao centro da cidade. É muito difícil vê-los. Então, vá para os últimos dois em Corel Gables e Coconut Grove. Neste momento, você já terá um enorme enxame de policiais na sua cola.

MISSÃO 09

SUPERFLY DRIVE

Provavelmente, esta é a missão mais difícil sob sol de Miami. Nela, você tem que levar um carro de um lado para outro de Miami em menos de 3 minutos. Há duas rotas para chegar até Bal Harbour:

Trilha Julia Tuttle - A Julia Tuttle não é uma boa rota para pegar. Seu carro é um tanto quanto lento e não chegará ao destino em perfeitas condições. Algumas batidas e este carro vira história. De qualquer maneira, volte às estradas, pois há sempre rotas de fuga nos canteiros.

Trilha MacArthur - Definitivamente, uma escolha sensata se você quer completar esta missão. A auto-estrada é larga e tem amplo espaço para que você possa fugir dos policiais. O problema é que ela é mais longa, e você não pode perder tempo com nada.

MISSÃO 10

A SHIPMENT'S COMING IN

Primeiro, cuidadosamente, faça seu caminho para Dodge Island, evitando a auto-estrada estreita. Uma vez que você estacionar, volte correndo para seu motel. Você terá alguns policiais em sua cola, mas eles não irão montar mais do que um obstáculo na estrada. Dirija de maneira defensiva, tomando cuidado para não acertar os outros carros. Uma vez que



Usar os desníveis das ruas é uma ótima dica para passar por cima dos policiais

você sair da auto-estrada, vire à esquerda e buzine. Agora, não há nenhum limite de tempo para explorar a Dodge Island, e você poderá destruir tudo. Os policiais não vão te procurar até que você saia dos armazéns.

MISSÃO 11

BAIT FOR A TRAP

Seu trabalho é destruir um carro em Bal Harbour. Pegue o caminho da Julia Tuttle. Desta vez, não há tempo de explorar outros caminhos. Não se preocupe com os obstáculos na estrada, seu carro é forte o bastante para sobreviver a isso. Destrua o carro amarelo com uma enorme seta vermelha em cima. Não dirija muito rápido, senão, você perderá o carro. Ele pode bater ocasionalmente, mas não tanto quanto os policiais costumam fazer. Seu destino final é o estacionamento perto da Ocean Drive. Vá para o sul até ver os carros. Estacione e, pronto..

MISSÃO 12

TAKE OUT DI'ANGIO'S CAR

Sua segunda missão de perseguição acontece à noite, e o senhor Di'angio é mais hábil na direção do que aquele policial estúpido da missão 7. Mantenha o ritmo dele até que ele acabe se chocando no final. Ele corta caminho, frequentemente pela grama e pelas árvores, nas quais você pode acabar se chocando. Uma vez que você o pegue, não há mais nada para fazer.

MISSÃO 13

THE INFORMATION

A estrada está muito molhada, e você tem que perseguir um bonde pela cidade. Saia depressa do motel e, então, persiga o bonde. Não pise forte nos freios ou você acabará tendo sérios problemas. Evite colisões, principalmente nas esquinas. O fim da linha é num parque, e você deve achar a seta para terminar a missão.



MISSÃO 14

THE CASSINO JOB

Agora que você chegou à São Francisco, você tem que se acostumar com todos os caminhos da cidade. Primeiro, utilize a opção Take A Drive para conhecer todos os cantos. As estradas são muito estreitas e montanhosas. Há cantos perdidos no mapa. De qualquer maneira, após conhecer melhor sua nova casa, pegue seu carro e vá até o cassino.

Tenha certeza de olhar sempre no mapa para saber para onde você está indo. Deverá ser fácil chegar até o cassino. Prossiga para o sul até os armazéns. Mais uma vez, consulte o mapa para ver onde você tem que ir. Os policiais são um pouco mais espertos e estarão rondando a área do armazém.

Dirija ao redor do edifício até que o policial perca-o de vista. Tenha certeza de estar no armazém certo (com a seta dentro dele) e, então, destrua a entrada que está bloqueada com engradados e pilares.

MISSÃO 15

THE BRIEFCASE

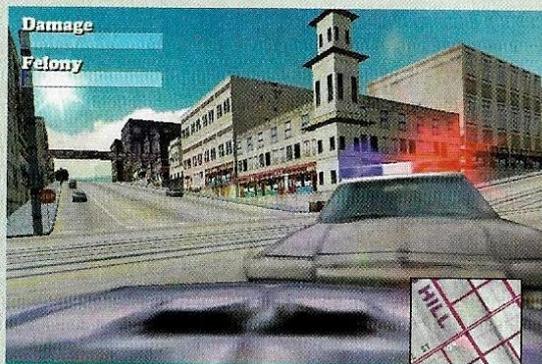
Comece virando à esquerda na frente do seu motel. Então, pegue a direita até o final da rua. Pegue a esquerda quando esta rua terminar e, então, vá ao destino final. Dirija observando a seta até Sonoma Liquors. Em seguida, vá para o próximo checkpoint na Russian Hill. Use o mapa para chegar até lá e pare.

Agora, a diversão começa. Você recebe ordens para ir até Maupin. Ele é quem lhe dará as instruções da missão. Seu próximo objetivo está do outro lado do rio, e você tem que cruzar a Golden Gate. Evite danificar seu carro. Em seguida, você tem que voltar a Maupin, o que significa cruzar novamente a Golden Gate. Estacione seu carro no lugar indicado.

MISSÃO 16

GUNS IN THE TRUNK

Seu primeiro trabalho é chegar ao Fisherman's Wharf. Vire à esquerda quando sair do Motel, e dobre à direita na esquina. Vire à



Bater de frente, pode pôr um fim no trabalho dos tiras americanos

esquerda quando a rua terminar, e a primeira à esquerda na estrada. Esperançosamente, você está indo em direção à Telegraph Hill. A seta está ao longo da estrada. Agora, vire seu carro e queime seus pneus na direção ao sul. Uma vez que você, finalmente alcançar os armazéns, localize o estacionamento.

MISSÃO 17

VISIT TO THE MALL

É hora de fazer algumas comprinhas. Siga as direções apontadas no mapa e olhe com atenção a pequena entrada para o centro comercial. É muito bem escondida. Agora, prossiga rumo aos armazéns que você visitou na Missão 14. Use o mapa e procure a seta. Mais uma vez, tenha cuidado como as entradas, que podem estar escondidas. Mais uma vez você deve estacionar sem que os policiais estejam por perto.

MISSÃO 18

TAXI!

Seu chefe está de saco cheio com um certo alguém! Para se divertir, ele quer que você dê um grande susto no sujeito. Você deve apanhar o elemento em um taxi e assustá-lo. Use tudo o que você aprendeu durante o treinamento.

MISSÃO 19

IN THE PICKUP

Sem dúvida, um das missões mais estranhas do jogo. Você deve pilotar uma pickup com um engradado na caçamba até o bairro chinês. Evite correr de mais e frejar. Batidas, nem pensar.

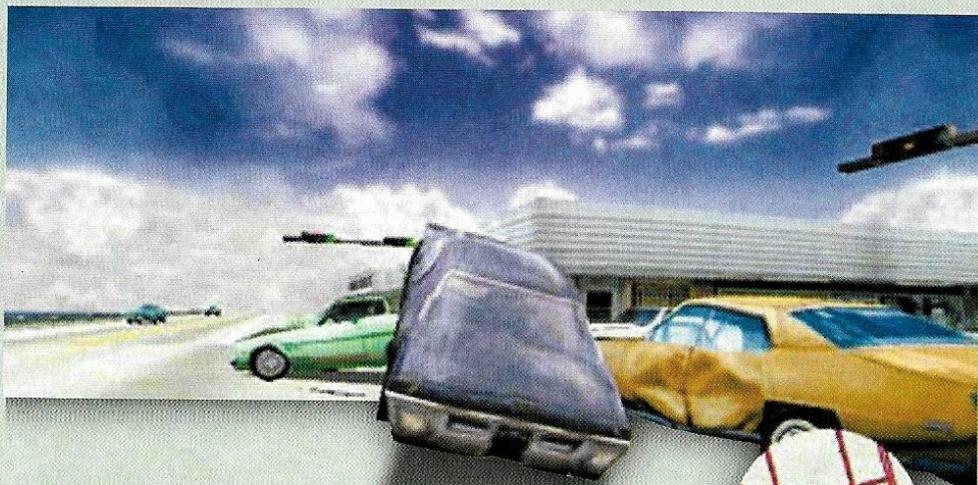
MISSÃO 20 - COSY TO THE CHOPPER

Cosy está com alguns problemas e precisa sair do país rapidamente. O chofer que o levará está ao Sul, na área industrial. O difícil é que você tem apenas 2:25h. Os policiais são muito agressivos, e virão desordenadamente em sua cola. Uma vez que Cosy estiver em segurança com o chofer, os policiais não podem pará-lo mais.

MISSÃO 21

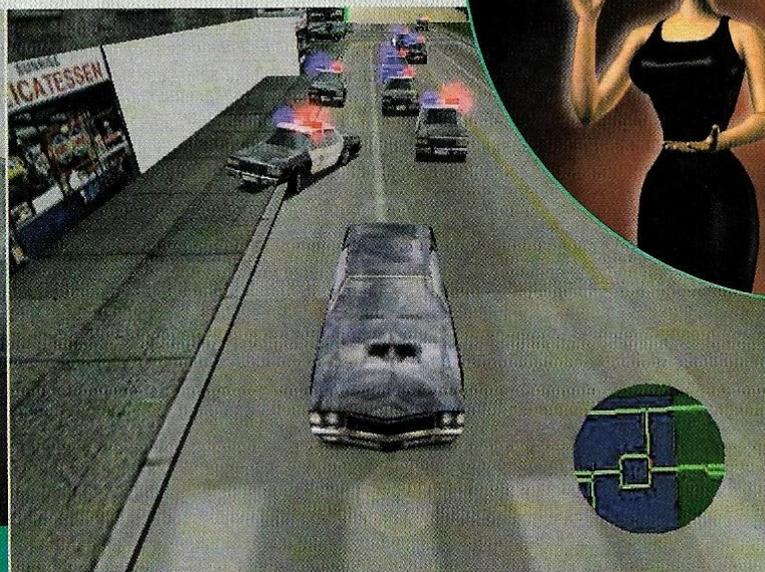
CHINATOWN PICKUP

Você recebe uma chamada para ajudar em um trabalho no bairro chinês. As direções são similares a usadas na missão Guns In Truck. Vá para a esquerda saindo do motel, vire à direita na esquina, pegue a esquerda no fim da rua e esquerda novamente no final. Vá ao longo da estrada da costa





Os carros de Driver são diferenciados, mas, todos apresentam uma característica em comum: grande vulnerabilidade em colisões frontais



olhando para o norte pela seta. Quando você apanhar a pessoa, volte e vá pelo sul. Pegue a segunda à direita e prossiga pela estrada. Procure orientar-se pela seta no mapa. Os policiais são uma dor de cabeça sem tamanho.

MISSÃO 22

THE MERCY MISSION

Alguns palhaços roubaram algumas informações importantes. Para devolvê-la, os malditos e impacientes gangsters querem \$10,000. Tudo o que você tem de fazer é chegar até três cabines telefônicas a tempo. Olhe o mapa e planeje sua rota, primeiro. Quando você alcançar a última, eles irão desligar. Use a velocidade extrema e relaxe.

MISSÃO 23

THE SETUP

Os policiais estão esperando-lhe do lado de fora do estacionamento. Sua missão é evitá-los, custe o que custar.

MISSÃO 24

HYDE STREET PICKUP



Alguns obstáculos podem não causar danos ao carro

Aqui, sua missão é chegar até Ross o mais rápido possível, sem danificar muito seu carro. Leve o suspeito e evite os policiais. Vá em direção ao estacionamento subterrâneo que está a oeste. Siga os trilhos do bonde. Então, procure o estacionamento. Há 4 entradas, uma em cada lado, de forma que não importa por onde você entre. Estacione e deixe que Ross e seu amigo tenham uma conversinha.

MISSÃO 25

TANNER AND SLATER

Sua missão é esmagar outro idiota. Prepare suas táticas.

MISSÃO 26

STEAL A COP CAR

Um carro de polícia sempre é certeza de diversão. Mas, para os policiais, prender quem rouba um carro de sua frota é questão de honra. Para seu desespero, você tem que cruzar a cidade em apenas 2:45h. Faça uma volta em u e, então, pegue a direita, esquerda e outra esquerda. Você estará na auto-estrada. Prossiga sem que ninguém cole no seu carro. Quando chegar ao fim da auto-estrada, dobre à direita. Lembre-se que seu carro não pode levar muitas batidas. Estacione na seta.

MISSÃO 27 - LUCKY TO THE DOC'S

Primeiro, siga para o leste até o fim da estrada. Então, vire à direita e à esquerda no próximo cruzamento. Pegue a segunda esquerda e observe a seta ao longo da estrada. Vá em direção ao motel onde você começou, mas continue indo para oeste, até alcançar a área com esquinas de lotes. Aqui, você deve consultar o mapa para achar a seta, mas você terá que ser

rápido, pois o cronômetro também está contra você. Se você estiver perdido, consulte o mapa!

MISSÃO 28

THE CHASE

Duval está indo rumo ao aeroporto. Ele é um motorista muito melhor do que qualquer outro, usando o tráfico para se proteger. Porém, você tem uma vantagem - você sabe onde ele está indo. A área marcada ao sul. Você também tem um carro melhor, e pegá-lo será fácil.

MISSÃO 29

MAYA

Um cara chamado Maya tentou acabar com a própria vida usando drogas, e seu trabalho é chegar ao hospital a tempo de salvar o idiota. A caminho da clínica, não bata ou chame atenção de qualquer policial. Aprese-se rumo ao hospital, o tempo está contra você. Escolha sua rota cuidadosamente, pois você tem de traçar um caminho direto.

MISSÃO 30

THE MADDOX HIT

Seguramente, você nunca pensou que pudesse viajar para LA. Mas, não vá se animando, na verdade, você acaba de cair em um golpe de um tal de Maddox, um sujeito do alto escalão do FBI, que pode por tudo a perder. Aprese-se rumo às colinas de Beverly Hills, à oeste. Uma vez lá, apanhe o atirador no topo do estacionamento. Então, corra para o centro da cidade, que está ao norte. Infelizmente, os policiais estão esperando por você, e não estão muito contentes. O centro da cidade dá saída para o sul então, quando você alcançar a auto-estrada de Santa Monica, vá para à esquerda e pegue a próxima direita. Aqui é um bom lugar



para despistar os policiais ou, pelo menos, mantê-los a uma boa distância. Em qualquer momento, passe pela pequena praça que, certamente, os policiais se chocarão tentando passar pelo concreto. Após despistá-los, vá para os armazéns. Quando você localizá-los, perca os policiais de vista dirigindo ao redor, e vá direto...

MISSÃO 31**LUCKY TO THE CRIB**

Você tem cerca de 1 minuto para pegar alguns mafiosos espalhados pela cidade. Na primeira parte da missão, você terá que ir rápido. Mas, na segunda parte, você terá que voar, no melhor sentido da palavra.

MISSÃO 32 - BEVERLY HILLS GETAWAY

Uma das mais duras missões. Você tem que cruzar esta cidade enorme duas vezes antes de ir para sua casa. Primeiro, vire-se e vá para oeste. Depois de uma extensão sem voltas, dobre à direita e, então, localize a seta. Continue a oeste, indo para Santa Monica (não utilize a auto-estrada), e estacione no local indicado. Agora, vá para o sul passando por um bloqueio e, então, vá para o outro lado da cidade pela estrada de Wilshire. Dirija perdendo os policiais ao longo da estrada, e estacione na seta.

MISSÃO 33**THE TEST RUN**

Não há absolutamente nada o que dizer sobre esta missão. Apenas mais uma missão de corrida, onde você precisa provar que é rápido de verdade.

MISSÃO 34**GRAND CENTRAL STATION SWITCH**

Sua primeira tarefa é passar algumas esquinas em menos de 3 minutos! Isso pode ser feito em, aproximadamente, 30 segundos. Assim, não há nenhum motivo para sair apressado como louco. Sinta-se à vontade para parar no café e comer alguma coisa. Então, depois de outro filme, você tem todo o tempo do mundo. Se você apanhou alguma viatura no caminho, livre-se dela; ou irá falhar na missão. Dirija evitando chamar a atenção dos policiais. Trabalho feito. Vá para outra missão.

MISSÃO 35 - LUTHER'S HUNK O' JUNK

Luther deixou algum ferro velho para você dirigir. Não há limite de tempo, apenas cruze a cidade.

MISSÃO 36**THE ACCIDENT**

Apenas outra missão de perseguição. Mas, prepare-se, pois seu oponente não é moleza. A cidade é cheia de obstáculos naturais.

MISSÃO 37**THE RESCUE**

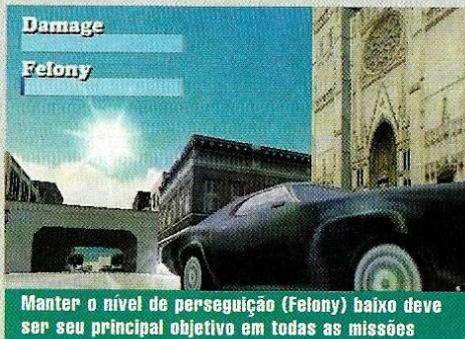
A primeira parte é fácil. Você tem que pegar alguns sujeitos em menos de 2 minutos. Faça o que fizer, não chame a atenção dos policiais e mantenha sua barra de danos em um nível baixo. Agora, escape dos policiais que tentaram te parar. O destino final está do outro lado da cidade, mas os policiais montarão bloqueios por todos os lados.

MISSÃO 38**TAKE A CAB**

Seu chefe quer que este carro seja entregue sem um arranhão. É enfadonho fazer isso, mas alguém tem que fazer o trabalho sujo. Dirija lentamente e cuidadosamente. Não bata ou chame a atenção da lei. O objetivo está no Brooklyn. Então, tenha certeza de que você pegou a ponte certa. Não há limite de tempo.

MISSÃO 39**TRASH GRANGER'S WHEELS**

Sua missão é destruir um carro. Você tem bastante tempo, e a pista está molhada, o que pode prejudicar. É necessário que você não chame a atenção de qualquer policial. Bata uma vez e saia para dar uma volta pelo quarteirão. Repita o processo três ou quatro vezes.



Manter o nível de perseguição (Felony) baixo deve ser seu principal objetivo em todas as missões



Nas ladeiras de São Francisco, tome cuidado para não passar por cima dos outros carros

MISSÃO 40 - TAKE OUT GRANGER'S GANG

Aqui, você precisa destruir quatro carros iguais aos do nível anterior sem chamar a atenção dos policiais e, principalmente, sem danificar muito seu carro.

MISSÃO 41**THE NEGATIVES**

Você tem que perseguir um motorista que tem alguns negativos importantes. Persiga-o na chuva por Nova Iorque. Tente controlar seu carro para não girar ou derrapar demais.

MISSÃO 42**RITE OF PASSAGE**

Apenas quatro minutos para cruzar toda Nova Iorque, isso não é um trabalho fácil. O tempo não irá ajudar muito, com a estrada molhada e seu carro propenso a girar sempre. Rume depressa para a ponte do Brooklyn e vá para o seu destino final. Tenha cuidado para não danificar seu carro.

MISSÃO 43**THE ALI SITUATION**

Outra missão fácil. Ali arrombou há pouco um motel e adquiriu algo bom e importante. Agora, salte atrás dele e pegue-o.

MISSÃO 44 - THE PRESIDENT'S RUN

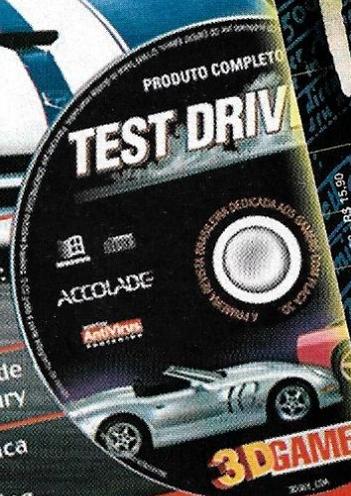
Chegou a hora de colocar em prática tudo o que você aprendeu. Sua missão é levar o presidente a salvo para uma garagem. Não danifique seu veículo, cuidado com todos aqueles que te seguem, bloqueios estão por toda a parte, o tempo é curto e, não se esqueça: o presidente dos Estados Unidos está no banco do passageiro. Você pode até dizer: Grande coisa ... Mas, para o nosso amigo policial disfarçado, isso é realmente importante. ■

Faça valer a grana da placa 3D

Na hora da compra de seu equipamento você não teve dúvidas: fez questão da placa aceleradora 3D em seu micro. Agora, é a hora de desfrutar de toda essa performance e começar a curtir os supergames completos que só a revista 3D GAMER traz pra você.

Test Drive 5™, um fantástico simulador de corrida, e

Heretic II™, um incrível game de ação em terceira pessoa que utiliza a mesma engine de Quake II™, estão esperando por você na banca de jornais ou loja de informática mais próxima. Comece hoje mesmo a colecionar os jogos da 3D GAMER e tire o máximo proveito de sua placa aceleradora.



Na revista

Conheça tudo sobre os mais fantásticos jogos do momento: Driver, System Shock 2 e Hidden and Dangerous

Confira o resultado do duelo de titãs: Voodoo 3 vs ATI Rage Fury

Aprenda a acelerar sua placa de vídeo ao máximo com nossas dicas de overclocking

Saia na frente e coleione

CD EXPERT

Qualidade

Diga não à pirataria. Não aceite imitações.

HERETIC II™



Uma jornada em 3D cheia de terror por um mundo em perigo



The Wheel of Time tudo sobre a conversão dos romances de Rob Jordan para o mundo dos PC

Descubra os segredos do co X-Box da Micr

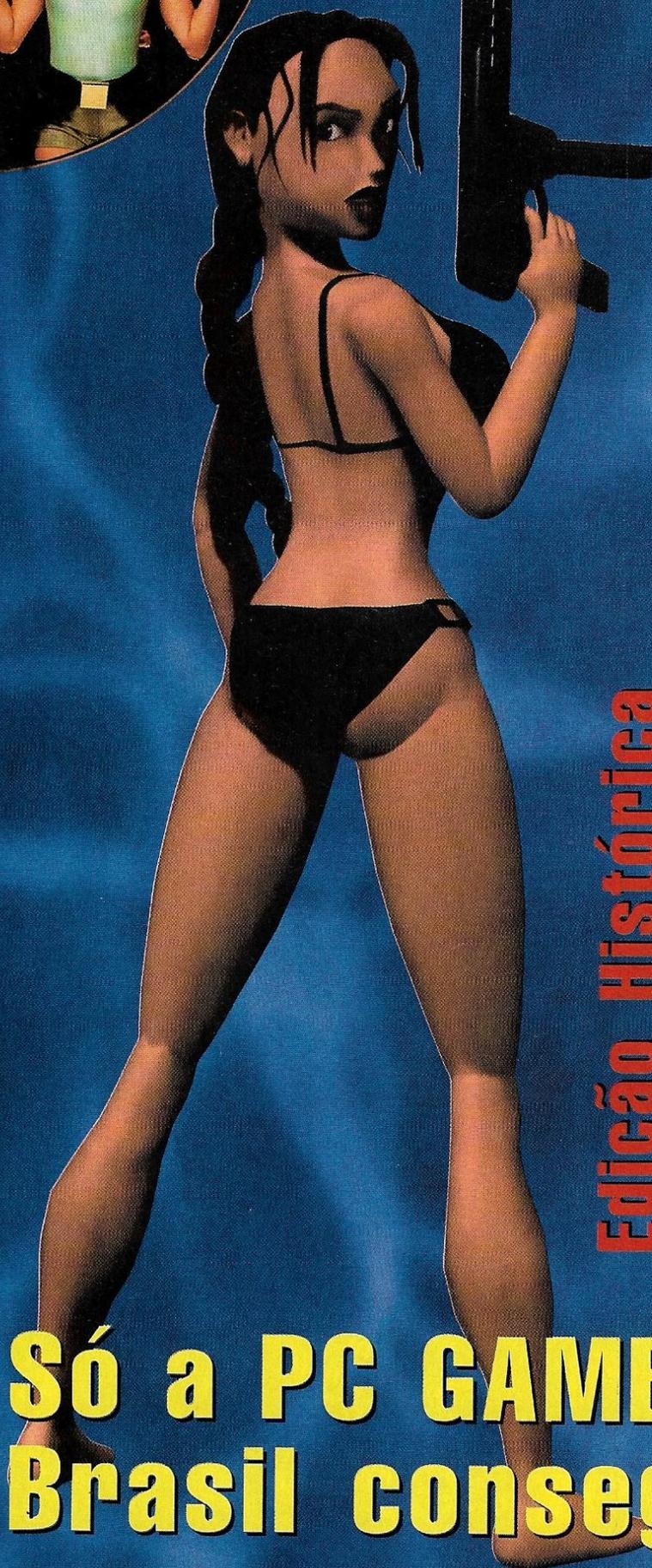
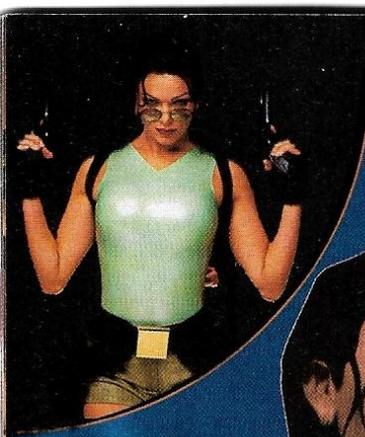
Tudo sobre Driver / No Soldier of For Abomina e muitos o

A placa d 3D Pro

Jogo Completo

BRINDE DA CAPA

Nosso jogo completo do mês



Edição Histórica

Tomb Raider 2

Só a PC GAMER
Brasil consegue

A vida de Lara Croft

Filha do lorde inglês Henshingly Croft, Lara nasceu e cresceu em Winbledon, Surrey, Inglaterra. Aos 16 anos, foi enviada para um colégio interno na Escócia, onde recebeu educação aristocrata e formou-se aos 21. Tinha pela frente uma vida de luxo e riqueza - até que, durante uma de suas viagens, o avião fretado caiu nas montanhas do Himalaia. Única sobrevivente da tragédia, Lara viu-se frente ao seu primeiro desafio: aprender a se virar sozinha para não sucumbir naquele ambiente hostil, tão diferente de seu lar protetor. Duas semanas mais tarde, ela finalmente alcançou a pequena vila tibetana de Tokakeriby, onde conseguiu fazer contato com a civilização e voltar para casa. Mas, o incidente havia mudado Lara para sempre.

A alta sociedade britânica agora mostrava-se sufocante, tediosa; seu recém-nascido espírito aventureiro exigia mais. Os anos que se seguiram foram repletos de viagens e descobertas - e, quando o turismo convencional já não era o suficiente, Lara embrenhava-se em trilhas mais perigosas. Buscava caminhos nunca antes percorridos, explorando selvas e ruínas, conquistando gosto pela arqueologia.

Após percorrer boa parte do mundo, Lara aprendeu muitas línguas. Esteve no Brasil várias vezes, quase sempre embrenhada na Amazônia, e, uma vez tentando bater um recorde de direção, indo da Terra do Fogo ao Alaska, acabou quebrando o recorde, mas foi desclassificada da competição por dirigir perigosamente e colocar em risco a própria vida.

Desaprovando atitudes como essa, "indignas da aristocracia", lorde Henshingly rejeitou a filha. Lara tornou-se escritora para financiar suas aventuras; seus fascinantes romances, a respeito de viagens exóticas e descobertas arqueológicas, são hoje sucesso de venda e tornaram o nome Lara Croft conhecido no mundo todo.

A gata virtual, objeto de desejo de dez entre dez gamers de todo o mundo, retorna à sua vida de expedições. Lara Croft está de volta e em uma aventura pra lá de radical. Só que, desta vez, a busca é pela adaga de Xian, uma espécie de faca que foi partida em três pedaços. Quem conseguir reunir as partes deste valioso artefato receberá poderes sobrenaturais.

Procedimentos de instalação

Após colocar o CD-ROM de Tomb Raider II no drive de CD-ROM, um menu automaticamente irá aparecer, permitindo que se instale ou desinstale o jogo.

Caso este menu não apareça, dê um duplo clique em "Meu Computador". Depois, um clique no CD-ROM, para que o menu de instalação apareça. Desse ponto, siga as instruções que irão surgir na tela.

Uma pequena história sobre a Adaga de Xian

Lendas antigas contam que quem possuir a famosa adaga de Xian no coração, conseguirá o poder do dragão, literalmente.

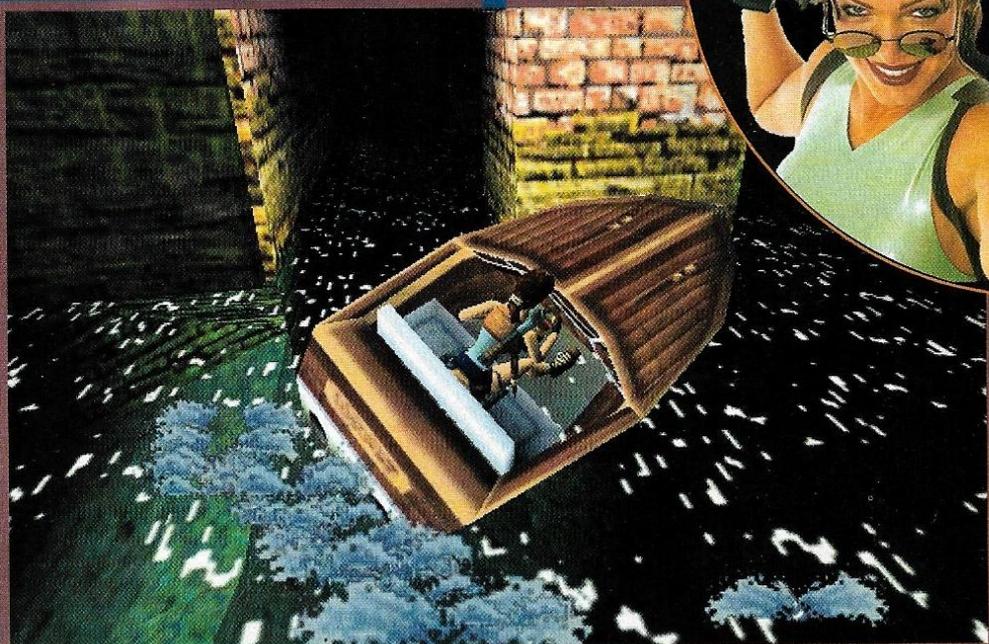
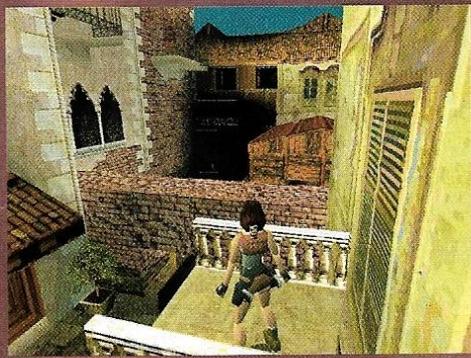
Na antiga China, o imperador tinha ao seu lado o poder de um grande exército graças à poderosa adaga. Com esta poderosa força militar, ele tentou dominar todos os territórios da China. Mas sua tentativa foi em vão, uma batalha o levou à derrota. Os guerreiros monges lutaram com todas as forças afim de tirar a adaga das mãos do Imperador, derrotando, assim, seu exército. Sabendo do fabuloso poder da adaga, os monges a levaram para um lugar seguro e secreto, no qual a adaga permaneceu por muito tempo.

Existem três partes da adaga, e cada uma foi guardada em um canto diferente do mundo, por algum motivo secreto. A exploradora Lara Croft tem uma das três partes e, em sua viagem, ela decide achar as outras duas partes.

Agora, esta é sua missão: percorrer o mundo atrás do poder da adaga de Xian!

Controles

- Corre para frente
- Pula para trás
- Vira à direita
- Vira à esquerda
- Ação
- Pula
- Saca ou guarda arma
- Pega ou joga fósforos



- Olha
- Anda (quando usadas setas direcionais para cima ou para baixo)
- Anda para o lado esquerdo
- Rola
- Anda para o lado direito
- Mostra o menu

Teclas chaves

- a Mostra as suas armas
- Usa o Medi-pack pequeno
- Usa o Medi pack grande
- Reduz a resolução
- Aumenta a resolução
- Save game
- Load game

Começando o jogo

Para entender a interface de controle de Tomb Raider II, preste atenção nas explicações a seguir:

Passaporte - Menu principal

O passaporte permite que você comece um jogo novo, salve um em andamento, carregue jogos salvos, ou saia do jogo. Aperte Ctrl, e o passaporte abrirá. As setas direcionais para a direita ou para a esquerda viram as páginas do passaporte.

A primeira página permite salvar ou carregar o jogo, enquanto a segunda página permite começar um jogo novo, e a última, permite-lhe sair do game.

Snapshot - A casa de Lara

A mansão de Lara é a área de treino. Lara explicará como são os controles do jogo e o que ela pode fazer. Para sair, aperte Esc.

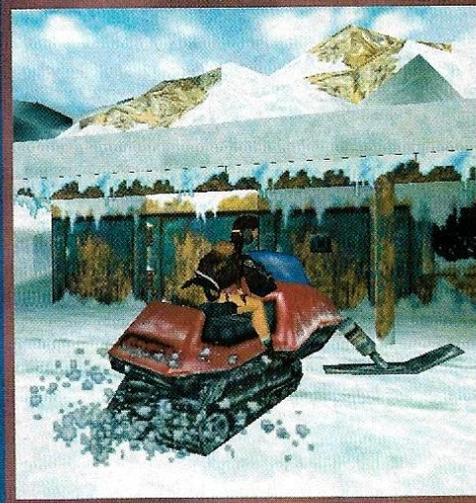
Fones de ouvido - Músicas e efeitos

Aperte Ctrl em Personal stereo e você verá duas barras, a de cima controla o volume, e a de baixo, os efeitos sonoros do jogo.

As setas direcionais para cima ou para baixo permitem alternar o controle das músicas ou do som. As setas direcionais para a esquerda ou para direita controlam o volume de cada uma.

Os movimentos de Lara

Para se sair bem na aventura é necessário entender para que serve cada tipo de movimento de Lara. A seguir, reunimos uma lista de como realizar cada movimento e para que tipo de situação cada um é mais apropriado.





Andar

Aperte a tecla de andar juntamente com as setas direcionais para que Lara ande calmamente. Enquanto a tecla andar estiver pressionada, Lara não cairá em nenhum precipício, pois irá parar na beirada.

Deslocar-se lateralmente

Segure a tecla Delete ou PageDown e, então, pressione as setas direcionais para a direita ou para a esquerda afim de que Lara ande de lado.

Rolar

Aperte rolar e Lara rolará para frente, levantando-se e virando-se para trás. Isto também funciona embaixo da água. Aperte a tecla direcional para baixo ou para cima para obter o mesmo efeito.

Pular

Pressione a tecla de salto para pular. Se você pressionar as setas direcionais imediatamente depois de pressionar a tecla de salto, Lara pulará para o lado escolhido. Pressiona a seta direcional para baixo ou rola depois de saltar, fará com que Lara caia virada para o lado oposto do salto. Isto também funciona quando Lara precisar pular para trás.

Nota: Ao pular para frente e segura a tecla de ação, Lara irá se segurar nas beiradas.

Nadar

Se Lara encontrar um lago fundo, ela poderá nadar sem problemas e até mergulhar. Ela poderá

segurar um pouco de ar por um curto período de tempo antes de morrer afogada. Pressionando as teclas direcionais, Lara poderá nadar. Aperte salto para ela dar algumas braçadas. Lara pode puxar alavancas e pegar objetos embaixo da água, também.

As setas direcionais para a esquerda e para a direita fazem com que Lara rode. Já as setas para cima e para baixo fazem com que ela nade. Você também pode usar as teclas de andar de lado para nadar para os lados.

Apertando a tecla de salto, Lara irá mergulhar. Pressionando a tecla Ctrl, ela irá subir na borda do lago.

Andar em lugares rasos

Em lugares rasos, Lara não poderá nadar. Por isso, ela irá se arrastar. O sistema de controle é o mesmo para quando ela está em terra firme, com pouca diferença em alguns tipos de movimentos.

Atacar

Lara começa o jogo com duas pistolas e uma doze. Durante o jogo, ela pode pegar outras armas. As pistolas não precisam de munição, mas a doze sim, e você irá encontrar pelo caminho.

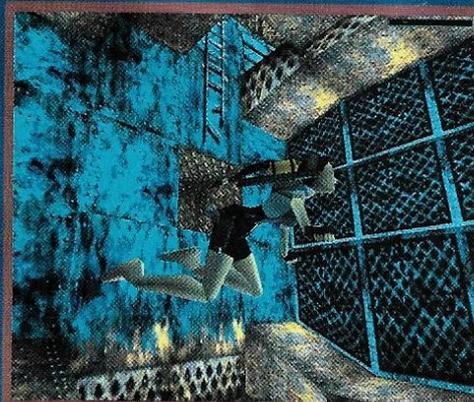
Atirar

Aperte espaço para sacar as armas. Lara irá fazer a mira automática em seus inimigos. Se existirem muitos inimigos, Lara atirará em diferentes alvos ao mesmo tempo.

Se você apertar a tecla de ação enquanto atira, ela irá mirar em um alvo e, enquanto você estiver segurando a tecla, ela não trocará de alvo, mesmo se o alvo sair do raio de vista.

A câmera continuará seguindo o alvo, mesmo se Lara perdeu o sinal.

Se você quiser atirar em outro inimigo, apenas solte a tecla de ação.



Saltar obstáculos

Se Lara ficar de cara com um obstáculo ela pode escala-lo. Para isso pressione a tecla direcional para cima e a tecla de ação para poder pular.

Escalar

Algumas paredes são escaláveis. Pressionando a tecla para cima e a tecla de ação, Lara poderá pular e se agarrar. Ela segurará somente enquanto o botão de ação estiver acionado.

Ela poderá movimentar-se para cima, para baixo, ou para os lados. Apertando a tecla de salto, Lara pulará para trás.

Agarrar e segurar

Se Lara estiver perto de uma plataforma enquanto ela estiver pulando, pressione e segure a tecla de ação. Isto permitirá que ela se agarre a parede. Se esta parede for possível de se escalar, Lara se sairá bem.

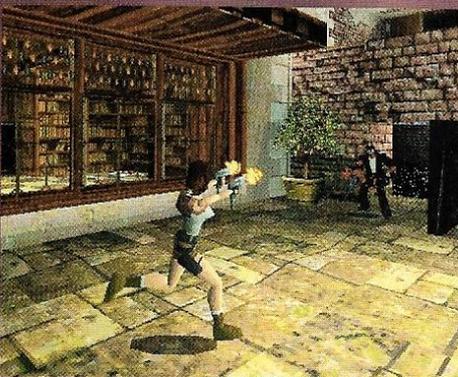
Aperte a tecla direcional para cima enquanto estiver pendurado para subir em uma plataforma. Soltando a tecla de ação, Lara cairá.

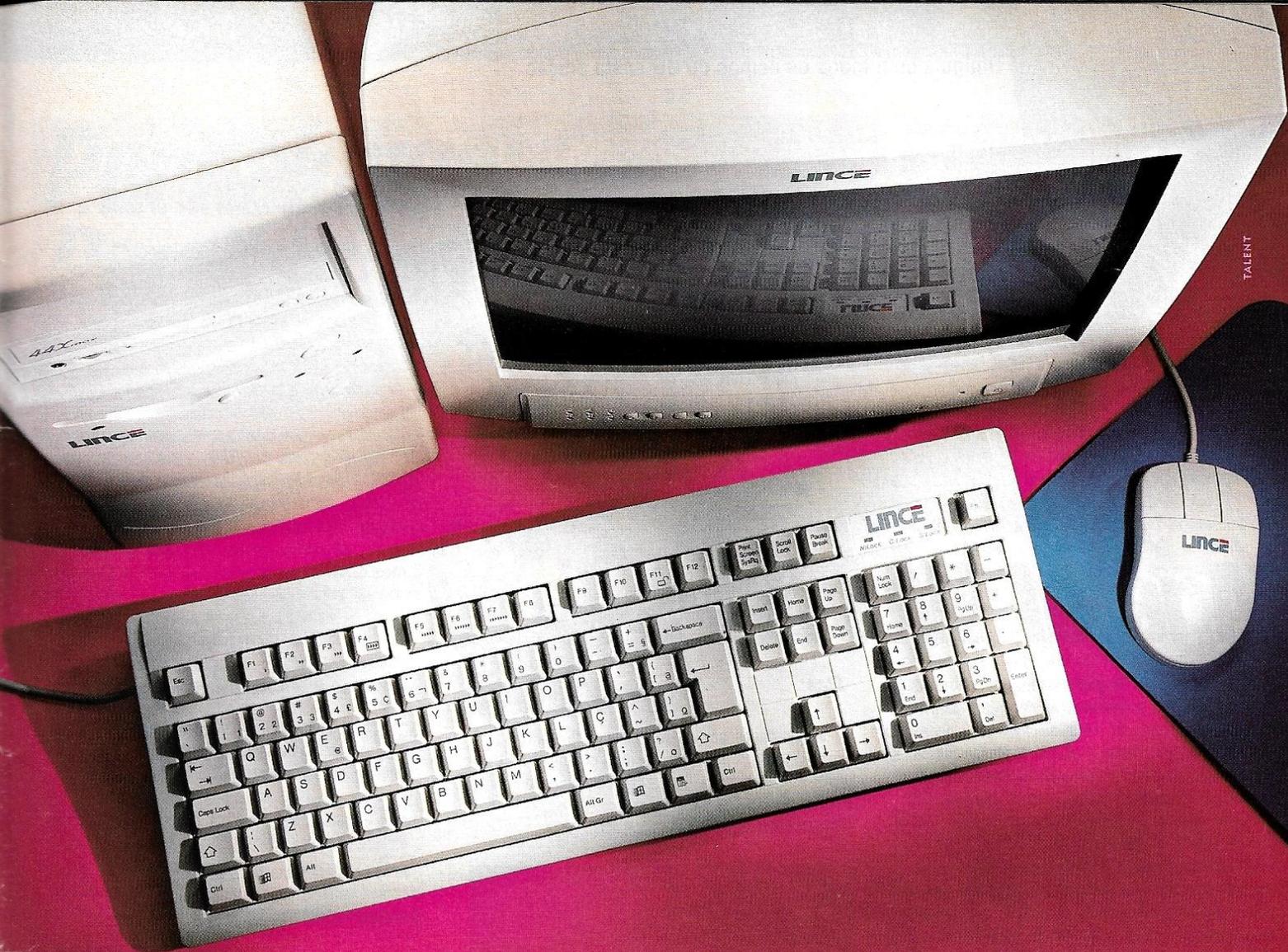
Pegar objetos

Lara poderá pegar e guardar objetos. Posicione Lara em frente ao objeto a ser pego e tecele ação para pegá-lo. Frequentemente, muitos inimigos, ao morrerem, deixam objetos pelo chão que podem ser pegos.

Usar alavancas

Posicione Lara em frente à alavanca. Pressione a tecla de ação para poder movê-la.





TALENT

Nós temos o computador para as suas necessidades e as da sua empresa.

Até para aquelas que você ainda não descobriu que tem.

Lince. Os computadores com a assistência técnica, qualidade e garantia da Semp Toshiba Informática.



Computadores Lince. Soluções do tamanho das suas necessidades.

SÃO PAULO - TEL.: (11) 3874-5050; FAX: (11) 242-5725 • RIBEIRÃO PRETO - TEL./FAX: (16) 630-6652 • CURITIBA - TEL./FAX: (41) 332-0011
• BELO HORIZONTE - TEL.: (31) 242-0102; FAX: (31) 261-1755 • SALVADOR - TEL.: (71) 215-6000; FAX: (71) 215-6868 • www.semptoshiba.com.br

LINCE

SEMP TOSHIBA
INFORMÁTICA
PARA SER LÍDER, VOCÊ PRECISA DE UM NOME ASSIM.

NO CD

Um guia com todos os demos do CD desta edição

Na edição de aniversário, Lara reúne 18 superdemos!

CD 1: Jogo Completo TOMB RAIDER III

CD 2:

- 18 DEMOS-JOGÁVEIS!
- Vídeo Radical: Canyoning!
- 100 Dicas & Códigos no CD!

• **MAIS DESAFIOS:**

- para The Wheel of Time**
- novos mapas

para Unreal Tournament:
- vozes para os personagens

para Forsaken
- jogo salvo
- gerenciadores para jogo em rede
- 30 novos efeitos sonoros
- nível single player
- jogue com poderes sobrenaturais
- 14 novos níveis multiplayer
- instalador de níveis
- visualizador de níveis

para Driver: novos efeitos sonoros

A configuração PADRÃO para os demos é:

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

Caso você encontre mais alguma informação ao lado da palavra PADRÃO, a mesma deve ser SOMADA à configuração fornecida acima, ok?!

Age of Wonders



A Idade das Maravilhas. Uma época em que a magia e a paz eram palavras de ordem para os habitantes do planeta. Mas, se você está pensando em habitantes humanos, esqueça. Nessa época, a Terra equilibrava-se sobre o poder dos Orcs, Duendes e Dwarves. Porém, com a chegada dos homens, iniciou-se uma incrível luta pela sobrevivência e pelo poder.

Neste game de estratégia, a fantasia e a tecnologia caminham juntas para proporcionar uma das mais impressionantes aventuras envolvendo entes mágicos. São centenas de unidades e heróis desse universo, além de muitos feitiços e encantos para engrandecer a batalha.

São misteriosos os lugares para explorar e muitas situações cuidadosamente desenvolvidas para dar o ar mágico a que o game se propôs.

Dica:

- As unidades são as mais diversificadas possíveis. Assim, explore bem o potencial de cada uma e adeque cada tipo a um adversário diferente.

Comandos Básicos:

- controla o mapa
- mapa - nível acima
- mapa - nível abaixo
- próxima unidade
- move a unidade

observa o movimento do inimigo

segure SHIFT para selecionar múltiplas partes ou unidades para um único comando de movimento

alterna entre o jogo em tela cheia ou em janela

sai para telas principais

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 166 MHz + 16 MB
- Take 2 Interactive
- www.take2interactive.com.br



Clans

A revolução que o game Diablo trouxe para os games de RPG foi algo muito turbulento. Instantaneamente, diversos clãs começaram a espalhar-se pelo mundo, e são fanáticos pelo game até hoje. Não muito diferente é Clans, que se assemelha tecnicamente e possui as mesmas promessas. Clans é um game 3D com perspectivas isométricas, englobadas em um estilo arcade/RPG. O game está repleto de quebra-cabeças, tendo muito o que pensar, além de querer partir para a briga. Você pode escolher um dos quatro personagens disponíveis para combate. Como não poderia deixar de ser, esse estilo de jogo possui características que cativam os jogadores exigentes. Se você é daqueles que apreciam uma inteligência especial por parte da máquina, vai curtir Clans. O nível de experiência dos personagens cresce com as batalhas, transformando cada turno em uma nova aventura. Muitos tesouros e muito lucro. Clans é um game viciante, para tornar mais amplo o reduzido universo dos jogadores de Diablo.

Dica:

Procure entender como a jogabilidade se altera com os personagens que você tem à disposição.

Escolha aquele que possui habilidades iniciais de acordo com o seu estilo de jogo.



Comandos Básicos:

- Movimentos do Mouse - move o cursor
- Botão esquerdo do mouse - movimenta / seleciona
- Botão direito do mouse - ataque

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 166 MHz + 16 MB
- Strategy First
- www.strategyfirst.com



Pernalonga: Perdido no Tempo

Os fãs de pernalonga há tempos aguardam um game bem desenvolvido com o coelho mais famoso do mundo. A Infogrames traz Pernalonga: Perdido no Tempo, sustentando completamente a atmosfera de desenho animado para que o coelho sintam-se bem à vontade.

Em suas calmas andanças em direção à Pismo Beach, Pernalonga encontra nada menos do que uma máquina do tempo! Curioso, começa a mexer no equipamento e, sem querer, aciona os controles. A partir daí, Pernalonga é enviado para 5 eras da história: A Idade da Pedra, A Era Medieval, Os Piratas, A Década de 30, e a Dimensão X.

Agora, Pernalonga precisa encontrar o caminho de volta para casa, percorrendo todas as dimensões e enfrentando muitos perigos. Os mais famosos "obstáculos" da vida do coelho também estão presentes, como é o caso de Hortelino Troca-Letras, EufRASINO, e Marvin, o marciano.

Para voltar ao presente, Pernalonga precisa encontrar todos os relógios necessários para voltar à época atual. Há muita aventura nos níveis do jogo: muitos quebra-cabeças e um infinidade de objetos que precisam ser coletados para o sucesso das missões. E, o melhor: as orelhas de Pernalonga podem até transformá-lo em um helicóptero.

Dica:

- Aproveite bem os saltos de Pernalonga para encontrar passagens aparentemente inacessíveis.

Comandos Básicos:

-  corre para a frente/suspende objetos

-  corre para trás/abaixa objetos
-   corre para a esquerda/direita
-  orelhas
-  saltos
-  chute
-  ação
-  rola
-      olhos
-   ângulo da câmera



Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 166 MHz + 16 MB RAM
- Infogrames
- www.infogrames.com.br



Fish's Revenge

Finalmente, chegou a hora de todos os peixes se vingarem. Após séculos de exploração, sendo tirados de seu habitat natural de maneira bruta e acabando em uma frigideira, eles resolveram dominar a superfície do planeta. A coisa para os pobres humanos anda complicada, por, agora, os inofensivos peixes resolveram sair para pescar, e seu alvo são os humanos.

Prepare sua linha e anzol, pois você é um peixe pescador, que não irá descansar enquanto não pescar centenas de humanos para sua galeria particular.

É importante comentar que o game foi desenvolvido por uma empresa expert na arte da gozação, que conta, inclusive, com outros títulos hilários de peso, tais como Deer's Revenge, onde o jogador passa a ser o veadozinho, caçando os humanos.

Não perca a oportunidade de conhecer o outro lado das histórias de pescaria.

Dica:

- Antes de se arriscar jogando sua isca, verifique se existe algum rastro da presença de humanos na região.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão



Comandos Básicos:

- O jogo está configurado para ser jogado pelo joystick, mas você pode personalizar os controles.

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Sierra - www.sierra.com



Nascar 3

Após o fracasso de Nascar 2, o time de desenvolvimento da Papyrus precisava trazer algo de novo ao mundo das corridas em circuitos ovais. Nascar 3 chegou ao mercado para quebrar com todos os comentários maldosos que a série andou recebendo nos últimos anos. Os gráficos tornam melhorados ao extremo, não há como negar que tudo está mais belo e cheio de detalhes. O destaque fica por conta dos acidentes, frequentes e divertidos. Mas, ainda há alguns problemas antigos no game. A opção multiplayer continua estranha e sem emoção, não há um meio termo entre os níveis de dificuldades, ou a corrida é fácil demais ou impossível de ser superada, e a duração das disputas continuam um verdadeiro desafio à paciência. A salvação para os gamers alucinados por velocidade está nas disputas single player, com a redução para 10% do total de voltas.



Dica:

- Um truque sujo às vezes é mais do que necessário. Quando você estiver tentando ultrapassar, prefira jogar os adversários para a parte baixa do circuito.





Carnívoros 2

Nem mesmo as experiências de caçada adquiridas em Carnívoros 1 poderiam ajudá-lo em um momento como esse. Existe uma vida muito mais furiosa rondando você e seus pensamentos. Neste universo selvagem, são 9 as espécies de dinossauros presentes. Experimente elementos de um mundo realista. A névoa, o sol, os perigos da noite. Detalhes nos gráficos 3D que proporcionam efeitos de água e iluminação totalmente diferenciados. Deixe o frio na espinha correr quando tudo está silencioso e o grito estridente de um dinossauro dominar tudo à sua volta. Prepare-se para a chegada brusca de um velociraptor quando você está trocando de arma. Em Carnívoros 2, você atravessa um novo mundo, recheado por criaturas pré-históricas. Muito bem armado, inicie a sua busca. Mas, mesmo empunhando uma pistola ou uma espingarda, ainda é possível sentir medo, pois o domínio não é seu. Não são as armas que farão a diferença. O habitat não é seu. E essa sombra no rochedo é muito maior do que a sua...

Dica:

- Preste atenção aos movimentos dos dinossauros.

Comandos Básicos:

- A** **Z** Para frente/trás
- ↑** **↓** Olhar para cima/baixo
- ←** **→** Girar à esquerda/direita

- Botão esquerdo do mouse - tiro
- Botão direito do mouse - pegar arma

barra espaço Pulo

shift Correr

X Agachar

alt Chamar

C Mudar chamada

B Binóculos

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 166 MHz + 16 MB RAM
- GT Interactive
- www.gtgames.com



Flanker 2.0

Todo bom simulador de vôo sempre é muito bem vindo no universo gamer. Para ter certeza de que estamos falando a verdade, basta dar uma olhadinha na enorme quantidade de jogos de avião que estão sendo distribuídos pelo mundo. Mas, em meio a tantos títulos, os games precisam esforçar-se muito para se destacarem. Este é exatamente o caso de Flanker 2.0. Tendo ocupado nossas páginas no ano passado, quando ainda estava em desenvolvimento, o que mais chama a atenção é o fato de um time expert em aviação de combate estar por trás do projeto do jogo. E é este o ponto mais forte em Flanker. Todo o visual do jogo é perfeito, desde os painéis até a realidade durante os combates. As características multiplayer também são muito interessantes e merecem grandes elogios. Prepare seu capacete com a grande estrela vermelha estampada e boa sorte.

Dica:

- Durante os combates, dê alguns loops e pegue seu inimigo pela retaguarda.

Comandos Básicos:

- ↑** Levanta nariz do avião
- ↓** Abaixa nariz do avião
- ←** Gira avião para a esquerda
- Gira avião para a direita
- H** Estabiliza altitude
- J** Aciona acelerador automático
- pg up** Aumenta potência do motor
- pg down** Reduz potência do motor

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- SSI - www.flanker2.com



Demolition Racer

Os gamers da antiga irão-se lembrar da maravilhosa época de Derby Destruction. Nada no mundo era mais divertido do que sair em um circuito batendo e destruindo tudo o que estivesse pelo caminho. Pensando nos alucinados por demolição em quatro rodas, o pessoal da Infogrames não marcou bobeira e trouxe para a atualidade as maravilhosas corridas de destruição. Em Demolition Racer, sua tarefa não é outra senão completar voltas em um circuito e destruir, no melhor sentido da palavra, a grande maioria de seus oponentes. Ao todo, o jogo conta com mais de 16 carros disponíveis, 10 circuitos e efeitos impressionantes. Vale comentar que o desenvolvedor deste game é o já conhecido Pitbull Syndicate, o mesmo que criou os últimos jogos da série Test Drive.

Dica:

- Evite bater de frente. O motor de seu carro deve ser preservado a todo custo.

Comandos Básicos:

- ↑** Acelera
- ↓** Reduz
- ←** Vira para esquerda
- Vira para direita
- barra espaço** Freio de mão
- Z** Aciona buzina

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM e placa 3D
- Infogrames
- www.infogrames.com



Jetboat Super Champs

Sentir virtualmente as ondas é uma tarefa muito importante para quem desenvolve jogos. Passar para o gamer a sensação de uma corrida de Jetboat não é nada fácil, mas a Fiendish mandou bem e trouxe JetBoat Super Champs, onde é possível participar de corridas em alta velocidade.

A jogabilidade é suficiente para que você eleve a sua imaginação e transforme aquele dia chato em uma verdadeira aventura pelo mar a bordo de um super jetboat. Quem já teve experiências com simuladores de jetski não pense que levará vantagens. Você verá como é diferente a direção de um jetboat. São 6 super campeonatos e 6 lanchas para detonar nos gráficos tridimensionais do jogo. Os efeitos aquáticos impressionam e transformam a corrida. E, se você ainda acha que vai levar vantagem, modifique a dificuldade do jogo e quebre a barreira das águas na categoria As.

Dica:

- Como em um jet de verdade, a forma com que você cai na água após uma manobra afeta regularmente o seu desempenho. Treine isso.

Comandos Básicos:

- ↑** **A** Acelera
- ↓** **Z** Breque/para trás
- ←** **→** Vira para os lados
- barra espaço** Turbo
- F2** altera a visão de câmera
- esc** aborta a corrida
- tab** ativa/desativa o mapa

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 166 MHz + 16 MB
- Fiendish Games



Close Combat IV

Num ano em que o destino da Segunda Grande Guerra parecia dado como encerrado, o império do mal tentava dominar o mundo. Enquanto a Europa via-se livre, quase em sua totalidade, da ameaça nazista, secretamente, os alemães prepararam-se para o momento do tudo ou nada, colocando todas as suas forças em uma das mais sangrentas batalhas. Em Close Combat IV, você poderá escolher para que lado irá lutar neste momento crucial. Depois é, só partir com toda força e perícia.

Em um dos mais badalados jogos de estratégias, você viverá batalhas reais, com mapas autênticos, onde sua tática poderá mudar todo o futuro da humanidade.

Dica:

- Cercar os inimigos, pode ser uma tática interessante, mas tome cuidado para não deixar nenhuma unidade perdida e vulnerável.

Comandos Básicos:

Movimentação e seleção de unidades — obtidas por meio do mouse

- Z** Move unidade
- C** Zoom
- V** Disparar
- N** Defesa
- M** Emboscada

Configuração Mínima:

- Padrão+ Pentium 200 MHz+ 16 MB
- SSI - www.ssionline.com



Ford Racing

No mundo do automobilismo, os grandes fabricantes, cada vez mais, estão fixando suas marcas por meio de corridas de categoria. A Ford, como um fabricante de peso, não poderia ficar de fora e resolveu entrar até para o mundo das corridas virtuais.

Em Ford Racing, você terá todos os últimos lançamentos, incluindo o KA, Fiesta e muitos outros, inteiramente à sua disposição, para correr em circuitos extremamente reais e cheios de desafios.

O grande destaque do game fica por conta de sua engine, capaz de renderizar com total perfeição todos os carros numa velocidade surpreendente. Outro ponto importante é o da realidade. As características de cada carro e seus desempenhos foram transportadas com excelência para o PC.

Dica:

- Antes de sair para as corridas, tente conhecer o potencial de cada carro.

Comandos Básicos:

- ↑** Acelera
- ↓** Reduz

- ←** Vira para a esquerda
- Vira para a direita
- A** **Z** Aumenta/reduz marcha
- F2** **F3** Muda a visão

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Empire Interactive - www.elite-systems.co.uk



Nesta corrida estão disponíveis todos os modelos de carros da Ford

Shangai: Second Dynasty

Para quebrar a rotina, nada melhor do que games inteligentes que façam a gente realmente passar o tempo, mas com diversão. Sem precisar de máquinas poderosas para rodar esses tipos de jogos, eles acabam tornando-se grandes atrativos. Jogos de xadrez via PC, por exemplo, possuem milhares de adeptos no mundo. Os games chineses são um dos melhores exemplos disso. A sabedoria dos mestres foi passada de geração para geração, e não tardaria para dominar até mesmo o mundo virtual. A visionária Activision desenvolveu games neste espírito, e o resultado vencedor chama-se Shangai: Second Dynasty.

O tabuleiro está armado. As peças para muitos podem até ser um enigma. Mas, quando se aprende a jogar e se tem tempo, transforma-se em uma ótima maneira de se treinar o raciocínio. Mova as suas peças estrategicamente. Busque todas as informações que você puder. Um game complexo? Talvez. Mas, neste caso, sua impressão mudará radicalmente quando você dedicar-se a mais esse desafio.

Dica:

• Se você se interessa, procure aprofundar-se na arte desses jogos chineses e pegar dicas valiosas para jogadas certas.

Comandos Básicos:

- Movimentos do Mouse - move o cursor
- Botão esquerdo do mouse - ação/seleciona opção
- Botão direito do mouse - opções

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 166 MHz + 16 MB RAM
- Activision
- www.activision.com



World Empire IV

Dominar o mundo é um sonho que vive atormentando todo mortal. Comandar nações, controlar sua população, armar exércitos e tomar o controle dos países vizinhos é, sem dúvida nenhuma, um bom tema para um jogo de computador.

Em World Empire, você terá a oportunidade de conquistar o mundo virtualmente. Com um formato de jogo que lembra muito o velho e consagrado game de tabuleiro War ou Risk, você começa com um número aleatório de exércitos e passa a ter que conquistar os países vizinhos. Evidentemente, eles também tentarão atacar e farão de tudo para destruir seu país. Os destaques deste game ficam por conta de suas opções de jogo on-line, seus gráficos e sua velocidade.

Dica:

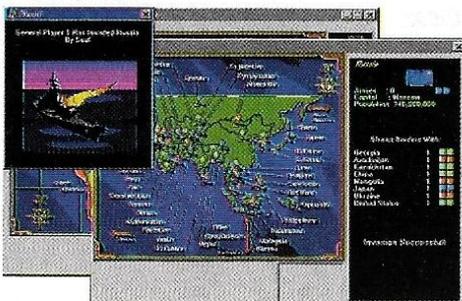
• Nuca ataque um vizinho sem antes estar preparado para o pior. Muitas vezes, os exércitos inimigos podem ter feito alianças e, conseqüentemente, estar em maior número.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão
- Viable Software
- www.viablesoftware.com



Killer Loop

Preparado para uma nova experiência em alta velocidade? Independentemente de qual for sua resposta, Killer Loop irá colocá-lo dentro de um veículo totalmente estranho numa velocidade pra lá de absurda. É bom preparar seus saquinhos de vômito.

Num futuro distante, as corridas tomaram um forma estranha, permitindo que os corredores tenham liberdade total de movimentação e, para completar, ainda passaram a permitir que os jogadores usem qualquer tipo de arma durante as corridas.

No melhor estilo Rollcage, os gráficos são magníficos e cheios de efeitos requintados. O destaque fica por conta de um acessório do carro, que lembra um imã que evita que o corredor saia do circuito em alta velocidade.

Dica:

• Nas curvas, tome muito cuidado para não derrapar, ou você irá acabar no fundo do poço, literalmente.

Comandos Básicos:

- S** **A** Acelera/reduz
- L** **R** Vira para a esquerda/direita
- E** Usa armas
- barra espaço** Usa imã para segurar na pista
- V** Muda visão

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Crave Entertainment
- www.craveentertainment.com



Prepare-se para entrar em uma corrida futurística cheia de perigo

Omikron: The Nomad Soul

Se alguém lhe perguntasse, neste exato momento, em quem sua alma iria encarnar quando seu corpo falecesse, dificilmente você saberia a resposta. Mas, se você já tivesse conhecido Omikron, com certeza saberia qual seria o destino de sua essência. Já deu para perceber que este não é apenas mais um adventure com uma história simples e comum. Na realidade, The Nomad Soul é uma das mais complexas



viagens que um game para PC pode oferecer. Na pele de Kai'l, um policial que acaba de morrer, você usará sua alma para acabar sua investigação. Mas, não pense que a história termina por aí. Há muitos elementos que tornarão sua aventura totalmente alucinante, tais como: uma poderosa engine que permite que as lutas sejam incríveis, gráficos detalhados e cheios de vida, centenas de pessoas para conversar durante a jornada, e muito mais. Só para fechar com chave de ouro e te deixar com água na boca, o camaleão do rock, David Bowie, e sua banda, estão imersos no game e farão, inclusive, um concerto.

Obs.: Para instalar, substitua a letra da unidade que irá aparecer por C:\OMIKRON. Caso contrário, o jogo não rodará pelo menu.

Dica:

- Mesmo que você morra, sua alma irá encarnar na última pessoa com quem você teve contato.

Tenha o cuidado de escolher alguém com as habilidades necessárias.

Comandos Básicos:

- Movimentação
- Usar objetos
- Pulo
- Olhar/espíri

Configuração Mínima:

- Padrão+Pentium II 233 MHz+16 MB
- Eidos/GreeLeaf
- www.greenleaf.com.br



Tomb Raider The Lost Artifact

Mais uma vez, a deliciosa deusa virtual dá as caras no universo gamer. Desta vez, a destemida heroína tem uma missão prá lá de especial, tendo como cenário as belas e misteriosas paisagens da Escócia. Só para variar um pouco, a senhorita Croft resolve viajar em busca de um artefato místico capaz de dar poderes incríveis a quem encontrá-lo, segundo uma antiga lenda.

Prepare-se para enfrentar os maiores desafios, pois, o time de desenvolvimento da Core Design resolveu apostar todas suas fichas em novos e intrincados quebra-cabeças, em lugar de novidades tecnológicas.

Mas, algumas mudanças foram feitas na engine de Tomb III, e você, certamente, irá perceber logo nos primeiros instantes de jogo. O maior destaque fica por conta dos gráficos e do alto grau de detalhes das texturas utilizadas.

Dica:

- Para pular o primeiro portão, procure utilizar as trepadeiras que estão em volta da porta.

Comandos Básicos:

- Movimentação
- Ação
- Pulo
- Rola

Saca arma

Configuração Mínima:

- Padrão
- Eidos/GreenLeaf
- www.greenleaf.com.br



Balls

Ultimamente, uma onda de games que se utilizam de uma tecnologia muito poderosa, mas com uma jogabilidade por demais simples, vem invadindo o mercado. Balls é um game desse estilo, onde você comanda uma simples bola na caçada a alguns diamantes. Não é preciso jogar muito para se ter a impressão de estar em um show luminoso e de perfeitas rotações tridimensionais. Em Balls, é preciso manter-se sempre nas pistas do jogo sem cair pelas laterais, ao mesmo tempo em que recolhe os diamantes espalhados pelo jogo. Os próprios feixes de luz são obstáculos, além de rampas translúcidas. Uma espécie de Pinball futurista, onde você tem um maior controle, um maior desafio, e uma maior aventura.

Obs.: Para instalar, substitua a letra da unidade que irá aparecer por C:\BALLS. Caso contrário, o jogo não rodará pelo menu.

Dica:

- Fique esperto com as rampas camufladas.

Comandos Básicos:

- Movimentam a bola
- Aciona opções

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 166 MHz + 16 MB RAM
- Sebastian Aaltonen
- kolumbus.fi/seppo.j.aaltonen/shatter





Desafios

Precisando de novos níveis para o seu jogo predileto? Você detonou Forsaken? Já fez seu trabalho para a máfia nas perigosas pistas de Driver? The Wheel of Time já faz parte do seu arquivo morto? E, quanto ao Unreal Tournament, qual será a sua situação? Para não deixar a galera na mão, nesta edição, nós reunimos vários motivos para a galera se aprofundar e se divertir muito mais no universo dos 5 games citados acima.

Todos estas novidades você irá encontrar no CD-ROM de games demos desta edição. Vale lembrar, que é necessário ter as versões completas de cada jogo para que as novidades funcionem corretamente.

IMPORTANTE:

Todo o conteúdo desta seção encontra-se no diretório \DESAFIOS do segundo CD da revista, onde também encontram-se os demos-jogáveis.

MAIS DESAFIOS DA EDIÇÃO 35 TRAZ:

Para DRIVER - Novos efeitos sonoros

Para FORSAKEN - Instalador de níveis

- + 14 níveis multiplayer
- + exclusivo nível single player
- + 30 novos efeitos sonoros
- + visualizador estrutural de mapas
- + programa para aumentar o poder na partida
- + gerenciadores para jogo em rede

Para THE WHEEL OF TIME - 2 mapas novos

Para UNREAL TOURNAMENT - 5 novas opções de vozes para os seus personagens



UNREAL TOURNAMENT - vozes para personagens

Nome dos arquivos que contêm as vozes:

- b2cabal.zip - voz de Cabal, personagem de BLOOD 2
- beavis.zip - voz de Beavis, da dupla de idiotas Beavis & Butt-Head
- BillHicksVoice.zip - voz de Bill Hicks, lendário comediante americano
- BladeVoice11.zip - voz de John R. Blade, o líder do jogo SIN
- Dark+Lord+Voice.ZIP - voz do famoso Dark Lord

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\UNREAL T\

Como instalar essas vozes:

1. Descompacte o conteúdo de cada arquivo .zip (que contém arquivos com extensão .u e .int) citado acima para o diretório SYSTEM de onde você instalou o seu jogo Unreal Tournament.
2. Abra o arquivo unrealtournament.ini (ele também pode ser encontrado no diretório SYSTEM, de Unreal Tournament).
3. Encontre os parâmetros que indicam: ServerPackages=voicemale1 - ServerPackages=voicefemale2, etc.
4. Adicione as respectivas linhas de acordo com as vozes que você deseja adicionar:
 - Para a voz de Cabal - insira a linha ServerPackages=Cabal
 - Para a voz de Beavis - insira a linha ServerPackages=Beavispackage
 - Para a voz de Bill Hicks - insira a linha ServerPackages=HicksPackage
 - Para a voz de John R. Blade - insira a linha ServerPackages=BladePackage
 - Para a voz de Dark Lord - insira a linha ServerPackages=Dlpackage
5. Salve e feche o arquivo unrealtournament.ini
6. Inicie o jogo Unreal Tournament
7. Vá para a escolha de jogadores
8. Selecione um personagem masculino
9. Selecione a voz desejada



FORSAKEN

FORSAKEN - Jogo Salvo

Nome dos arquivos do jogo salvo:
Save12.sav
Save12.ppm

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\FORSAKEN\NIVEIS\SAVE

Como instalar:

Simplesmente copie os dois arquivos acima para o diretório SAVEGAME do seu jogo FORSAKEN.



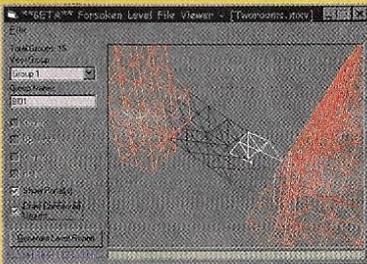
FORSAKEN - Visualizador de níveis

Nome do arquivo principal do visualizador: Setup.exe

Localização no CD2: \DESAFIOS\FORSAKEN\NIVEIS\VIEWER

Como instalar:

Execute o arquivo citado acima e siga os procedimentos que serão fornecidos na tela para terminar a instalação. Em seguida, procure pelo arquivo ForsakenLevelViewer.exe dentro do diretório \Arquivos de Programas\MXVReader, em que o programa foi instalado. Para visualizar a estrutura dos níveis, clique no menu FILE, depois, escolha OPEN e, por fim, selecione algum nível instalado, conforme indica a figura abaixo.



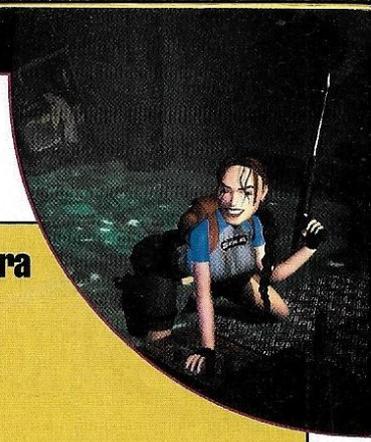
FORSAKEN - Gerenciadores para jogo em rede

Nome dos arquivos para servidor e cliente, respectivamente:
bfc_server_pb6_full.exe
bfc_client_v120.exe

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\FORSAKEN\REDE

Como instalar:

Simplesmente dê um duplo clique sobre os arquivos acima e a instalação será iniciada. Depois disso, selecione a opção de servidor ou cliente e inicie a sua conexão. Vale lembrar que esses programas não são exclusivos do jogo FORSAKEN.



FORSAKEN - nível single player

Nome do arquivo que contém o nível single:
MILITARY.zip

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\FORSAKEN\NIVEIS\SINGLE

Como instalar o novo nível:

Siga os mesmos procedimentos descritos na seção do instalador de níveis.

FORSAKEN - 30 novos efeitos sonoros

Localização dos arquivos .wav no CD2: \DESAFIOS\FORSAKEN\SONS

Como instalar:

Copie todo o conteúdo do diretório acima para o diretório \Arquivos de Programas\Acclaim Entertainment\Forsaken\Data\Sound, onde o seu jogo FORSAKEN está instalado.

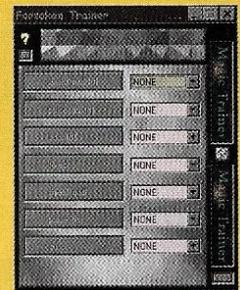
FORSAKEN - Jogue com poderes sobrenaturais

Nome do arquivo:
Forsaktr.exe

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\FORSAKEN\PODERES

Como utilizar:

Execute o arquivo citado acima e a janela abaixo se abrirá. Faça uma associação de alguns poderes que já estão definidos com alguns comandos do seu teclado, substituindo as palavras "NONE". Depois, execute o jogo e não feche a janela que você abriu. Agora, você pode adquirir poderes e itens apenas com uma atalho do teclado.



FORSAKEN - 14 novos níveis - multiplayer

Nome dos arquivos dos níveis:

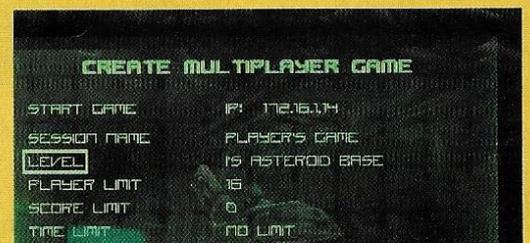
Abyss.zip	(1)	Asteroid.zip	(1)	dabiz&4ball.zip	(2)
geodome.zip	(1)	iantherm.zip	(1)	levels.zip	(2)
Remix.zip	(1)	smalls&Astro.zip	(2)	Storm.zip	(1)

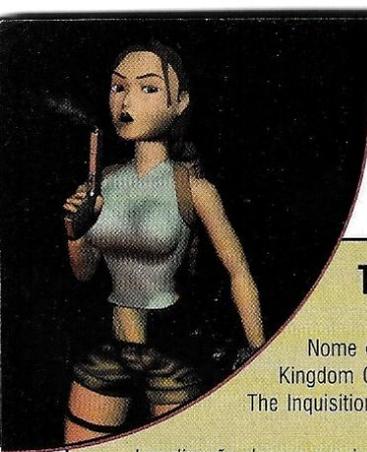
Obs.: O número entre parênteses indica a quantidade de níveis que o arquivo .zip armazena.

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\FORSAKEN\NIVEIS\MULTI

Como instalar os novos níveis:

Conforme explicado anteriormente, é necessário utilizar o programa LEVELER para instalar os níveis. Depois de instalados, basta rodar o game Forsaken, acessar a opção DEATH MATCH, e, depois, CREATE GAME. Selecione o nível desejado, conforme a imagem abaixo, e bom divertimento.





THE WHEEL OF TIME - Novos mapas

Nome do mapa:
Kingdom Come
The Inquisition

Nome do arquivo correspondente:
WoTArena11.exe
WoTArena12.exe

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\WoT\MAPAS

Como instalar os mapas:

Esta é uma das instalações mais simples que já se teve registro na seção + Desafios. Para rodá-los, é óbvio que você necessita do jogo completo The Wheel of Time instalado. Caso ele esteja em sua máquina, o programa instalador dos mapas automaticamente detectará o diretório. Selecione o mapa desejado, dê um duplo clique sobre o arquivo correspondente e o mapa será instalado.

Como jogar nos novos mapas:

Mais simples ainda. Simplesmente acesse The Wheel of Time e vá para a seleção de áreas. Preste atenção na listagem, pois o mapa que você instalou aparecerá disponível na lista correspondente. Além disso, essas arenas foram desenvolvidas com a numeração a partir das originais, proporcionando uma seqüência lógica e organizada ao game The Wheel of Time.



FORSAKEN

FORSAKEN - Instalador de Níveis

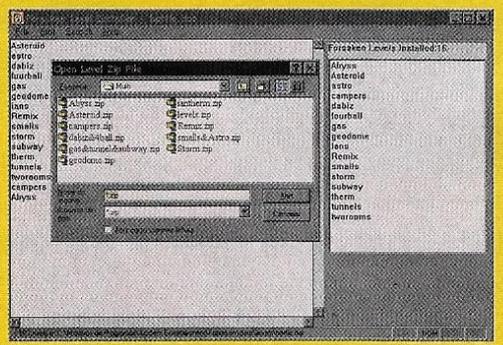
Nome do arquivo do instalador de níveis:
leveler.exe

Localização desse arquivo no CD2:
\DESAFIOS\FORSAKEN\NIVEIS\INST NIVEL

Como instalar os níveis por meio deste programa:

Dê um duplo clique no arquivo acima, e a tela abaixo será fornecida. No menu FILE, escolha OPEN e selecione os arquivos .ZIP que contenham novos níveis para serem instalados. Simplesmente dê um duplo clique no arquivo desejado e ele será inserido. Preste atenção nas descrições de instalação dos níveis multiplayer e single player abaixo para aprender a instalar os níveis que também estão no CD.

Note: Se você instalou um nível corretamente, ele aparecerá com o nome na tabela. Nesta imagem, todos os níveis multiplayer para Forsaken foram instalados.



DRIVER

"VOCÊ É O MOTORISTA"

DRIVER - Novos efeitos sonoros

Nome dos arquivos responsáveis pelo novo som:

- Bigcrash.wav
- Boxes.wav
- Crash1.wav
- Crunch1.wav
- gunbang.wav
- hit.wav
- incar.wav
- Loopskid.wav
- Smash.wav



Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\DRIVER\

Como instalar:

Simplesmente copie os arquivos .wav descritos acima para o diretório \Driver\Audio\sounds do seu jogo completo Driver.

Exemplo: Se você instalou o jogo no diretório padrão, os arquivos deverão ser copiados para C:\Arquivos de Programas\GT Interactive\Driver\Audio\sounds.

Obs.: Os arquivos descritos, quando inseridos no lugar dos originais, irão sobrepor o som padrão de Driver. Dessa forma, todos os efeitos de Driver que você já conhece irão desaparecer. Assim, é muito importante que você faça uma cópia dos arquivos .wav originais, responsáveis pelo som padrão. Caso deseje retorná-los ou não goste dos novos efeitos sonoros, copie-os de volta para o respectivo diretório.



Os sites mais quentes da Internet

NA PC GAMER, VOCÊ TEM MUITO MAIS...

A cada dia que passa, a Internet entra mais em nossas vidas, tanto no trabalho quanto em casa. E, como não poderia deixar de ser, a PC Gamer Brasil traz os sites mais interessantes e divertidos do momento.

• DETONANDO AS JANELAS DE SUA CASA

www.isong.com

Se você tem vontade de tocar aquelas músicas em sua guitarra, mas nunca teve tempo de aprender, ou ninguém para lhe ensinar, este site vem com a solução para os seus problemas. Aqui, você poderá aprender os primeiros passos na arte de tocar guitarra. A aula é bem simples. Enquanto toca uma música de fundo, instrumentos virtuais surgem na tela, sendo tocados nota por nota. Você pode escolher entre músicas rápidas ou lentas. Canções famosas, como as de Alannis Morissette e Eric Clapton, podem ser encontradas, também.



• QUER SABER SE VOCÊ PRECISA IR PARA UM SPA?

www.tiosam.com.br/entrada.htm

A verdade não está na balança, está aqui. E, não adianta tentar sabotar, não. Nesta página, você poderá ter acesso a um medidor de peso onde você pode colocar suas medidas, e ele calculará quanto você pesa e se está acima do seu peso, não esquecendo de informar a quantidade de calorias que você deve consumir por dia. Outro ponto interessante neste site é que ele pode calcular o gasto calórico em quase todas as suas atividades físicas do dia a dia (caminhadas, subidas de escadas, etc). Muitas pesquisas de saúde estão à disposição e, por fim, você tem uma completa lista do nível calórico dos alimentos.



• VEJA BEM O QUE A INTERNET PODE FAZER COM UMA PESSOA. MAS OLHE BEM MESMO

www.cindymargolis.com

No Brasil, nós temos Adriane Galisteu, que conseguiu fazer seu nome com a morte de Senna. Nos Estados Unidos, temos Cindy Margolis, que tornou-se famosa por ser simplesmente a campeã em downloads pela Net por vários anos consecutivos e, conseguiu estabelecer um nome tão famoso, que agora ela terá seu próprio programa de TV. O site é muito bem montado, com novidades, a história de como ela chegou ao sucesso, e a famosa galeria de fotos. Agora, é só entrar para conferir.



• CHEGA DE UTILIZAR O DICIONÁRIO DE INGLÊS

babelfish.altavista.com/cgi-bin/translate

Não temos como não falar que este site trás o que pode ser um avanço nas comunicações via Internet, mas esta página traduz textos e páginas em html ou qualquer outro texto do Word em várias línguas. Isso facilitará muito mais o acesso a informações da Net que, geralmente, são em inglês. Para quem não conhece, ele é muito parecido com o programa Power Translator, a tradução nunca sai perfeita, mas você pode entender o que diz o texto.



• TIRE O APARELHO DE SOM DE SEU CARRO E PONHA-O NO MICRO

www.sonique.com

Na edição passada, colocamos um site sobre onde encontrar os melhores MP3 agora mostramos uma das máquinas para tocá-los. Aqui está um dos melhores tocadores para MP3. A principal diferença dele e dos outros players está no visual.

Mostrando efeitos visuais que acompanham a música, o Sonique é diversão garantida. Na parte de controle, ele conta com sistema de velocidade na reprodução das músicas e mais de vinte ajustes de equalização. Você também tem a possibilidade de mudar a cara do tocador com várias cores e formas.



• NÃO SE DESANIME, ALEGRE-SE COM ESTE SUPER SITE

www.humorlandia.com.br/

Aqui, com certeza, você vai dar muita risada. Este site é totalmente voltado para o humor. Ele conta com piadas de todos os tipos e tem até uma opção de busca se você quiser uma piada

sobre um assunto específico. Há um grande número de perguntas, pegadinhas para se fazer com seus colegas e charadas para quebrar a cabeça. Algumas piadas não são tão legais, mas a variedade é grande, e você também pode colocar uma nesse site.



• NÃO DEIXE MAIS SEU CACHORRO FAZER XIXI NO TAPETE

www.vidadecao.com.br

Todos os meses, colocamos alguns sites dedicados a algum público específico. Desta vez, vamos falar com os de quatro patas. O site Vida de Cão é um dos mais completos Links sobre o animal de estimação mais querido do mundo. A página é muito grande, você precisará de muito tempo para vê-la inteira. Mas, este endereço não é só destinado aos que já têm um animal de estimação, mas também para os que querem ter um.

Ela tem praticamente tudo: de explicações das principais raças, alimentação, preços dos filhotes, produtos e acessórios, cuidados com o ambiente dos filhotes, primeiro socorros, assistência veterinária, até detalhes de doenças e dicas do dia-a-dia.



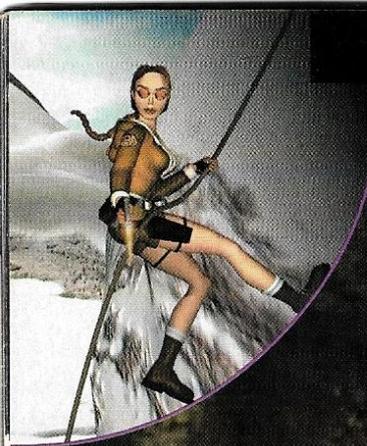
• CLÃS PC GAMER BRASIL

FORSAKEN

Na edição passada, demos um dos maiores jogos de ação espacial dos últimos tempos. E o sucesso dele se estende à Internet, onde intermináveis batalhas são travadas. Abaixo, estão os endereços dos sites mais quentes para se enfrentar:

- <http://fly.to1cc>
- <http://members.xoom.com/hellsraiders/>
- <http://www.angelfire.com/pa/JFF/>
- <http://www.mindspring.com/~imrok/xmen.html>
- <http://www.freeyellow.com/members/4/Black-sheep/>
- <http://members.home.net/zildjian/>
- http://welcome.to/clan_nyx
- <http://fly.to1czk>
- <http://come.to/the-unknown>





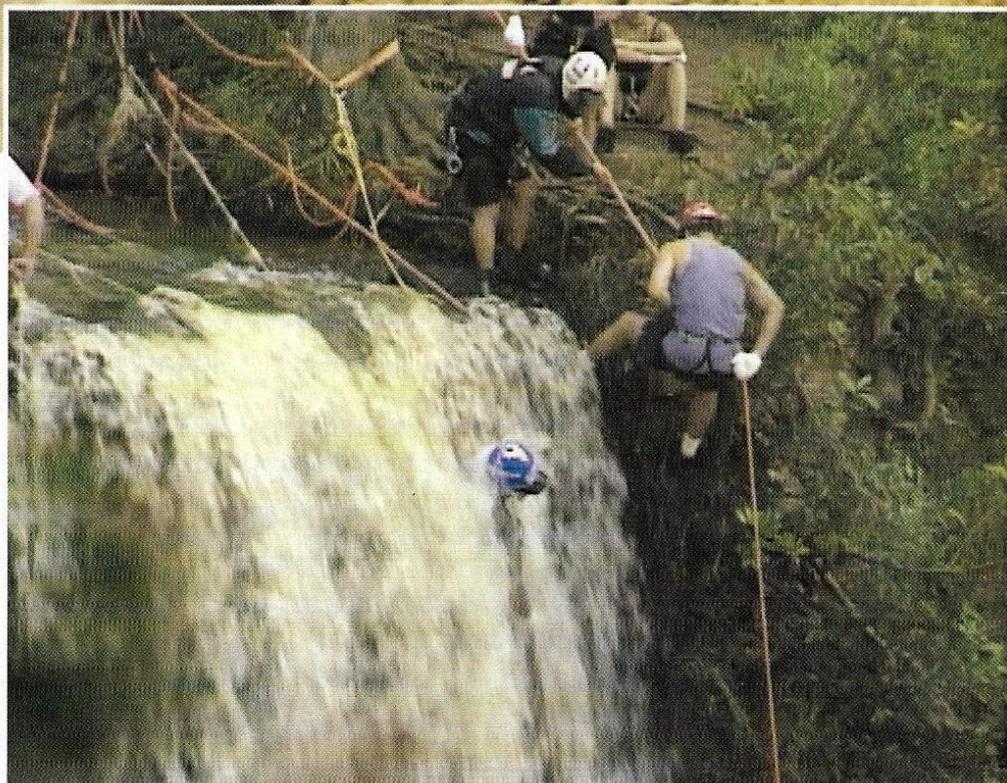
Canyoning

A equipe da PC Gamer Brasil enfrenta uma descida prá lá de radical

Toda reunião de pauta aqui na redação é sempre divertida. Porém, quando o assunto é esporte radical, nós ficamos um tanto quanto ansiosos. Cada um de nós sempre traz uma sugestão, um desejo de superar algum medo. Mas, depois de quase um ano enfrentando as maiores loucuras, alguns leitores podem imaginar que fazer esta seção é a coisa mais fácil do mundo.

Até embarcar na aventura deste mês, todos nós pensávamos assim, também. Depois de algumas horas de reunião, finalmente decidimos o esporte que iríamos fazer: Canyoning. A sugestão veio na medida certa, já que o calor que anda fazendo no país está quase que insuportável. O esporte consiste na descida de cachoeiras por meio de cordas. Diferente do que muita gente possa pensar, os riscos são mínimos, se o esporte for praticado com a supervisão de um instrutor.

No sábado, saímos no começo da noite, rumo a Brotas, interior de São Paulo. A aventura iria acontecer no início da manhã do domingo.



Depois de, aproximadamente, 300 quilômetros, finalmente chegamos à pequena cidade.

No dia seguinte, estávamos prontos para enfrentar nosso destino. Rodamos mais alguns quilômetros, rumo à cachoeira do Saltão. O nome já diz o tamanho da queda, mais ou menos 75 metros de altura. Será que alguém lembra daquela cena do filme O Fugitivo, em que Harrison Ford está encurralado em um túnel e se joga do alto de uma cachoeira?

O nosso instrutor preparou todo o equipamento, amarrando algumas cordas pelos troncos na beira da queda. Pegamos o equipamento (corda, cadeirinha, mosquetão, luvas, oito ou stop e capacete) e começamos a nos preparar para uma das maiores aventuras de todas nossas vidas. Após uma breve explicação sobre os princípios do esporte, foi dada a largada para a descida. O instrutor foi o primeiro a descer. Preso às cordas, ele caminhou de costas até a beira da queda, ajoelhou-se na beira e, de repente, já tinha iniciado a descida.

Rodrigo "Cebolinha", o primeiro membro de nossa equipe a descer, fez algumas caretas na beira da queda. Também não era pra menos, a água começou a cair no rosto e quase não dava para respirar. Sua descida foi tranqüila, com, inclusive, algumas paradas para apreciar a paisagem, e até, alguns rodopios, para olhar melhor a altura da cachoeira e ter uma visão do vale. "Sempre adorei cachoeiras, e estava muito ansioso para descer. A altura faz você travar no início, mas, é na descida que a emoção domina: o volume total da água, a linda paisagem e as constantes giratórias. É demais!", comenta, animado.

Leonardo "Flávio Silvino" foi quem teve a descida mais tranqüila. No melhor estilo "vai que dá", fazendo vários acenos para a câmera, ele desceu e não perdeu tempo, soltando alguns gritos de euforia durante a queda. "Fiquei tranqüilo, pois já tinha visto muita gente descer. Peguei confiança total no equipamento", afirma.

Alessandro "Amarelão" foi o último. Durante a descida dos demais membros, soltou diversos comentários com um ar de desistência. Mesmo preocupado, criou coragem e chegou à beira do saltão. No momento do seu salto, o volume da água estava muito maior, e o que se via parecia um princípio de afogamento. Com alguma dificuldade, Alessandro desceu um pouco e, ao invés de continuar descendo, grudou em uma pedra do paredão e não quis mais sair. Os incentivos do instrutor não foram suficientes, e Alessandro chegou até a pedir para ser puxado de



Enquanto a adrenalina sobe a água da cachoeira refresca o praticante

volta. Mas, como não era possível, o jeito foi continuar a descida, criando coragem para enfrentar o que mais parecia uma chuva de pedras. "A beirada parece o pior momento, mas, quando você está descendo no meio da cascata, a água parece mais com pedra, e aí você descobre que ainda não passou pelo pior. A diversão mesmo é descer pelo paredão, olhando a água descer violentamente", comenta.

Já com todos os integrantes em terra firme, foi o momento de comemorar. Mais um desafio tinha sido superado pela equipe PC Gamer Brasil. Confira nossa aventura completa no vídeo que está no CD-ROM desta edição.

Uma pequena história sobre o esporte

O canyoning começou a ser praticado no Brasil, oficialmente, em 1989, graças à ajuda de técnicos italianos que começaram a trazer os equipamentos para o país. Mas, o esporte surgiu no início do século, por acaso. Alguns estudiosos de cavernas procuravam cavernas nos cânions dos Pireneus, uma região de montanhas que separa o norte da Espanha do Sul da França, por entre rios e desfiladeiros, sem imaginar que estavam criando um esporte. Conhecido como "alpinismo em cachoeira", o canyoning sempre foi utilizado como uma das técnicas de escalada para exploração de cânions e cavernas. Porém, ultimamente foi adaptado para as cachoeiras e é considerado um esporte radical, encontrando-se até cursos para esta modalidade. O canyoning basicamente consiste em um rappel numa cachoeira, e os equipamentos utilizados são corda (dinâmica ou estática), cadeirinha, capacete, freio para corda, mosquetões, e um par de tênis para proteção contra a parede da cachoeira. Um dos perigos encontrados nesse

esporte é a pressão da água exercida sobre a pessoa e, em alguns casos, a dificuldade em penetrá-la, dependendo do volume da mesma, pois em algumas quedas, o esportista fica preso na parte externa ou interna, não conseguindo transpô-la. Fora isso, esse esporte é adrenalina pura e proporciona um grande contato com a natureza. Inúmeras cachoeiras no Brasil são ideais para o esporte. Com uma corda presa a um ponto de segurança (uma árvore ou uma rocha), a pessoa desce o leito de um canyon, vencendo cachoeiras. A descida em quedas d'água é uma atividade vertical, jovem, que, em poucos anos, já conta com um grande número de praticantes, combinando a emoção do rappel em grandes alturas com o prazer de banhar-se em águas puras e frias. Em resumo, o canyoning é certeza de diversão para todos. ■



Na beira do precipício é que a aventura começa

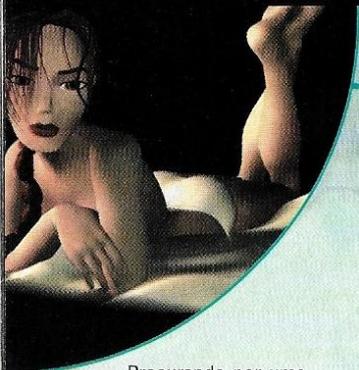
Empolgado? Quer fazer um canyoning?

A T.A.3 é uma agência especializada em aventuras radicais. Se você quer fazer rafting, rapel, canyoning, trilha, ou qualquer outro esporte, este é o endereço certo para suas aventuras. Contando com uma equipe especializada e com os melhores preços, você terá a certeza de estar praticando esportes radicais com quem realmente entende do assunto. Basta ligar e marcar para dar início às maiores e melhores descargas de adrenalina de sua vida.

Rua Caiowaá, 1791 – Perdizes
São Paulo – SP
Tel/Fax (0xx11) 3872-2511
www.ta3.com.br
e-mail: rfelder@uol.com.br



Agradecimento: Hotel Alvorada
Avenida Mário Pinotti, 1181 - Centro
Brotas/SP - Tel (0xx14) 653-1027



Headset HS1



Procurando por uma imersão completa e absoluta no mundo multimídia sem incomodar os vizinhos? O headset HS1, da Plantronics, pode ser a solução para sua viagem rumo ao mundo virtual. Contando com uma fidelidade hi-fi, auto ajuste de equalização, e controle de volume imbutido no próprio fone, este acessório conta, ainda, com um microfone para os viciados em jogos Voice-Over-Net.

Preço sugerido: US\$ 79,95
Onde encontrar:
www.plantronics.com

Sirocco Crossfire



Sua caixinha de som anda chiando muito? Que tal aumentar a adrenalina de seus games com um sistema de som realmente poderoso? Os verdadeiros viciados em games irão delirar com este sistema de caixas de som que a Videologic está disponibilizando. Contando com três saídas, a Sirocco pode ser usada em sistema de home cinema e já ganhou diversos prêmios e elogios das principais

revistas especializadas do mundo. O sistema atinge a marca de 1000W PMPO, sem nenhum tipo de distorção ou ruído. O design profissional ainda dá um charme extra ao conjunto.

Preço sugerido: não divulgado
Onde encontrar:
www.videologic.com

NOMAD Jukebox



A mania do MP3 parece ter nascido para ficar. Após o grande número de aparelhos diferentes que invadiram o mercado, a Creative lança agora uma "caixa" para que você possa arquivar os seus MP3s favoritos de forma segura. Contando com mais de 6 GB, a pequena Jukebox da linha NOMAD, permite que se archive e

navegue de maneira totalmente intuitiva. Através de um visor de cristal líquido, o MP3maniaco pode organizar da maneira que quiser suas músicas favoritas.

Preço sugerido: não divulgado
Onde encontrar:
www.nomadworld.com

Top Gun Platinum



Alucinados por simuladores de voo não podem perder esta sugestão. O joystick Top Gun é ideal para simuladores de voo com combates. Contando com um sistema com quatro botões estrategicamente posicionados e um sistema preciso de controle, não é à toa que este acessório acabou levando o selo de Top

Gun oficial. E, ainda, o joystick apresenta suporte para outros acessórios incríveis que simulam outros itens de um jato.

Preço sugerido: US\$ 29,95
Onde encontrar:
www.guillemot.com

Cordless iTouch



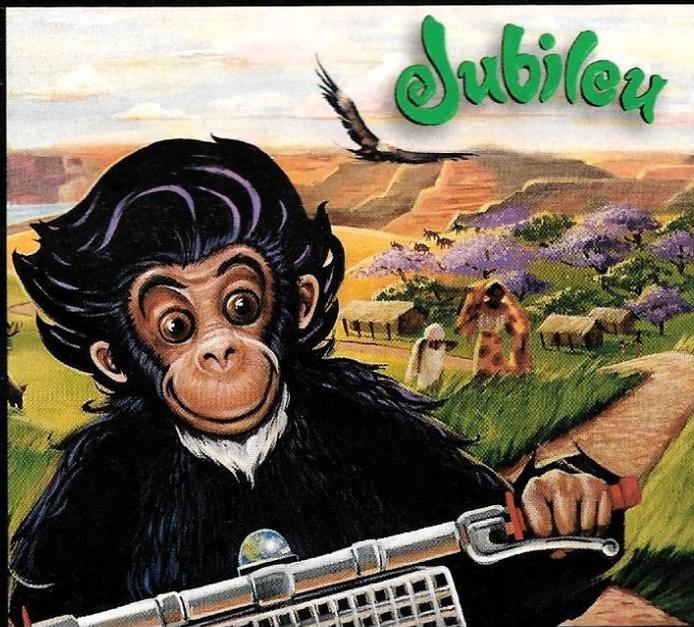
Depois que os mouses resolveram abandonar os fios, chegou a hora dos teclados também darem adeus aos cabos. A Logitech dispõe de uma enorme linha de teclados diferentes, mas os que merecem destaque são os da linha iTouch. Fora seu design arrojado e moderno, cheio de teclas de atalhos, o teclado ainda

dispõe de uma inovadora tecnologia que possibilita que o mesmo não tenha nenhuma conexão física (cabos ou fios) com o resto da máquina.

Preço sugerido: US\$ 59,95
Onde encontrar:
www.logitech.com

EXPEDIENTE: Revista PCGamer Brasil (ISSN 1413-8466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.**, telefone: (0xx11) 6942-2222. • Os CD-ROMs brindes são parte integrante desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Impressão:** Margraf/Plural • **Distribuição:** Dinap S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Afonso Capelas Jr., Mtb 20.263 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto (Concepção e Design) • **Equipe:** Alessandro Treguer, Carlos Soares Silva, Kleber Pedrosa, Leonardo Lopes, Rodrigo Rudiger, Malton Kioshi D. Sato e Douglas Rodrigues José • **Colaboraram nesta edição:** Daniel Friedländer e Rad 3 Comunicações (Ilustração). As matérias desta edição traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK. **Agradecimentos:** Renata Lima (Abril Music)

Venha brincar com a gente!



A turminha cd expert kids é só alegria!



Na cd expert kids, a diversão toma conta da garotada, e jogos super legais, cheios de brincadeiras e atividades interativas, ensinam brincando a todas as crianças. Leve esta turminha pra casa você também, e curta o sorriso do baixinho que mora em seu coração.

A revista da criança esperta
Revista cd expert kids

Chegou a coleção definitiva



Neste primeiro número:
ARMY MEN
Jogo Completo

Uma guerra de verdade...
Inimigos impiedosos... Situações críticas...
Soldados de plástico em ação

GAMEinBOX

A maneira mais legal de colecionar games

Grátis:
um exclusivo
porta CDs

Game Completo
por R\$ **9,90**

CD EXPERT

QUALIDADE
PC GAMER BRASIL

Tomb Raider™ II: Jogo completo especial de aniversário

PC GAMER

BRASIL

A MELHOR REVISTA DE GAMES DO MUNDO

Jogo Completo

TOMB RAIDER™

The Dagger of Xian

A musa do mundo gamer finalmente é sua!

II

NÃO ACEITE IMITAÇÕES. QUALIDADE SÓ NA:

CD EXPERT

REPORTAGEM ESPECIAL

NOCTURNE:
DESCUBRA TUDO SOBRE O PRÓXIMO GAME DE TERROR QUE CHEGARÁ AO MERCADO

TOP SECRET

EM PRIMEIRA MÃO: OS GAMES QUE ESTÃO CHEGANDO AO MERCADO MUNDIAL

DEBULHADOS COM EXCLUSIVIDADE: **DRIVER & FORSAKEN**



Uma jornada em 3D alucinante por terras cheias de perigo e horror.

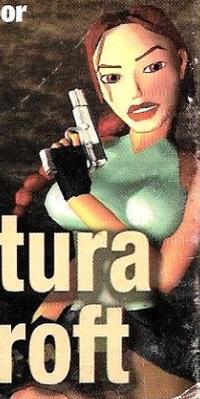


NAS BANCAS

PC Expert: um upgrade todo mês. Os melhores programas de 1999 em uma coletânea imperdível.

A maior aventura de Lara Croft

COLECIONE



Ano 5 - Nº 35 - R\$ 14,90

MANUAL EM PORTUGUÊS

TOMB RAIDER

THE LOST ARTIFACT

AS MAIS NOVAS AVENTURAS DE
LARA CROFT

CINCO NOVAS FASES: Corra na velocidade máxima, equilibre-se em plataformas íngremes e aventure-se por cinco fases de ação interligadas à caçada de Lara ao artefato perdido, dando continuidade às aventuras de Tomb Raider III.

NOVOS INIMIGOS: Os guardas de Willard são a menor de suas preocupações. Prepare-se para enfrentar guerreiros selvagens, monstros pré-históricos voadores e horripilantes mutações.

SEGREDOS ESPECIAIS: Descubra os segredos ocultos em cada fase, tais como a verdade sobre o Monstro de Loch Ness.

NOVOS AMBIENTES: Do castelo escocês de Willard à desolada e selvagem costa francesa, Lara pode estar perto de casa, mas será que a busca ao artefato perdido a levará para mais longe do que ela imaginou?

PUBLICADO POR

EIDOS
INTERACTIVE

CORE
TM

www.greenleaf.com.br

Greenleaf

É Muito Mais Game

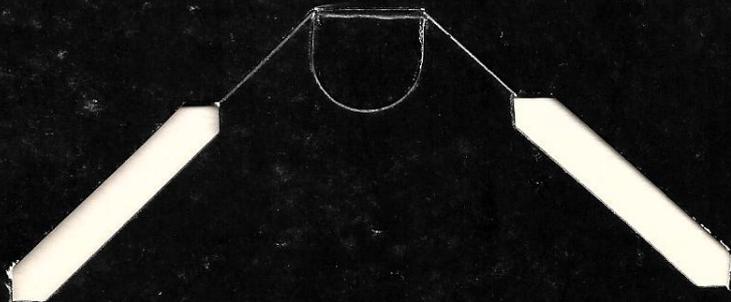
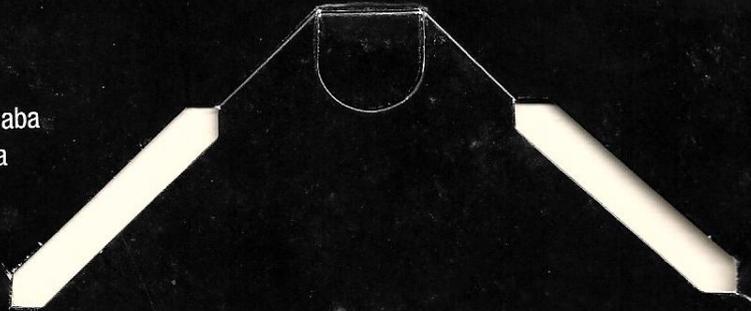
Tomb Raider, The Lost Artifact e Eidos são marcas registradas da Eidos Interactive, Inc. Eidos, Eidos Interactive e o logótipo Eidos são marcas registradas da Eidos Interactive, Inc. Core, Core Design e o respectivo logótipo são marcas registradas da Core Design Ltd. ©2000 Core Design Ltd. Distribuído no Brasil pela Greenleaf sob licença da Eidos Interactive, Inc.



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.



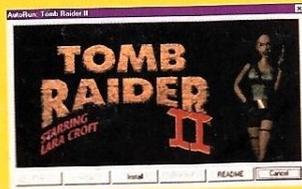
Procedimentos para instalação:

TOMB RAIDER™ II: The Dagger of Xian

Para instalar o jogo Tomb Raider II, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM e aguarde a apresentação automática da tela abaixo. Caso isso não ocorra, execute o arquivo SETUP.EXE que está na raiz do CD. Depois disso, siga os procedimentos da tela que será fornecida para terminar a instalação. Para mais detalhes, consulte o manual completo de Tomb Raider II na página 48.

Configuração Mínima:

- Windows 95/98 – requer DirectX 5.0 instalado (incluso no CD)
- Pentium 90 MHz (recomendado 133 MHz)
- 16 MB RAM (recomendado 32 MB)
- Drive de CD-ROM 4X
- Placa de som 100% compatível com Windows 95
- Suporta todas as placas aceleradoras 100% compatíveis com Direct 3D



CD GAMER 35

A execução do menu se dará automaticamente ao inserir o CD-ROM no drive. Caso isto não ocorra, execute o arquivo CDGAMER35.EXE, que está na 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 2 MB 16 bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3D)
- DirectX® 7
- Suporta todas as placas aceleradoras 100% compatíveis com Direct 3D



Editorial.

E com enorme alegria que nossa equipe apresenta a super edição de aniversário. Durante todo o trabalho, fizemos uma pequena retrospectiva sobre as edições anteriores. E chegamos a uma conclusão muito importante: a PC Gamer Brasil cresceu e amadureceu muito, atingindo a liderança no mercado editorial rapidamente e mantendo o título por todos estes cinco anos. Alguns até tentaram nos copiar, mas, os leitores não são bobos.

Mas, em meio a tanto trabalho duro, não faltam recompensas. Todos os meses, recebemos centenas de cartas e e-mails vindos dos mais diferentes lugares, todos contendo uma coisa em comum: elogios. Esta é, sem dúvida, nossa maior recompensa, saber que estamos no caminho certo.

Como acontece em toda comemoração de aniversário que se preze, reservamos diversas surpresas para nossos leitores. Fora inúmeras matérias especiais, tais como: um tutorial completo para montar e colocar na Web sua homepage de games, walkthroughs completos para Forsaken e Driver, entre muitas outras matérias. Passamos várias semanas pesquisando o melhor presente que existe no mundo para fazer parte de nossa festa. Bem, a esta altura você, leitor, já deve ter percebido do que estamos falando. Sim! Lara Croft, a deliciosa musa virtual, agora faz parte da família Expert. Completa e absoluta, a gata desejada por dez entre dez gamers do mundo é o nosso presente. Na aventura, uma das mais comentadas e elogiadas pela crítica especializada, Lara terá de percorrer diversos países atrás da adaga de Xian, um artefato místico desejado por muitos. E, não pára por aí. Para o deleite dos viciados por Lara, a sensual gata virtual, esta presente em todas as páginas, a sensual gata virtual, esta presente.

Esperamos que você aproveite nossa festa e esteja conosco no próximo aniversário.

Um abraço,

O editor

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-virus 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 mediante o uso dos programas contidos nos 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.

AGE OF WONDERS

Magia e muitos combates: lidere a maior batalha entre humanos e os entes da natureza



EXCLUSIVO

PERNALONGA: PERDIDO NO TEMPO

O coelho mais louco do mundo em diferentes épocas da história

EXCLUSIVO



DEMOLITION RACER

Hora de destruir! Acelere fundo e faça da sua corrida uma verdadeira demolição

EXCLUSIVO



GLANS

Volte à era medieval em um game nos mesmos moldes do aclamado Diablo



SHANGAI: SECOND DYNASTY

Sinta as diferentes energias do mundo nesta coletânea de games orientais



CLOSE COMBAT IV

Quando a guerra parecia terminada, a maior batalha da humanidade só estava começando



NASCAR 3

Delire com a terceira versão de uma das mais tradicionais corridas para PC



LEGO RACERS

Monte seu piloto e seu carro com blocos de Lego e corra em circuitos incríveis



KILLER LOOP

As corridas do futuro estão mais próximas do que você imagina



JETBOAT SUPERCHAMPS

Desfrute um verão virtual em um maravilhoso campeonato de jetboats



FORD RACING

Participe de uma corrida com os carros campeões da Ford



FISH REVENGE

Finalmente, chegou a hora da revanche dos peixes

EXCLUSIVO



WORLD EMPIRE IV

Amantes de WAR: chegou a vez de dominar o mundo on-line



I'VE GOT SOME BALLS

Controle uma bola de metal em um puzzle com alta tecnologia tridimensional



TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

Lara Croft está de volta e em busca de um artefato místico perdido na Escócia



OMIKRON: THE NOMAD SOUL

A aventura mais badalada de todos os tempos, com a participação especial de David Bowie



EXCLUSIVO

FLANKER 2.0

Ao lado dos russos, pilote as mais possantes máquinas de destruição aéreas do momento



CARNIVORES 2

A temporada de caça aos dinossauros parece não terminar mais



EXCLUSIVO

A maior aventura de Lara Croft

Mais uma vez, a exploradora mais sexy de todo o planeta sai em busca de um artefato místico. Lara Croft, a musa definitiva do mundo gamer, precisa encontrar a adaga de Xian, uma espécie de faca capaz de dar poderes impressionantes a quem possui-la. Dividida em três partes, este artefato está escondido em lugares distintos do mundo. Mas, Lara não está sozinha em sua busca. Mercenários e outros sujeitos perigosos também estão na trilha da adaga de Xian. Chegou sua vez de ajudar a senhorita Croft nesta busca incrível, cheia de mistério e perigo.

TOMB RAIDER II

The Dagger of Xian

- Explore novos mundos: Viaje com Lara ao Tibete, China, Venezuela, e muitos outros lugares
- Bonita e perigosa: Durante a aventura, Lara pode usar pistolas automáticas, arpões, bazucas, rifles M16, metralhadoras Uzis, e outros

- Lara ainda mais sexy: Agora, a heroína pode realizar novos e incríveis movimentos durante a aventura
- Mais habilidosa do que nunca: Dirija barcos, motos e outros veículos

Jogo Completo

ADOLESCENTES 13+

EMPRESA RELIADA A

Conteúdo livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus

CD EXPERT

Você irá descobrir como é gostoso apaixonar-se por Lara Croft



Requisitos para Tomb Raider II: Windows 95 e 98, DirectX 5 instalado (incluído), Pentium 90 MHz (recomendado 133 MHz ou superior), 16 MB RAM (32 MB recomendados), drive de CD-ROM 4X, placa de som 100% compatível com Windows 95. Suporta todas as placas aceleradoras 100% compatíveis com DirectX 3D.
Requisitos para CD Gamer: Windows 95, Pentium 166 MHz ou superior, 16 MB RAM, drive de CD-ROM 4X, placa de som 100% compatível com SoundBlaster, placa de vídeo PCI 2 MB 16 bits, alguns jogos precisam de placa aceleradora 3D, DirectX 7. Todos os programas incluídos nos CDs brindes (exceto Tomb Raider II) são Shareware, Freeware ou demos-jogáveis.
Parte do conteúdo do CD encontra-se disponível na Internet. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos. Tomb Raider: The Lost Artifact e Eidos são marcas registradas da Eidos Interactive, Inc. Eidos, Eidos Interactive e o logo da Eidos Interactive são marcas registradas da Eidos Interactive, Inc. Core, Core Design e o respectivo logo são marcas da Core Design Ltd. ©2000 Core Design Ltd. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares.

EIDOS
CORE

COMPATÍVEL

