

RAILROAD TYCOON II™ - TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

PC GAMER

NÃO ACEITE IMITAÇÕES. QUALIDADE SÓ NA

CD EXPERT

SAIBA TUDO
SOBRE:

DAIKATANA,
DIE HARD 2,
HEAVY METAL,
F.A.K.K. 2,
STARLANCER

E MUITOS OUTROS

GRÁTIS NO CD

• 69 MAPAS INÉDITOS PARA
RAILROAD TYCOON II

• TRANSFORME SEU
TOMB RAIDER II
NA VERSÃO GOLD

• PACOTE COM NOVOS
NÍVEIS DE UNREAL
TOURNAMENT

VÍDEOS INÉDITOS
KISS PSYCHO CIRCUS
MAX PAYNE
NOCTURNE

• Beat Mania
• F/A-18E Super Hornet
• Enemy Engaged: Comanche vs Hokum
• Hunt for the Red Baron • Imperium Galactica 2
• Lucky Luke: Seguindo a pista dos Dalton
• Labirinth • Last Call • Metal Fatigue
• Pink and the Brain: World Conquest • Pool'N UP
• Sly Masters • Slam Tilt Resurrection • Sudden Strike
• Star Fire • The Rage • Vampirjagd • Wild Wild West

Jogo
Completo

Ano 5 - Nº 37 • 14,90

TOTALMENTE
EM PORTUGUÊS

RAILROAD
TYCOON II

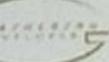
Desenvolvido por

POP
PopTop Software



SOU MUITO MAIS CD EXPERT COLECIONE
SOU MUITO MAIS PC GAMER

Publicado por



CD EXPERT

18
DEMOS
JOGÁVEIS

Walkthru's exclusivos
Deathtrap Dungeon
& Legacy of Kain:
Soul Reaver

CD EXPERT

CDE37_CDR

Os jogos vendidos neste CD são licenciados ou devem ser licenciados

INTERNACIONAL

Abertura completa da E3:
a maior feira de games do mundo

DICA
PC GAMER:

Monte sua
própria rede
de games

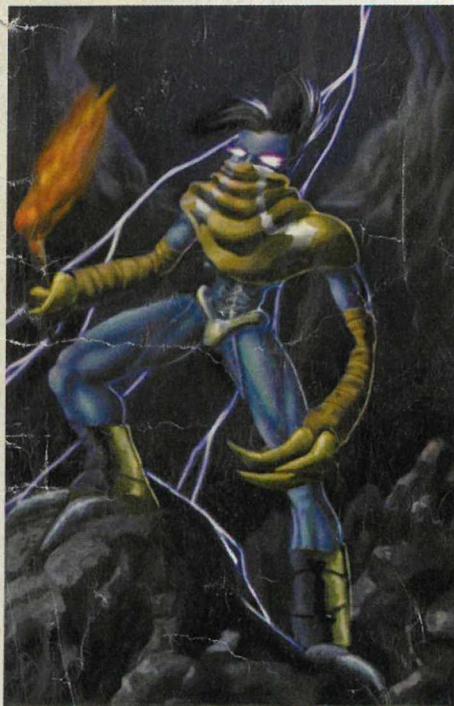
CD EXPERT

originalgames

COLECIONE

Caros desesperados em Tomb Raider II, o passo-a-passo completo e ilustrado para este jogo foi publicado na edição de número 35. Você irá encontrá-lo no CD-ROM de demos, um super walkthru totalmente ilustrado com dezenas de dicas espertas para superar qualquer fase deste game.

Com relação à afirmação do nosso leitor Tales, que só publicamos demos para micros top de linha, gostaríamos de esclarecer que nossa missão como a mais conceituada revista especializada em games do país é falar e mostrar o que há de novo no mercado. Em nossa seleção de demos, procuramos balancear a quantidade de demos baseados no requerimento mínimo de cada um. Os desenvolvedores de jogos estão sempre buscando trabalhar com o que há de mais moderno para tornar seu produto mais atraente e, por esse motivo, alguns demos necessitam de mais memória ou até mesmo de placas aceleradoras.



Simplesmente arrepiante!!!
Raziel numa noite de verão, bem que poderia ser o título do desenho de Antônio Petronili, de Santa Catarina.

Proibição não!

Primeiro, gostaria de parabenizá-los pela revista. Tenho todas. Gostaria que vocês colocassem mais jogos do estilo de *Twinsen's Odyssey*, que, na minha opinião, é um ótimo jogo. E por falar em proibição de jogos, com tanta coisa que esse país precisa, será que ninguém tem nada melhor para fazer? É incrível que algumas pessoas venham querer encher a paciência de quem só está se divertindo...

Diego Spinola
Por e-mail

Acho que proibir é uma gigantesca besteira, eu tenho fácil acesso aos jogos proibidos, e acredito

que a violência de um jogo não influencia em nada a vida das pessoas. Já joguei jogos recomendados para adultos tendo 12 anos, e não mudei de comportamento por causa do alto índice de violência. Passei dezenas de horas jogando Carmageddon e GTA e não saí atropelando os outros nem roubando carros. As pessoas violentas usam de atitudes bárbaras por outras causas: drogas, bebidas alcoólicas ou até por terem uma vida social conturbada. Minha opinião é que a idade ideal para poder jogar games com qualquer índice de violência é 13 anos. Discordo da auto regulamentação dos games, pois acredito que nem os índices mais extremos de violência podem mudar o comportamento de uma pessoa normal. Ao invés dos políticos proibirem os jogos, por que eles não passam a prestar mais atenção na violência gratuita da televisão? Por que esses caras não acabam com as verdadeiras coisas que causam a violência? Culpar os joguinhos é pura cara-de-pau! Deangelis Barbosa de Oliveira

Por e-mail

Num país como o nosso, com tantos problemas, é mais do que um grande absurdo ter de ouvir uma besteira como esta. Será que, ao invés dos políticos ficarem tentando achar explicação para o caos, não seria mais correto tomarem providências? Temos muitas famílias passando fome, crianças com sérios problemas de educação, bandidos soltos por todos os cantos e estes senhores resolvem gastar dinheiro e tempo proibindo jogos de computador.

Marcelo Silveira
Por e-mail

Agradecemos pela gigantesca quantidade de cartas e e-mails que recebemos nos últimos meses com a opinião de nossos leitores sobre a proibição. Continuamos esperando mais manifestações, lembrando que, mesmo tendo passado algum tempo desde a proibição, os gamers não podem deixar a peteca cair!



Quem disse que menina não joga? Numa versão totalmente romântica, Paula Ueda enche nosso espaço com seu talento com Pikachu e, evidentemente, Lara Croft



Mais um fã ardoroso do vampiro pós-apocalíptico de *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Armando Feijó, do Rio de Janeiro, não poupar detalhes em seu super trabalho

Lara em apuros

Gostaria de saber se posso contar com vocês para esclarecer uma dúvida cruel. Estou jogando o Tomb Raider 2 a quase um mês e não consigo sair da segunda fase. Estou na sala das pedras, quando empurra-se a pedra na lareira e salta-se a rampa de lâminas para cair nas passagens de fogo e, finalmente, sair no fundo do quadro. Já fiz de tudo para chegar ao mezanino onde há 2 alavancas, uma em cada lado da sala. Também mergulhei e acionei a alavanca debaixo da água, mas só abriu o alçapão e saí novamente no fundo do quadro. O que devo fazer? Onde devo ir?

Danilo Amaral
Por e-mail

*Muita calma nessa hora! Antes de sair por aí arrancando os cabelos, dê uma checada na edição *Deathtrap*. Nas páginas da revista, você irá encontrar um guia estratégico simplificado, ideal para quem não quer tudo mastigado. Mas, se a coisa ainda continuar complicada, no CD de demos, você irá encontrar um walkthru detalhado para obter sucesso na expedição.*

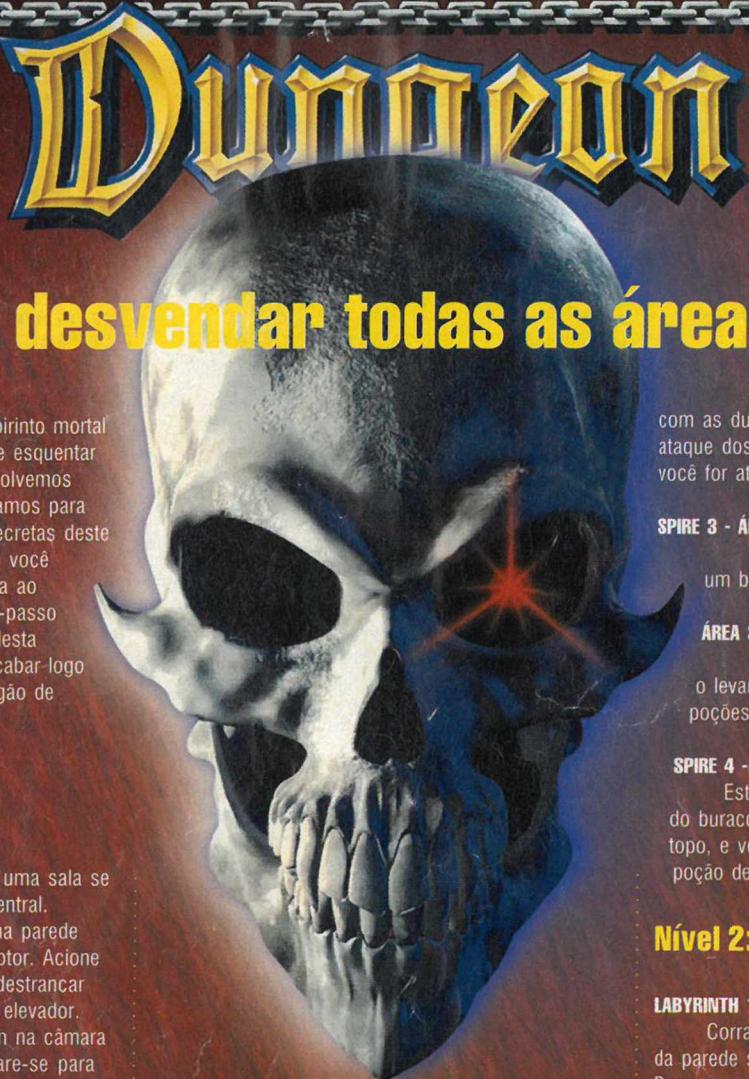


Raziel continua fazendo sucesso entre nossos leitores. Neste mês, o nosso amigo vampiro ganhou um novo destaque nos traços do nosso talentoso Pedro Hermann, de Sampa.

Para adquirir qualquer número anterior da PC Gamer Brasil ligue, de qualquer parte do país para Fast CD (0xx11) 3889-0489

Nosso e-mail: editoria@pcgamer.com.br
Endereço para correspondência:
CD EXPERT EDITORA
Caixa Postal 13-546 - CEP 03399-970
São Paulo-SP - Brasil

DEATHTRAP



Dungeon

O guia para desvendar todas as áreas secretas

Se você ainda está preso no labirinto mortal de Deathtrap Dungeon, pare de esquentar sua cabeça. Nesta edição, resolvemos todos os mistérios e apresentamos para você a solução para todas as áreas secretas deste fantástico jogo. Mas, se mesmo assim você ainda estiver tendo dificuldades, recorra ao nosso kit médico completo: o passo-a-passo detalhado e ilustrado que está no CD desta edição. Chega de conversa e vamos acabar logo com este rei impiedoso e com seu dragão de estimação!

Nível 1

SPIRE 2 - ÁREA SECRETA 1

Quando as escadas aparecerem, uma sala se tornará acessível através da câmara central. Dentro, encontra-se a Flamelance e uma parede escondida com um interruptor. Acione este interruptor para destrancar esse portão perto do elevador. Vários Imps aparecem na câmara central, então, prepare-se para o combate.



ÁREA SECRETA 2

Esta área é acessível pelo interruptor acima da área secreta e contém muitos itens úteis. Pegue o Bombshot, 3 moedas, e 2 poções de cura antes de retornar à sala central e subir pela escada espiral. Pegue o antídoto e entre na próxima sala. Vá ao elevador e lute

com as duas aranhas gigantes. Use o Flamelance e ataque dos lados para evitar seus ataques. Se você for atingido, use o antídoto.

SPIRE 3 - ÁREA SECRETA 1

Depois de pegar a espada, procure por um bloco que abre, revelando 3 fireballs.

ÁREA SECRETA 2

Ache a entrada na sala do elevador. Ela o levará até um baú contendo 2 bombas, poções de cura, e uma moeda.

SPIRE 4 - ÁREA SECRETA 1

Esta engenhosa área secreta está no fundo do buraco do elevador. O elevador deve estar no topo, e você deve pular ao nível abaixo. Pegue a poção de força do fundo do buraco do elevador.

Nível 2: Labyrinth

LABYRINTH 1 - ÁREA SECRETA

Corra pela ponte até o elevador. Uma seção da parede se abre e revela o Magic Warhammer. Pegue-o rapidamente e saia fora antes que a parede se feche, ou você será forçado a lutar com vários minotauros lá embaixo.

LABYRINTH 2 - ÁREA SECRETA

Use a Red Key para passar pelo portão. Dentro, há um baú contendo vários itens, incluindo 2 Blundershots e 2 Arcs of Power.

Nível 3: Circus

CIRCUS 1 - ÁREA SECRETA

Saia da passarela em cima das tendas do circo e atravesse reto passando pela encruzilhada.



Caia na área superior à esquerda, que não tem espinhos, e pegue as poções de cura antes de acionar o interruptor e entrar no teleporter de volta ao topo.

CIRCUS 2 - ÁREA SECRETA 1

Quando o jato de fogo estiver apagado, atravesse a sala e ache a parede móvel que esconde a caixa surpresa cheia de itens. Pegue as 2 poções de cura e 2 Fireballs antes de retornar ao portão.

ÁREA SECRETA 2

Siga pelo portão e, então, pela direita, e ache outra parede secreta que esconde uma caixa surpresa, contendo uma Bombshot e 2 poções de cura. Volte e continue pelo corredor, matando todos Jugglers que você encontrar. Abra a sala e siga pelo corredor através do portão no final. Vá pela sala no fim do corredor e você dará em um par de portas. Você precisa da Gold Key para abrir a sala esquerda, então, vá pela direita e mate o par de Jugglers antes de ir à próxima sala.



ÁREA SECRETA 3

Será revelada uma sala com um par de caixas surpresa contendo: poções de cura, Razor Spell e um antídoto. As cortinas fecham rapidamente e matam, então, pegue os itens rapidamente. Retorne à sala anterior e use a Gold Key. Mate todos Jugglers à sua espera e saia do nível.

CIRCUS 3 - ÁREA SECRETA

Retorne ao ponto de partida e ache o portão à esquerda da entrada, ele leva a uma área secreta contendo 4 poções de cura e 2 Fireballs. Todos outros portões levam a mais Snake Women. Deixe-as em paz, a não ser que você esteja procurando por briga.



Nível 4: The Pit

PIT 1 - ÁREA SECRETA 1

Pegue o antídoto e os Rockets escondidos atrás da parede no escuro.

ÁREA SECRETA 2

O altar ativa um elevador que o levará a esta área que contém um Ankh of Vitality.

ÁREA SECRETA 3

A parede escondida leva-o à Venom Sword. Pegue-a e volte à sala principal.

PIT 2 - ÁREA SECRETA 1

Outra parede escondida nesta área esconde um Ankh of Vitality.

ÁREA SECRETA 2

Vá pelo portão e atravesse a sala na direita para achar um bau com uma moeda e poções de cura. Um Save Game Marker secreto está no parapeito do lado oposto desta sala, isso se você acionou o interruptor atrás do canto da parede escondida. Salve seu jogo e prossiga pelo portão, indo à sala oposta ao portão de prata trancado.

ÁREA SECRETA 3

Siga a rampa e pule na plataforma e, depois, para a plataforma móvel. Siga por ela até você poder



abrir a parede na direita e achar a ÁREA SECRETA que contém 2 Crowns, uma Bombshot e Strength. Vá pela plataforma de volta ao outro lado e acione o interruptor para abrir a sala.

PIT 3 - ÁREA SECRETA 1

Quando todos inimigos estiverem mortos, fique sobre painel luminoso do chão para pegar o Ankh of Vitality, Warding e a Blunderbuss Shot.

ÁREA SECRETA 2

Na parede perto da plataforma, há um painel que você ativa para entrar no corredor secreto. Abra a parede esquerda e prossiga até a parede se abrir. Desvie das lâminas e pegue, no final, a Flamelance e o Magic Warhammer.

PIT 4 - ÁREA SECRETA

Há um teleporter que o leva a uma sala com 2 Arcs of Power, poções de cura e um Greater Razor Spell.

PIT 5 - ÁREA SECRETA 1

Continue pela borda e caia. Mate os Skeletons e pegue os 2 antídotos na esquerda. Continue pelos arcos e mate mais alguns skeletons, abra a parede na esquerda para achar o Infernal Device (Rocket Launcher). Uma poção de cura está no arco da direita e guardada por um Skeleton escondido. Saia pela sala da direita.



ÁREA SECRETA 2

Pule em direção ao parapeito anterior e caia à direita. Aione o interruptor mais longe e, então, pegue o elevador e siga para a esquerda. Caia no abismo. Pegue a poção de cura e o Firefly. Pegue o teleporter de volta ao topo.

ÁREA SECRETA 3

Caia à direita e abra a parede no final da bifurcação para pegar 3 Arcs of Power. Use o teleporter para retornar ao topo, corra pelas armadilhas de fogo e siga pelo canto.

ÁREA SECRETA 4

Pule em direção ao bloco de pedra e abra a parede para achar um baú secreto contendo um Warding e um Greater Razor Spell. Pule de volta e siga pela passagem para ir ao elevador que o leva à área final do Pit.

PIT 6 - ÁREA SECRETA 1

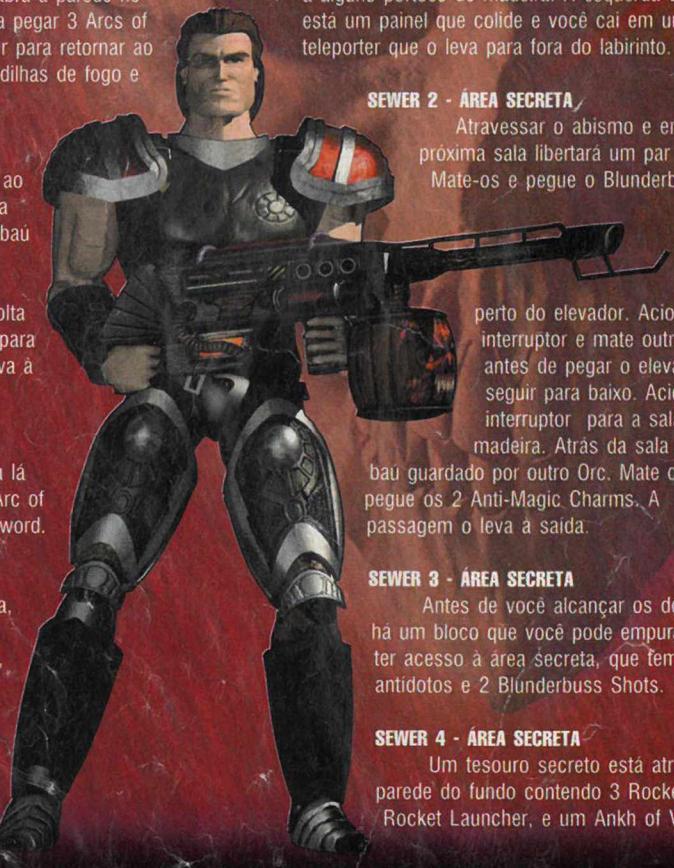
A área escondida lá pelo fogo contém um Arc of Power e a Red Spirit Sword.

ÁREA SECRETA 2

No canto à direita, há uma parede móvel que contém um Speed, um Warding e um Icy Cool.

ÁREA SECRETA 3

A parede móvel nesta área contém um Ankh of Vitality.



Nível 5: Belfry

BELFRY 1 - ÁREA SECRETA

Depois de teleportar-se nesta sala, você pode pegar a Venom Sword e subir no elevador para usar o Save Game Marker.

BELFRY 2 - ÁREA SECRETA 1

Pegue o elevador até esta área, que tem um Warding. Volte, vá pela passagem, e siga à direita.

ÁREA SECRETA 2

Abra a parede no fim da passagem para ter acesso à área secreta com o Strength e 3 moedas.

BELFRY 3 - ÁREA SECRETA

Um Magic Warhammer o aguarda atrás de uma parede na esquerda desta sala.

Nível 6: Sewers

SEWER 1 - ÁREA SECRETA

Pela parede à direita, você deve ter chegado a alguns portões de madeira. À esquerda deles, está um painel que colide e você cai em um teleporter que o leva para fora do labirinto.

SEWER 2 - ÁREA SECRETA

Atravessar o abismo e entrar na próxima sala libertará um par de Orcs. Mate-os e pegue o Blunderbuss Shot

perto do elevador. Acione o interruptor e mate outro Orc antes de pegar o elevador para seguir para baixo. Acione o interruptor para a sala de madeira. Àtrás da sala está um baú guardado por outro Orc. Mate o Orc e pegue os 2 Anti-Magic Charms. A passagem o leva à saída.

SEWER 3 - ÁREA SECRETA

Antes de você alcançar os dois baús, há um bloco que você pode empurrar para ter acesso à área secreta, que tem 2 antidotos e 2 Blunderbuss Shots.

SEWER 4 - ÁREA SECRETA

Um tesouro secreto está atrás da parede do fundo contendo 3 Rockets, Rocket Launcher, e um Ankh of Vitality.

Nível 7: Trench

TRENCH 1 - ÁREA SECRETA

Atravesse este elevador, você pode abrir a parede para ter acesso à área secreta com 2 poções de cura e uma moeda.

TRENCH 2 - ÁREA SECRETA

Use o Save Game Marker e suba no elevador. O elevador é um teleporter fantasiado de elevador, então, ative-o para ir até a área secreta, aonde você pega um Warding. Mate todos Rat Guards dentro das casa-mata usando granadas ou o seu Blunderbuss. Vá à plataforma no meio para entrar nos bunkers. Quando todo mundo estiver



morto, acha a saída desviando das minas. Pegue o elevador até a próxima passagem.

TRENCH 3 - ÁREA SECRETA

À esquerda, há um chão quebradiço que o levará à área secreta. Você toma 50 pontos de dano apenas para pegar uma speed potion.





Nível 8: Inversion

INVERSION 1 - ÁREA SECRETA

Abra a parede à esquerda da sala e pegue o Blunderbuss Shot e a Red Key. A chave está atrás da segunda parede escondida no fim da passagem. Vá pelas portas de madeira e siga pelo corredor matando Rat Guards pelo caminho. O último guarda lhe deixará uma poção de cura e Blunderbuss Shots quando você o matar.

INVERSION 2 - ÁREA SECRETA

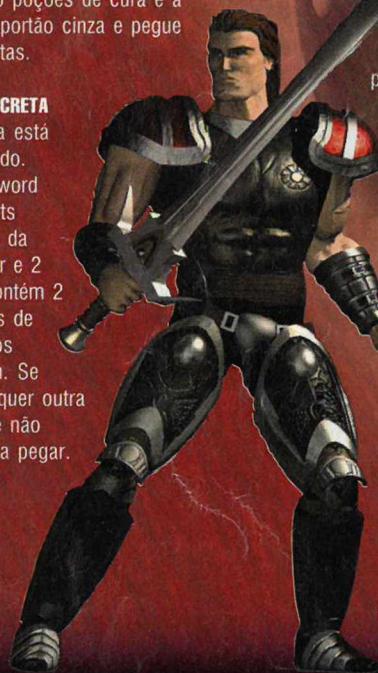
Vá à sala do lado oposto e mate outro Rat Guard, abra a parede na direita e acha a área secreta contendo poções de cura e a Silver Key. Saia pelo portão cinza e pegue o elevador até às portas.

INVERSION 3 - ÁREA SECRETA

A cripta secreta está atrás do portão dourado. Equipe a sua Silver Sword para quando os Ghosts aparecerem. O caixão da direita contém 2 Razors e 2 Jet Spells, e o baú contém 2 Fireballs e 2 munições de Flamethrower. Mate os Ghosts que aparecem. Se você tentar abrir qualquer outra coisa, terá que lutar e não haverá mais itens para pegar.

INVERSION 4 - ÁREA SECRETA

Equipe uma Silver Sword e mate os Rat Guards e Ghosts que saem dos caixões. O baú



INVERSION 5 - ÁREA SECRETA

Ande para fora do canto da passarela para pegar um Rocket Shot, Warding, e Invisibility. Suba na plataforma e ative-o para retornar à ponte acima.

INVERSION 6 - ÁREA SECRETA 1

Ative a bandeira e o teleport até a área secreta no fundo do abismo, onde você acha um Ankh of Vitality. Continue pela passagem e use o Save Game Marker.

ÁREA SECRETA 2

Ative a bandeira vermelha na parede para abrir o baú e pegar o Fireball e Firefly. Não esqueça das 2 Bombshots na esquerda.

INVERSION 7 - ÁREA SECRETA 1

Vá pelo portão e abra a parede na direita para achar a área secreta com o Flamelance e 2 Rockets. Continue ao redor pela passagem e pela sala para acabar a área.

INVERSION 8

Sem área secreta

INVERSION 9 - ÁREA SECRETA 1

Você precisa ser rápido para pegar ambos segredos. Siga pela passagem e entre na próxima sala, correndo e caindo à esquerda na vala do elevador para teleportar-se à área com um Icy Cool e um Ankh of Vitality.

ÁREA SECRETA 2

Assim que você reaparecer no topo, vire, corra e caia na vala do elevador da direita para ser transportado até uma área com Rockets, Grenades e um Arc of Power.

Nível 9: Dragons

DRAGON 1 - ÁREA SECRETA

Corra pela armadilha de fogo quando o elevador chegar ao fundo. Não ative a alavanca, apenas corra e colete as 2 poções de cura, 4 Fireballs, e a Venom Sword, abra os baús e pegue o Arc of Power, Speed, Warding, Strength e Rockets.



Retorne ao elevador e use a alavanca à direita para voltar.

DRAGON 2 - ÁREA SECRETA

Atrás de uma das paredes você achará Strength e Speed Potions. Use a Speed Potion para correr rapidamente na sala e acione cada um dos 6 interruptores dourados para destrancar o portão que lhe dá acesso a uma Venom Sword.



DRAGON 3 - ÁREA SECRETA

Na esquerda da sala pequena, atrás do portão, está outro Ankh of Vitality.

DRAGON 4

Aqui, não há segredos, você só irá precisar de toda sua habilidade e muita paciência. ■

Dicas & Códigos

AS DICAS DOS GAMES COMPLETOS DA PC GAMER BRASIL

Finalmente! Após várias edições de espera, a coletânea de dicas que os expertmaníacos tanto esperavam: as dicas dos nossos jogos completos desde a criação da revista até os dias de hoje! A partir desta edição, você irá conferir a seção Dicas&Códigos Especial com as manhas dos jogos completos desde a edição 11 (Stargunner) até a última edição, 35 (Tomb Raider II).

Por esse motivo, a página reservada ao leitores será utilizada para essa coletânea, já que essa seção especial está sendo feita para atender a uma enorme quantidade de e-mails e cartas dos próprios leitores, ok?! Terminando essas edições especiais, a sua seção Dicas&Códigos voltará ao normal.

Assim, nesta 1ª parte das Dicas&Códigos Especial, vocês conferem as dicas dos jogos completos que nós presenteamos enquanto a revista se chamava CD EXPERT (edições de n.º 11 até 22). Vamos nessa!

NOTA: Não foram encontradas dicas para os games completos **TIMESHOCK** (edição 16) e **COMANCHE 2** (edição 18)

- Edição 11 (Jogos de Horror + Stargunner)

STARGUNNER

Para ativar os códigos, tecle "PAUSE" e digite "imabigcheat". Você escutará um som de um sino: é o sinal de que os códigos estão ativados.

Códigos gerais:

BLAST	Poder completo na arma principal
PLASMA	Ganhe o plasma cannon
PULSE	Ganhe o pulse cannon
CASH	5.000 de crédito
FLAMES	Invencibilidade temporária
NUKES	Ganhe nukês
LIFE	Vida extra
WARP TO #	Salte para o nível # (1-9)
IMPULSE	Ganhe o Impulser engine
IONISER	Ganhe o Hydrogen ioniser engine
MEGAPULSE	Ganhe o Megapulse 2000 engine
GRAVDIS	Ganhe o Gravdis 5 engine
ENER	Ganhe o Enertron satellite
MINE	Ganhe o Mineslammer satellite
DYNA	Ganhe o Dynamo 500 satellite
T00	Removes Top Sidearm
T01	Credit Drone Top Sidearm
T02	Plasma Bomb Top Sidearm
T03	Evolver Top Sidearm
T04	Matter Disruptor Top Sidearm
T05	Rebounder Top Sidearm
T06	A-Matt Boomerang Top Sidearm
T07	Fragmentor BE800 Top Sidearm
T08	Bi Partical Cannon Top Sidearm
T09	Flamer Top Sidearm
T10	Ion Cannon Top Sidearm
T11	Magnum 3000DX Top Sidearm
T12	Dual Laser Top Sidearm
T13	Torpedo Launcher Top Sidearm
B00	Removes Bottom Sidearm
B01	Credit Drone Bottom Sidearm
B02	Plasma Bomb Bottom Sidearm

B03	Evolter Bottom Sidearm
B04	Matter Disruptor Bottom Sidearm
B05	Rebounder Bottom Sidearm
B06	A-Matt Boomerang Bottom Sidearm
B07	Fragmentor BE800 Bottom Sidearm
B08	Bi Partical Cannon Bottom Sidearm
B09	Flamer Bottom Sidearm
B10	Ion Cannon Bottom Sidearm
B11	Magnum 3000DX Bottom Sidearm
B12	Dual Laser Bottom Sidearm
B13	Torpedo Launcher Bottom Sidearm



- Edição 12 (The Best Games + Flying Corps)

FLYING CORPS

Aperte "u" para ganhar 500 pés de altitude.

ITSAWONDERFUL HATMAN	Vida extra Transforma Jim num desenho de palito Continues
ONANDONANDON POPQUIZHOTSHOT SLAUGHTERHOUSE	Dá 1000 bullets Dá acesso aos cinco primeiros níveis do game

Códigos de fases - Remetem você diretamente para a fase indicada:

Nome da fase	Código:
What the Heck	TEAKETTLE-FAUCET-COW-FAUCET-COW-FAUCET
Down the tubes	PAINT-FAUCET-TV-FAUCET-CONE-TV
Pod Races	CONE-TEAKETTLE-CONE-COW-COW-TEAKETTLE
Snot a Problem	COW-TEAKETTLE-TV-COW-TEAKETTLE-PAINT
Level 5	TV-TV-COW-TINCAN-COW-HAMMER
Darkness	TEAKETTLE-PAINT-TINCAN-FAUCET-PAINT-FAUCET
Peter Puppy	COW-TV-TEAKETTLE-COW-TEAKETTLE-PAINT
Buttville	TINCAN-TV-TV-TEAKETTLE-CONE-COW
Andy Asteroids	CONE-FAUCET-COW-COW-COW-TV



- Edição 13 (Universo Animado + Earthworm Jim)

EARTHWORM JIM

Códigos de fraude – Digite a qualquer momento do jogo:

NOBLE	Energia cheia
YOU ARE SOD	Invencibilidade
DONOTGOTHERE	Para ver o final do jogo

- Edição 14 ("Dose Dupla": Pitfall + Test Drive: Off Road)

PITFALL: The Mayan Adventure

Com o jogo em andamento, digite:

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN 9 vidas
FIVEEASYPIECES Completa os 5 primeiros níveis
PUMPYOUUP 99 em todas as armas
IDBUYTHATFORADOLLAR Permite ir para qualquer nível
FRAMERATE Mostra a taxa de frames do jogo no topo da tela
IDDQD Mostra os créditos do jogo
PAIDTOPLAY Experimente...
HATMAN (1x) Transforma você numa figura estranha
 (2x) Transforma as criaturas em figuras estranhas
 (3x) Todos voltam ao normal

LETSDOHETIMEWARP Permite jogar na versão original de Pitfall! (Atari).
 • Se a senha entrar corretamente, você irá escutar um som característico. Clique no menu do jogo e, depois, na opção (Atari 2600 level)

EATMOREBRAN ou **EATMOREBRAIN** 9 continues



TEST DRIVE: OFF ROAD

No diretório **TDOR** do jogo, vá para o sub-diretório **PLAYERS**, pegue o arquivo com o nome **TSTRULS.PIN** e mude seu nome para **PC.PIN**, não esquecendo de manter a extensão do arquivo. Comece o jogo e selecione o modo "**League**" ou o "**Practice Race**". Na tela do jogador, entre com os códigos para receber a função correspondente:

PC1 Todos os veículos
PC2 Todas as pistas
PC3 Vê as seqüências de final
PC4 Sem colisão (precisa sair do jogo para que a dica deje de funcionar)

Digite estas dicas no lugar do seu nome:

"CHEAT1" Acesso a 4 carros invisíveis no menu
"CHEAT2" Acesso a seis pistas extras
"CHEAT3" Exibe um vídeo
"CHEAT4" Modo sem o painel do carro
"CHEAT5" Teste...
"CIGGIES" Teste...

- Edição 15 (Jogos Épicos + Time Commando)

TIME COMMANDO

Digite o código que quiser, a qualquer momento do jogo:

HUIBON Dá todas as armas e munições
VONLUX Recupera toda a energia
TIXOBO Pula de nível
DOLTEB Quatro baterias
OTORELL Armas carregadas automaticamente
IFODRE Munição ilimitada
VENRUF Memória não desaparece (Tempo)
SPEED Desconhecido (exibirá um nº no canto)
SOUND Desconhecido
TIXOBO Salta um nível
DIXOBO Retorna um nível
QJSLVABL Roman Empire
KAYAGEAF Japonese Middle Age
MZFSPPQDD European Middle Age
AVMJFGGU Conquistadores
EVBSVTCV Wild West
YLHHGXBO Modern Wars
ALPYPJFO Futuro
YBULVABN Beyonde Time

29.3.00
15.89

DF6D,CKBGMM

D46D,SCTWMN
D76D,MKBRLN
D06D,LBLNRD
D96D,JMDKRK
D16D,STGRTN
D66D,SBBSHC
DC6D,DBKRRB
DA6D,MSFCTS
D26D,KMGRBS
D36D,SLJMBG
DE6D
FD6D
FF6D
F46D,TGRTVN
F56D,CCLDSL
F66D
GOOD,STCJDH
FOOD
SLS, BBPAN, SHARK

Episódio 2
 Episódio 3
 Episódio 4
 Episódio 5
 Episódio 6
 Episódio 7
 No Canyon 1
 Episódio 8
 No Canyon 2
 Episódio 9
 No Canyon 3
 Episódio 10
 Episódio 11
 Episódio 12
 Episódio 13
 Episódio 14
 Episódio 15
 Episódio 16 (nesta, sem dicas)
 Seqüência final

Bubsy escorrega, pula e voa.



- Edição 17 (Gamemania + Pandemonium)

PANDEMOMIUM

Códigos gerais:

AOIMFPI Fogo
AOEMDPIJ Gelo
AOMMHPIJ Encolhimento
ALMABHOL Todos os níveis e muita vidas

Códigos dos níveis:

1	OMAAEBIA	10	AHICBAJE
2	NAABEBAI	11	LOCACMGI
3	ENAIAKBI	12	KACACIIM
4	PEIAIBBA	13	OAIAILDB
5	KFCACICE	14	ELIIAODC
6	AFICBAIM	15	OEIAIELJ
7	NGIAIBJJ	16	OGIAJEEB
8	EHHIAKAC	17	AHMCBCMD
9	NIIAIBKB	18	AJECBDEF



- Edição 18 (Comanche 2 + Scud)

SUPER BUBSY

Códigos gerais:

GH44 Invencibilidade
DDB4 Sem tempo limite
DD6D Episódio 1

Códigos para os níveis:

2	_____	OLD MAN
3	_____	SHORT BUT TALL
4	_____	DIET MNIP
5	_____	TITHES

6	POPCORN
7	NOT POODLE
8	PACKET OF CRISPS
9	MEDICINE
10	SNOWBOARDING
11	216BIT
12	RENDERING
13	BEAR GAME
14	HORSE
15	KIDDYWINKS
16	JALLABALLABON
17	HOT BEVERAGE
18	MUNTRESS
19	PANTERA ROSA
20	RENAISSANCE WEDDING
21	HECTICMAN

- Edição 19 (Ação 3D! + Shadow Warrior)

SHADOW WARRIOR

Códigos gerais:

SWCHAN	modo Deus
SWGRED	modo Deus, todas as chaves, itens e munição
SWGIMME	todas as armas, munição, itens e chaves
SWMAP	mostra o mapa detalhado quando a tecla TAB é pressionada
SWGHOST	modo fantasma: permite transportar paredes
SWSTART	reinicia o nível corrente
SWQUIT	sai do jogo
SWNAME	durante o jogo multiplayer, permite a troca de seu nome
SWTRIX	lança-coelhos
SWRES	muda a resolução da imagem
SWLOC	mostra a taxa de frames. Uma segunda vez, mostra a localidade no nível
WINPACHINKO	faz com que você sempre vença as máquinas Pachinko
SWTREK##	passagem para o nível ## (01-04 para shareware, 05 ou maior para a versão completa). Exemplo: SWTREK03 = Level 3

Nota: Quando você estiver em modo deus, pressione a tecla **J** uma vez para ativar o modo de voo. Com este modo ativado, pressione **A** para subir e **Z** para descer. Pressione a tecla **J** mais uma vez para desativar o modo de voo.

- Edição 20 (Total Annihilation - 2 CDs)

TOTAL ANNIHILATION

Códigos gerais:

1 - Primeiramente, pressione **ENTER** para habilitar a linha de mensagens. Não se esqueça de entrar com o sinal de **+** antes de cada um dos códigos abaixo:

2 - Depois de ter entrado com os códigos, pressione **ENTER** para ativar a função

correspondente. Para desativar o código, simplesmente entre com o mesmo novamente:

+ATM	1000 em metal e energia
+CDSTART	Inicia a música do CD
+CONTOUR#	Apresenta um contorno 3D. Substitua o # por um número de 1 a 15
+CONTROL#	Deixa que você controle uma skirmish AI diferente
+DITHER	Em vez de linha de visão... surpresa!
+DOUBLESHOT	Todas as armas causam o dobro do dano
+HALFSHOT	Todas as armas causam metade do dano
+ILOSE	Você perde!!
+IWIN	Você ganha!!
+NOENERGY	Deixa a sua quantia de energia em 0
+NOMETAL	Deixa a sua quantia de metal em 0
+NOSHAKE	Para com os tremores em telas de explosões
+NOWISEE	Mapa completo e linha de visão desabilitada
+RADAR	100% de cobertura do radar
+SWITCHALT	Permite-lhe alternar entre esquadras com ALT + as teclas de função
+VIEW#	Permite ver quanto metal e energia um determinado jogador possui
+SING	Este comando faz as unidades "cantarem" quando recebem determinadas ordens



- Edição 21 (Test Drive 4)

TEST DRIVE 4

Códigos gerais: Vá para a tela de Save Game e selecione Slot 10. Então, entre com um dos códigos seguintes e tecle [ENTER]. Nota: Você pode usar mais de um truque junto. 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 (Desliga modo rápido para frente)
ITSLATE	Sem efeitos especiais (Somente versão 3Dfx)
LEVELLLA	Habilitar todas as pistas
MIKTROUT	Carros grandes
MPALMER	Carros pequenos
NOAICARS	Desabilita carros controlados pelo computador
SPAZZY	Modo ácido
SRACILLA	Destrar todos os carros
STICKIER	Carros não voarão ao se chocar (sem colisões em 3D)
BOBCRED	Créditos extra
NITROXXX	Impulso Nitro Boost quando tocar a buzina

- Edição 22 (Games Collection + Blood)

BLOOD

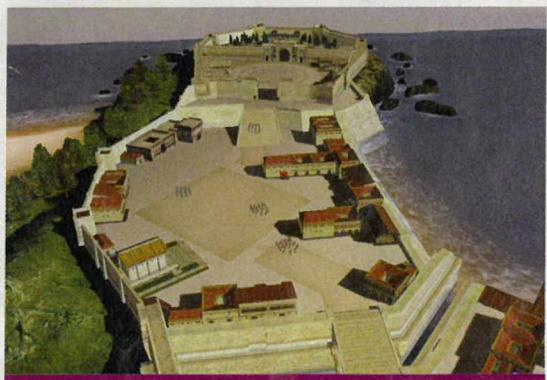
Enquanto estiver jogando, tecle **T** e entre com um dos seguintes códigos:

MPKFA	Invencibilidade
CAP IN MY ASS	Invencibilidade
I WANNA BE LIKE KEVIN	Invencibilidade
NOCAPINMYASS	Desativa invencibilidade
VOORHEES	Invencibilidade temporária
KRUEGER	Dá resistência ao fogo
EVAGALLI	Atravessa paredes
FUNKYSHOES	Super pulo
GOONIES	Mapa completo
RATE	Mostra o frame rate do jogo
IDAHO	Todas as armas e itens
BUNZ	Armas duplas e munição completa
LARA CROFT	Todas as armas com munição infinita
HONGKONG	Todas as armas com munição infinita
MONTANA	Todos os itens
TEQUILA	Armas duplas
KEYMASTER	Todas as chaves
SATCHEL	Todos os itens
KRUEGER	200% de saúde e em fogo
SPORK	200% de saúde
COUSTEAU	200% de saúde e roupa de mergulho
CLARICE	100% de saúde
GRISWOLD	Armadura completa (200%)
ONERING	Ativa invisibilidade
CALGON	Seleciona fases
MCGEE	Faz você pegar fogo
EDMARK	Você se fere
KEVORKIAN	Você se mata
MCGEE	Suicídio por fogo
FORKBROUSSARD	Sem armas, bêbado e com pouca vida
STERNO	Cegueira temporária
JOJO	Modo irreal (bêbado)
MAP	Mapa completo
AMMO	Munição completa
GOD	Invencibilidade
GUNS	Dá todas as armas
KEYS	Dá todas as chaves
CLIP	Modo fantasma (você atravessa as paredes)
SPIELBERG	Selecionar nível e desliga truques
MARIO	Troca de nível
LUIGI	Troca de nível

Praetorians

Os romanos estão chegando em um super game da Eidos

Desde *Braveheart*, nós não vemos tantos homens de saia ocupando a tela do PC. Que tal tomar o controle da temida guarda pretoriana, o grupo de soldados de elite do Império Romano, as únicas tropas que eram permitidas a entrar na Roma antiga? Em *Praetorians*, você verá batalhas 3D em tempo real acontecendo em



As batalhas irão acontecer em Gales, Egito, Itália e até entre os próprios romanos

Gales, Egito, Itália e, até mesmo, lutas entre outras facções romanas em períodos de revolução.

O primeiro problema que os desenvolvedores enfrentaram no desenvolvimento deste game foi o uso de câmeras 3D sem a confusão e o controle errático que marcaram tantos outros jogos RTS (Real Time Strategy) no passado. A opção pela câmera livre, que pode ser movimentada em qualquer ângulo e em qualquer parte do mapa,

será auxiliada pelas posições de câmera pré-definidas muito úteis, que contribuirão para salvar o jogador em um momento de desespero. A proposta dos desenvolvedores é que essas câmeras possam ser acessadas por meio de atalhos no teclado.

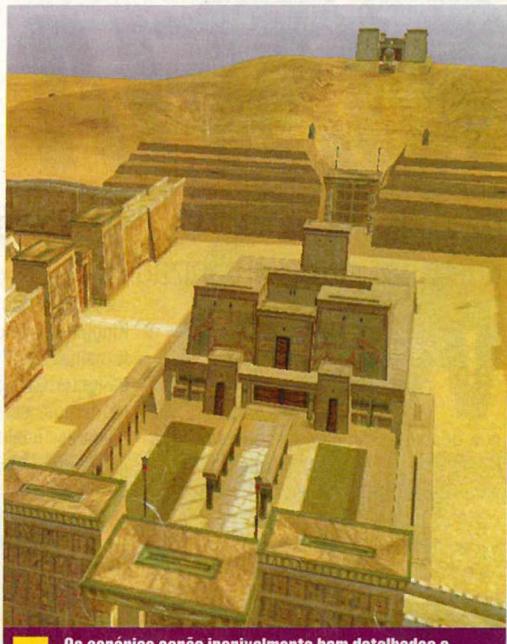
Praetorians promete ser, basicamente, um jogo de comando de tropas, incluindo toneladas de diferentes unidades, tais como lanceiros, arqueiros, cavaleiros e infantarias pesada e leve. Após estudar a topografia e pontos fortes do cenário, você deverá, então, selecionar

suas tropas específicas. Pelo fato dessas tropas diferirem grandemente em seus atributos e comportamento, o elemento tático do jogo será interessante, e a chave para o sucesso será descobrir exatamente quais são as combinações corretas. Será impossível "criar" novas unidades depois que o jogo começar, embora você tenha a opção de pedir auxílio marítimo em mapas de mar, assim como capturar soldados

inimigos e empregá-los como escravos no seu exército.

Tão logo você tenha selecionado suas tropas, as formações de batalha se tornarão a tática mais importante do jogo. No mesmo estilo de *Shogun: Total War*, as formações não serão apenas detalhes gráficos, elas influenciarão e mudarão os valores e o comportamento das unidades radicalmente. Por exemplo: realizar a formação tartaruga irá aumentar a defesa contra projéteis, mas, também, reduzirá drasticamente a velocidade das unidades, além de torná-las extremamente vulneráveis contra pedras jogadas por máquinas de guerra.

Assim como a escolha de tropas, os recursos que você terá para construções também serão limitados. O jogador terá de escolher com cuidado as máquinas de guerra as quais mais se adaptam à situação. Catapultas são excelentes para quebrar as paredes de uma cidade, mas você, provavelmente, também precisará de escadas e arreios. Alguns dos mapas também



Os cenários serão incrivelmente bem detalhados e reais

lhe possibilitarão a construção de prédios de defesa.

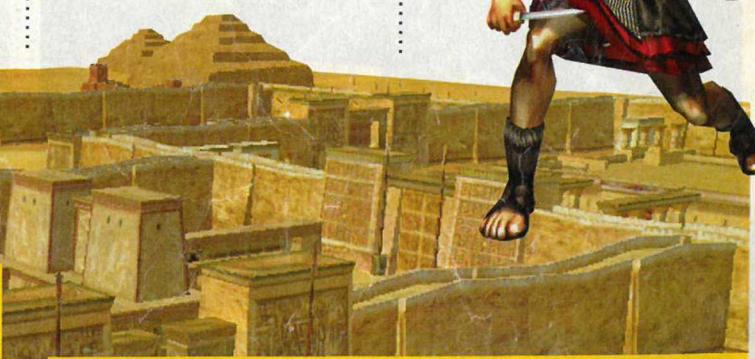
Quanto mais longe você chegar no jogo, mais opções de tropas e construções terá ao seu dispor. As fases deverão ser bastante lineares e quase tutoriais em seu estilo, e essa é a intenção dos criadores: que o jogo offline seja um aprendizado para jogar multiplayer, que é onde o

jogo deve, realmente, mostrar todo seu potencial.



Velas Romanas

Praetorians terá um sistema excelente de Fog of War (o sombreamento que lhe impede de ver mais do que a visão das suas unidades). Durante o dia, você poderá ver todo o terreno, fazendo uso completo da poderosa câmera 3D para estudar a vizinhança e o terreno. À noite, porém, a coisa será diferente. Sem uma fonte de luz, você mal poderá diferenciar suas tropas. Carregar uma tocha obviamente melhorará isso, porém, você vira um alvo fácil.



Praetorians irá trazer o general que há dentro de você porque...

- Coloca estratégia e ação 3D em um mesmo campo de batalha
- Você poderá capturar inimigos e torná-los escravos de sua força militar

MAFIA

Os gênios criadores de *Hidden and Dangerous* se unem ao crime organizado

Vamos fazer uma pesquisa. Quem odiou Kingpin, por favor levante-se e fique do lado direito da sala. Aqueles que gostaram, fiquem à esquerda. Como é de se imaginar, a maioria foi para o lado esquerdo. Kingpin, com certeza, foi um sucesso, mesmo não sendo nada muito mais do que um jogo de tiro em primeira pessoa com uma ambientação realista. Mas, o pessoal da Illusion Softworks resolveu pegar todas as idéias que não foram postas em prática em

Kingpin e misturá-las numa grande fornalha. Ao invés de termos um gângster barato dos tempos modernos, com suas mulheres vulgares, bebidas e esqueminhas de ladrão de segunda categoria, nós estamos lidando com um mundo mais chique e fino, de homens bem vestidos, usando chapéus e escondendo metralhadoras em caixas de violino.

O jogo inteiro se passa na cidade de Lost Haven, toda ela tendo sido criada pela mesma engine maravilhosa de *Hidden and Dangerous*. Esta metrópole tem 10 quilômetros quadrados de área, e na sua periferia, ainda mais



No comando de uma figura bem interessante, o jogador poderá sentir bem de perto como é a vida dos mafiosos

Uma mistura bem intencionada

Um dos mais interessantes aspectos de *MAFIA* é a tentativa de misturar gêneros. Você joga com Tommy, uma criança gentil e inocente que acabou entrando numa vida de crime. O jogo figura os conflitos de seus contatos e amigos, misturando elementos de adventure, jogos de tiro em primeira pessoa e de direção.



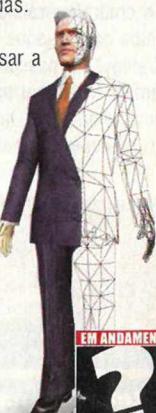
Early Work in Progress

40 quilômetros quadrados de área foram modeladas. Você é livre para explorar a cidade como bem entender, a não ser que suas ordens não o permitam.

Lost Haven tem sua vida própria. Enquanto você está fazendo seu trabalho sujo, os cidadãos vão levando a vida com sua rotina diária, apenas com a esperança de não tomarem um tiro por se meter onde não deviam. Se você precisa de um carro, roube um. E há uma enorme seleção de 30 modelos de carros disponível nas ruas. Os carros também são parte do sistema de "recompensas" do jogo. O seu chefão lhe presenteará com uma

nova máquina após certas missões serem completadas.

Mafia é o primeiro jogo a usar a nova versão da engine Insanity, que inclui efeitos realistas de luz, sombra, espelhamento e captura de movimentos. Coisas como essas farão de *Mafia* o grande chefão dos jogos de gângster. ■



EM ANDAMENTO

Você irá aterrorizar a vizinhança em *MAFIA* porque...

- Haverá uma cidade inteira para ser explorada
- Você poderá dirigir todos tipos de carros clássicos

STARTOPIA

Os jogos de simulação ganham o universo

Pense em todos os grandes heróis e ídolos da ficção científica. Capitão Picard se estressando para que a tripulação da Enterprise não seja engolida por uma ameba espacial gigante, Luke Skywalker tendo que usar uma força que ele não vê para acertar

um tiro dentro de um buraco de sinuca para salvar o universo, ou a tenente Ripley escapando de um monstro com uma cara dentro da boca no filme Alien. A pergunta é: o que estas pessoas fazem depois de saírem de seus cockpits, cansados e suando de tanta preocupação? Elas, provavelmente, vão comprar uma cervejinha e jogar sinuca com os amigos para relaxar um pouco. E é aí que você se encaixa em Startopia.

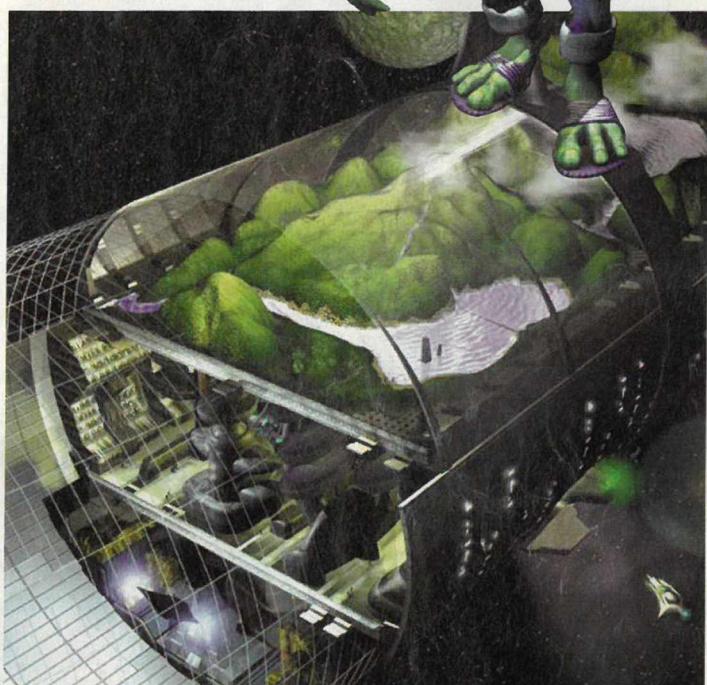
O game se passa numa época onde a civilização está totalmente decaída, e as antigas lucrativas estações espaciais, agora estão abandonadas e, mais importante, sem dono. Você tem, então, a oportunidade de salvar o universo ao mesmo tempo que lucra alguns créditos.



Um simulador divertido

A Mucky Foot desenvolveu uma engine completamente nova para seu jogo de estratégia. Os efeitos estranhos e bizarros criam uma atmosfera alienígena como nunca antes vista. Startopia, com certeza, vai ser uma experiência, no mínimo, nova para jogadores acostumados com gráficos 3D.

Vindo dos estúdios da Mucky Soft, criadores do respeitável Urban Chaos, Startopia tem um estilo parecido com Theme Park. Ao invés de clientes tradicionais, você servirá um grande número de raças



Com diversos toques de humor, Startopia promete aumentar as possibilidades das estratégias ao máximo

alienígenas, cada um com suas próprias tendências e psicologias. Isso significa que as atrações que você criará em sua metrópole orbital devem ser bastante variadas para agradar a todos. Isso leva o jogo a uma possibilidade de estratégia muito grande.

Como é de se esperar, todo tipo de desastres pode acontecer, desde piratas quebrando a paz, até doenças mortais e contagiosas se espalhando por todo canto, forçando o a tomar atitudes de emergência para lidar com os problemas. Será necessário um bom gerenciamento

da sua equipe enquanto se gasta créditos em pesquisa.

Com diversos toques de humor, Startopia parece ser uma mistura perfeita para um jogo de estratégia original e bem acabado. A demonstração durante a última E3 deu a impressão de que as coisas serão bem profundas, também. Ao contrário da grande quantidade de simuladores que mesclam administração e bom humor, Startopia permitirá ao jogador trabalhar duro para atingir seus objetivos, ao invés de dar as coisas mastigadas.



classificação

Você entrará em órbita com Startopia porque...

- Irá misturar gerenciamento com humor
- Permitirá cultivar e vender produtos alienígenas ilegais
- Usará uma engine totalmente original

Jogos Indicados



Beetle Crazy Cup

Mais um jogo de corrida maluca com todos os ingredientes básicos: jogabilidade simples e rápida e muitas batidas e correria. Imagine você no comando de um fusca modificado com rodas de Bigfoot, ou uma kombi conversível com rodas de caminhão. Beetle Crazy Cup é um jogo de corrida maluco demais para ser considerado um jogo tradicional. Mesmo que você não tenha muita habilidade, você poderá correr entre as mais inusitadas modalidades. Prepare sua roupa estilo anos 70 e pise fundo no seu fusqueta!

Infogrames

www.infogrames.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT DEATHTRAP DUNGEON



Crusaders of Might and Magic

O novo jogo da 3DO, ambientado no consagrado universo de Might and Magic, segue o padrão ação 3D com RPG que está tão popular com o avanço da tecnologia. Porém, com uma engine 3D original e um sistema de combate único, Crusaders of Might and Magic pode agradar aos fãs de jogos como Tomb Raider, Drakan ou Ultima IX. O personagem principal, Drake, evolui de maneiras diferentes conforme ganha níveis e habilidades, e pode possuir até 30 diferentes feitiços em seu arsenal.

3DO / GreenLeaf

www.greenleaf.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT DEATHTRAP DUNGEON



The Devil Inside

Nesse brilhante jogo da Cryo Interactive, você está em um show de TV, e a sua missão é promover a maior e mais sanguinolenta matança de zumbis, vampiros e monstros do tipo. O objetivo é explorar uma velha mansão infestada de monstros que parecem ter vindo direto dos seus filmes B prediletos. O cameraman do show fica com você o tempo inteiro, transmitindo tudo ao vivo, e quanto mais tempo você permanecer em ação, melhor será a audiência do programa.

Infogrames

www.infogrames.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT DEATHTRAP DUNGEON



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 foram melhorados ao extremo, a inteligência artificial dos outros pilotos também foi aperfeiçoada. Mas, o destaque fica por conta dos acidentes freqüentes e divertidos que receberam uma total dedicação.

Sierra

www.sierra.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT TOMB RAIDER II

PC GAMER TOP 10 BRASIL

1	The Sims	Electronic Arts
2	Nocturne	GreenLeaf / GOD
3	Age of Wonders	GreenLeaf / GOD
4	Unreal Tournament	GreenLeaf / GT
5	Quake 3 Arena	EA /Activision
6	Tomb Raider The Lost Artifact	GreenLeaf / Eidos
7	Need for Speed: Porsche 2000	Electronic Arts
8	Army Men Toys in Space	GreenLeaf / 3DO
9	Messiah	Interplay
10	Supreme Snowboarding	Infogrames

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.



Demolition Racer

Os gamers da antiga irão lembrar-se da maravilhosa época de Derby Destruction. Nada no mundo era mais divertido do que sair em um circuito, seja ele oval ou não, 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.

Infogrames

www.infogrames.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT TOMB RAIDER II



Majesty

Uma boa pedida para quem gosta de jogos de estratégia baseados nos tempos medievais e de fantasia. Em Majesty, você é o rei, e como tal, deve levar o seu exército à glória e expandir seus domínios. Majesty é um jogo de estratégia em tempo real diferente dos que se vê no mercado hoje em dia. A característica que mais diferencia o jogo de seu gênero é o fato do jogador não ter controle direto sobre o seu exército. Você simplesmente ordena ou oferece recompensas enquanto seus soldados realizam o trabalho sujo.

Cryo Interactive

www.cryo-interactive.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT DEATHTRAP DUNGEON

Não tenha medo do escuro...

Tenha medo do que se esconde nele!

THIEF II

THE METAL AGE TM

GAMESPOT UK 9.5/10

GAMEZONE 9.5/10

GAMER'S PULSE 9.5/10

GAME FAN 95/100

ADRENALINE VAULT 4/5

HAPPY PUPPY 9/10

PLAYNOW! 9/10

AVVENTURE-SE AO LADO DO MAIOR LADRÃO QUE O MUNDO JAMAIIS VIU

NAS RUAS DE UMA CIDADE ESCURA, ONDE AS FORÇAS DE UM XERIFF CORRUPTO ASSOLAM A POPULAÇÃO, É PRECISO DE ALGUÉM QUE TENHA A CORAGEM (E A MÃO LEVE) DE ENFRENTAR O QUE ELES CHAMAM DE "LEI". PARA UM MESTRE-LADRÃO COMO GARRET, AS ESCOLHAS SÃO CLARAS: LUCRAR COM A SITUAÇÃO OU PERECER NA MISERIA. THIEF II: THE METAL AGETM EXPANDE O SUCESSO DO ACLAMADO "FIRST PERSON SNEAKER" THIEF: THE DARK PROJECT, PROPORCIONANDO AO JOGADOR UMA NOVA DIMENSÃO EM ESTRATEGIA, CAMUFLAGEM E HABILIDADE PARA SOBREVIVER.

- AVANÇADO SISTEMA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
- JOGABILIDADE AINDA MAIS DESAFIADORA PROPORCIONADA PELA NOVA VERSÃO DA ENGINE "DARK".
- HISTÓRIA EMOCIONANTE QUE SE DESENROLA AO LONGO DE 15 ENORMES FASES.
- EFEITOS AMBIENTAIS REALÍSTICOS, INCLUINDO NEBLINA, CHUVA E NEVE.
- NOVOS E SOFISTICADOS ITENS: POÇÕES ANTI-GRAVIDADE E DE INVISIBILIDADE, CÂMERA DE ESCOLTA E FLECHAS COM CORDAS PARA ESCALADAS.



www.greenleaf.com.br



É Muito Mais Game

EIDOS

Tudo sobre a maior feira de games do mundo

Os especialistas em game viajam rumo ao futuro

Imagine estar em um lugar onde mais de 2000 jogos, número sem nenhum exagero, estão sendo anunciamos... Imagine, ainda, que neste lugar estão os principais publicadores de games para todas as plataformas, com estandes

gigantescos e cheios de personagens temáticos e, o mais importante, apresentando em primeira mão todas as propostas de games que estão sendo desenvolvidos em seus laboratórios secretos... Bem, este lugar é a E3, a maior feira mundial de games. Só para matar a curiosidade, a feira chama-se E3 devido aos 3 "Es" de "Electronic Entertainment Expo" (Exposição de Entretenimento Eletrônico). Uma verdadeira Disneylândia para os aficionados em games de todo o mundo, onde nossa equipe esteve nos dias 11/12 e 13 de maio, na edição 2000, conferindo bem de perto todos os lançamentos, que

chegarão às lojas nos próximos meses, ou, quem sabe, nos próximos anos...

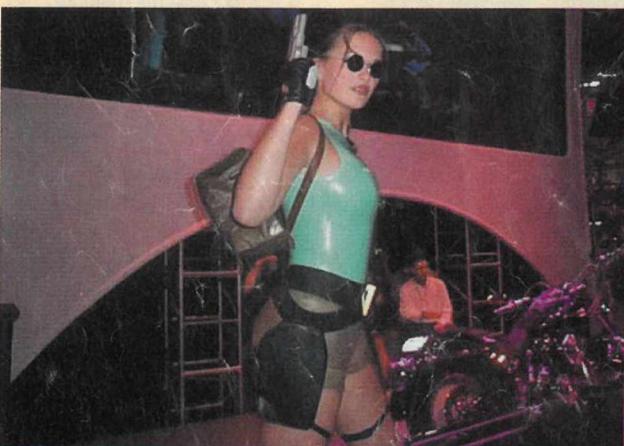
Durante os três dias de euforia total, em pleno centro de Los Angeles, nossa equipe, percorreu dezenas de quilômetros, divididos em quatro pavilhões recheados de informações e, principalmente, games novinhos em folha. A expedição ao mundo mágico do entretenimento eletrônico contou com alguns encontros históricos. Entre as personalidades ilustres, nosso time cruzou com Mr. e Ms. Pacman, Duke Nukem e suas deliciosas amigas, Buffy a caçadora de vampiros, a família Simpson, os habitantes do remoto Planeta dos Macacos, a sensual e poderosa Pamela Anderson e muitos outros. Mas vamos direto ao assunto. Entre os diversos lançamentos, a Eidos surpreendeu apresentando vários títulos promissores e já aguardados. Commandos 2, a continuação de Legacy of Kain, Hitman 47 e Project IGI são alguns dos nomes que você deve guardar na sua lembrança, pois, com certeza, ouvirá falar muito desses nomes no decorrer deste ano. Lara Croft e suas



poderosas pistolas 9 mm, como não podiam faltar, estiveram presentes no segundo dia da feira e, para delírio da galera, posaram para algumas fotos. Ressalva, a modelo que interpreta a Lara americana foi substituída. O nome da nova e "gigante" Lara é Lucy Clarkson.

John Romero também deu uma passadinha no estande da Eidos, criando mais expectativas sobre seu imensurável Daikatana, que deve ser publicado nos próximos meses.

A Take 2, consagrada pelo fantástico Hidden and Dangerous, voltou a apostar nos estúdios de Petr Vochozk, situado na remota República Tcheca. O game Mafia parece correr no mesmo trilho que levou Hidden aos enérgicos prêmios pelo mundo. Com uma história muito bem montada e gráficos dignos de aplausos, o game parece ser um



A apresentação da nova Lara Croft atraiu uma verdadeira legião de fãs. Nossa equipe não perdeu tempo e ficou na primeira fila para ver a musa americana em carne e osso



próspero candidato a estar em nossa próxima premiação dos melhores games do ano. Porém, qualquer comentário exagerado pode ser um grande erro, já que grande parte dos títulos anunciamos ainda não tem data certa para serem lançados.

A Activision parece que continuará focada em sua licença mais valiosa. Apostando alto no poder do mundo de Star Trek, vários títulos contando a aventura da Enterprise e seus tripulantes farão a festa dos aficionados neste século. Outra grande empresa que apostou alto na audiência das séries de televisão foi a Fox Interactive. Entre os seus muitos títulos que irão virar jogos, os que mais se destacaram foram: O Planeta dos Macacos (título que está prestes a entrar no ranking dos



atrasados de plantão), que chamou a atenção dos visitantes graças ao exuberante figurino das modelos que passeavam próximo ao estande; Buffy, a deliciosa teen caçadora de vampiros; e os Simpsons, num americanizado game de luta livre, que ainda não tem pretensão de se tornar um game para PC.

A Ubi Soft também promete seguir a mesma linha que suas concorrentes. Para dominar o mercado, a publicadora francesa recorreu ao poder de Pamela Anderson, a deliciosa salva-vidas da série SOS Malibu, para ganhar espaço na mídia. A imprensa especializada já começou a profetizar que a briga entre as loiras e as morenas, numa referência mais do que direta a Lara Croft, deverá começar em breve. Mas, isso só o tempo dirá.

O quarto Alone in the Dark, da Infogrames, assim como outros jogos da mesma empresa, chamaram a atenção. Com o crescimento da empresa após valiosas aquisições (leia-se GT, entre outras), seus produtos começaram a ganhar mais destaque, principalmente nesta edição da feira. Um half-pipe e a presença de uma garotada fera em bikes deu o ibope que o pessoal da Infogrames esperava.

Electronic Arts, posicionada estrategicamente na entrada do pavilhão principal, apresentou todos seus games

de esportes na versão 2001. Simvillage, uma nova continuação para a série de simulações, agradou. O convidado especial, porém, fez bem mais do que sua parte. O agente 007, em seu novo jogo, trabalhou direitinho e deverá emplacar com seu "The World Is Not Enough". Mas, sem dúvida alguma, o telão que parou o estande da EA e fez as pessoas até sentarem no chão e lotaram os corredores foi o do game Black & White, com suas

texturas fantásticas.

A Blizzard não teve o mínimo de pudor e trouxe para a feira, mais uma vez, seu Warcraft III e o atrasadíssimo Diablo II. Telões gigantes paravam o corredor graças a curiosidade que seus títulos, quase recentes, causaram. E, por falar em problemas, a Mattel, que dias antes da feira anunciou prejuízos gigantescos, apresentou uma linha de produtos interessantes e evitou tocar no assunto.

A criadora do revolucionário Myth, a Bungie, apresentou um pequeno trailer de seu fantástico Halo. Filas kilométricas se formavam em frente à sala na qual grupos de até 30 pessoas tinham o prazer de ver o poder deste game. Oni, que está em fase de desenvolvimento, também foi demonstrado.

E, como acontece em toda festa, a galera da 3DO não faltou ao compromisso. Os novos game dos soldados de plástico, Army Men,

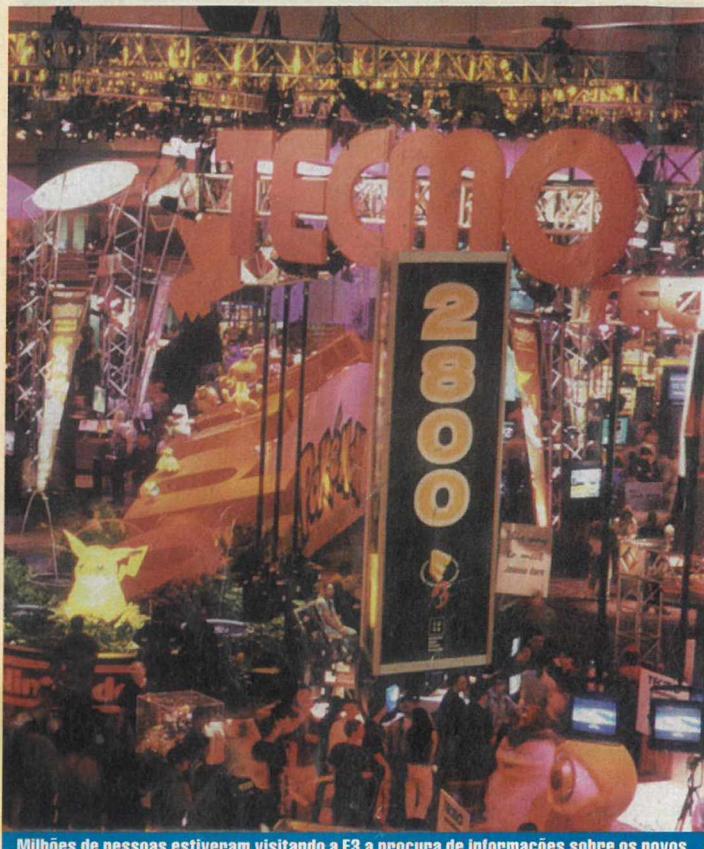
continuaram presentes fazendo a alegria dos fãs.

Entre os principais destaques da feira, nossa equipe destaca o sucesso de Metal Gear Solid, um game que nasceu nos anos 80 para computadores, na época em que ainda eram chamados de micros pessoais, atingiu seu ápice de sucesso no console japonês, parece ter acertado o gosto popular. O mega telão da Konami parou uma verdadeira multidão mostrando seu segundo game da série, lotado de animações cinematográficas. Mesmo não tendo sido lançado, ainda, para PC, os gamers já consideram o título como uma grande promessa.

A mancada da feira ficou por conta de Ultima On-Line 2. O game que deveria tornar-se um ponto de parada obrigatório para os gamers multiplayers não fez o barulho que



Entre os games mais impressionantes, nossa equipe ficou de "boca aberta" com o novo game de senhor Bond e a nova sequência para Commandos



Milhões de pessoas estiveram visitando a E3 a procura de informações sobre os novos games e, o mais importante, as novas plataformas...

se esperava, graças à estranha atitude dos desenvolvedores de se trancarem em uma salinha, quase que totalmente escondida, onde eram recebidos os bem afortunados caçadores, em grupos fechados. Toda a confusão foi atribuída, pelos fotoqueiros de plantão, à saída de Richard Garriot, fundador da Origin e criador da série, de maneira totalmente inesperada.

O X-Box da Microsoft também deu as caras. Uma enorme letra X (símbolo do console de Bill Gates) demarcou o território da Microsoft. Uma sala de exibição, cuja fila

marcou recorde na feira, apresentou um vídeo demonstrando o potencial da máquina, mas, o mistério continua, já que nenhum game para a nova plataforma foi apresentado.

Enquanto a festa corria solta, o pessoal da GOD, detentora de títulos como Kiss: Psycho Circus, Heavy Metal FAKK², Nocturne, Blair Witch Projects (ou A Bruxa de Blair, para os íntimos) voltou a repetir sua fórmula de sucesso. Para alegria dos alucinados por música, cerveja e títulos originais, estes caras simplesmente "armaram a barraca" do outro lado da rua. O destaque ficou por conta dos gigantes infláveis instalados no topo dos prédios próximos, cada um representando um membro da banda Kiss.

Os pequenos desenvolvedores também tiveram seu espaço. Só para registrar, no pavilhão Kentia Hall, dezenas de pequenas empresas puderam



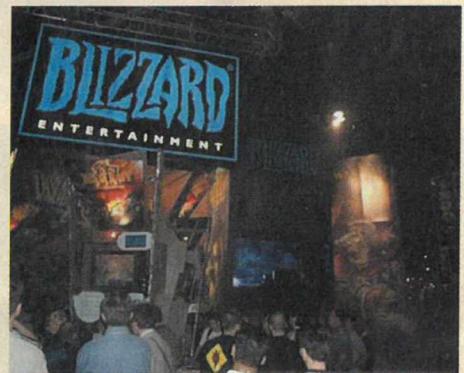
Apesar de toda a polêmica sobre os prejuízos da Mattel, a empresa marcou presença com um telão gigante no corredor principal

mostrar o que andam fazendo. Mesmo não tendo tantos recursos, não faltou criatividade e bom humor.

Para os gamers que já puderam visitar a feira em outros anos, um fato inédito chamou a atenção. O Playstation 2 dominou as luzes. Os mais de 450 expositores reservaram um espaço para mostrar alguma coisa para esta nova plataforma. Para quem já estava em LA antes da feira, a surpresa não foi grande, já que um dia antes da abertura da E3, a imprensa mundial foi convocada para uma coletiva que, por razões desconhecidas, aconteceu no mesmo dia, hora e num local muito próximo de onde acontecia uma coletiva da Sega. Estiveram presentes grandes figuras da Sony, contando, inclusive, com a presença do criador do Playstation. Durante quase duas horas, centenas de pessoas puderam conferir quando, como e quanto custará a nova maravilha japonesa. Para surpresa de todos, o custo final do Playstation 2 será o mesmo do primeiro. Mas,

antes de sair pulando por aí, vale lembrar que a Sony não se mostrou interessada em lançar seu novo console na América Latina.

Mesmo não tendo o mesmo espaço e atenção,



a briga entre os consoles foi um verdadeiro show à parte. Num único pavilhão, as três principais marcas: Nintendo, Sega e Sony brigaram para valer, com estandes gigantescos e cheios de atrações. A concorrência nunca pareceu tão acirrada quanto neste setor. Centenas de novos games foram mostrados, mas a onda do Pokémon parece continuar para a Nintendo, enquanto Space Channel 5 dominará a cena do Dreamcast. Já para o Playstation, a variedade impede que se determine, ainda, quem será o "Mega-Hit". ■



O destaque da E3 2000: Playstation 2. O mercado parece ser bem mais do que promissor para esta nova plataforma



O lado sexy da E3

O destaque que muitos não conhecem da mais badalada feira de games do mundo

Para quem acha que a gigantesca exposição no centro de Los Angeles é um lugar onde estão reunidos apenas jogos para todas as plataformas, gamers alucinados e nerds de todos os tipos e nacionalidades, está totalmente enganado. Nossa equipe percorreu todos os pavilhões e descobriu que a E3 tem algo a mais para oferecer a seus visitantes.

Se há, ainda, algum leitor que não entendeu exatamente do que estamos falando, vamos direto ao assunto. A E3, a Disneylândia dos games, também é um lugar onde estão reunidas as mulheres mais perfeitas do mundo. Só para ter uma idéia, algumas das mais belas "coelhinhas" da revista Playboy americana estavam circulando livremente pelos corredores da feira distribuindo panfletos de um famoso site de games. E não pára por aí o estande da GOD, aquele que destacamos nas páginas anteriores, a Playmate do ano, **Heather Kozar**, distribuiu dezenas de autógrafos e tirou bem mais de que suspiros dos gamers que sobreviveram a gigantesca fila.

Como se tudo isso ainda não bastasse, vários estandes (Eidos, UBI, Fox, e muitos outros) ainda colocaram beldades para encherem os olhos dos visitantes. Por isso, se você for um daqueles que curte jogos, badalação e, o principal, mulheres bonitas, não perca a próxima edição da E3.

Homem Entertainment), pretendia afirmar se no concorrido mercado de shooters com este game? Será que estamos diante de mais um campeão como *Hidden and Dangerous*, cujo estúdio de produção estava situado em um lugar tão longínquo do globo terrestre que era quase impossível entender o que os programadores estavam dizendo?

Antes de tirar qualquer conclusão antecipada, nossa equipe partiu rumo à Finlândia para obter



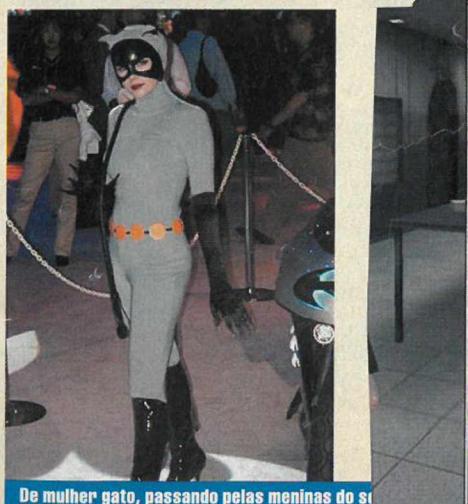
Nenhum outro lugar é assim: Heather Kozar (garota Playboy 99) distribuiu autógrafos, enquanto Xena, Feiticeira e as garotas da Playboy batiam um animado papo



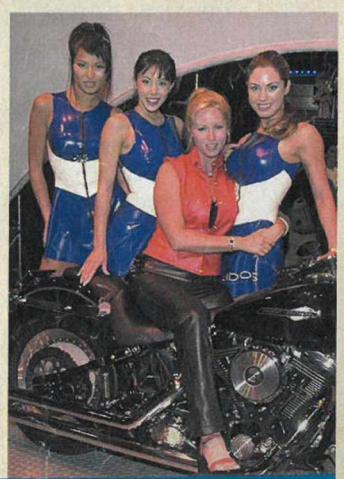
bem acompanhadas... Até a sexy Julie Strain (leia-se F.A.K.K.²) esteve presente na feira

sofrido; sua mulher e filho foram mortos a três anos pela máfia do submundo de Nova Iorque. Após uma crise existencial, ele partiu para a divisão de narcóticos, onde se transformou num misto de Bruce Willis (leia-se Duro de Matar) e John Woo (o oriental maluco que estrelou vários filmes de ação e ficou conhecido pelas suas acrobacias). Sua vida se transformou de maneira radical. Sua força para continuar vivendo fixou-se na aposta de que, um dia, ainda conseguira ficar frente a frente com os responsáveis pela sua dor.

Infiltrado na maior organização criminosa da cidade, uma outra fatalidade acaba abalando a vida deste pobre oficial da lei. Seu chefe é assassinado, e o principal suspeito é o próprio Max. Mais que azar! Só para completar a desgraça de Max, seus "colegas de trabalho" da máfia descobriram seu disfarce. Agora, Max é um sujeito procurado por toda a polícia e pela máfia, também.



De mulher gato, passando pelas meninas do se



mundo é tão sexy assim!

Venha brincar com a gente!



A turminh

Impressionante "armaram a barraca do outro lado da rua. O destaque ficou por conta dos gigantes infláveis instalados no topo dos prédios próximos, cada um representando um membro da banda Kiss.

Os pequenos desenvolvedores também tiveram seu espaço. Só para registrar, no pavilhão Kentia Hall, dezenas de pequenas empresas puderam

presente. Durante quase duas horas, centenas de pessoas puderam conferir quando, como e quanto custará a nova maravilha japonesa. Para surpresa de todos, o custo final do Playstation 2 será o mesmo do primeiro. Mas, antes de sair pulando por aí, vale lembrar que a Sony não se mostrou interessada em lançar seu novo console na América Latina.

Mesmo não tendo o mesmo espaço e atenção.

briga entre os consoles foi um verdadeiro show à parte. Num único pavilhão, as três principais marcas: Nintendo, Sega e Sony brigaram para valer, com estandes gigantescos e cheios de atrações. A concorrência nunca pareceu tão acirrada quanto neste setor. Centenas de novos games foram mostrados, mas a onda do Pokémon parece continuar para a

Ó alegria!

ids, a diversão toma conta da
gos super legais, cheios de
atividades interativas, ensinam
das as crianças. Leve esta
asa você também, e curta o
inho que mora em seu coração.

A revista da criança esperta

expert
kids®



Max Payne

Você acha que teve um dia ruim?

Numa certa noite, toda equipe da PC Gamer Brasil estava reunida em mais uma daquelas animadas reuniões de pauta. Já era muito tarde quando surgiu na tela de um micro o resultado de uma pesquisa que, até hoje não se sabe quem estava fazendo. Alguns de nós, acabaram perdendo o foco da conversa para prestar atenção no que estava naquela tela. O nome do game não dizia absolutamente nada: Max Payne. Alguns arriscaram o palpite de que seria um game de ação devido ao alto grau de violência contido nos screenshots. Outros, porém, já arriscaram algo mais especializado: Max Payne deverá ser um shooter em terceira pessoa com uma história sinistra.

Mas, uma dúvida óbvia acabou se tornando unânime: o que uma empresa situada "nos cafundós" do mundo, mais especificamente na Finlândia, e com o estranho nome de Remedy Entertainment (ou, para os entendidos de plantão, Remédio Entretenimento), pretende arriscando-se no concorrido mercado de shooters com este game? Será que estamos diante de mais um campeão como Hidden and Dangerous, cujo estúdio de produção estava situado em um lugar tão longínquo do globo terrestre que era quase impossível entender o que os programadores estavam dizendo?

Antes de tirar qualquer conclusão antecipada, nossa equipe partiu rumo à Finlândia para obter

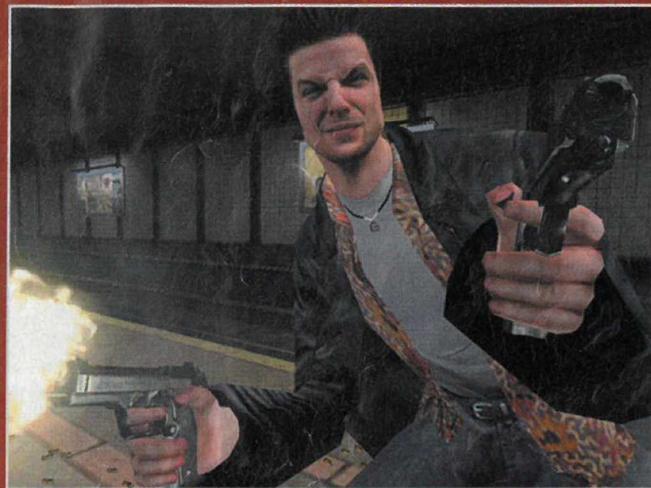
pistas sobre este mistério. Apesar da recepção calorosa, os desenvolvedores se mostraram um tanto quanto preocupados em falar no senhor Payne. Fomos levados a uma sala no subterrâneo do estúdio de criação e colocados sob luzes fortes que impediam-nos de enxergar. Passamos por uma investigação completa. Para todas as nossas questões, apenas três respostas foram dadas: vão para Nova Iorque e pensem no que os melhores jogos da 3D Realms têm que tanto agradam os gamers e por que os jogos da GOD são tão criativos...

Sentiamos que estávamos partindo para mais uma audaciosa investigação. Seguindo a

Max Payne é um sujeito bem misterioso e cheio de habilidades

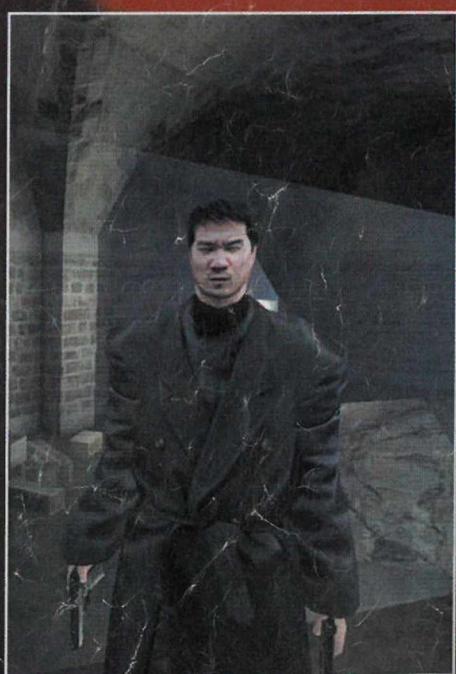
pista dada pelos desenvolvedores, recorremos aos arquivos secretos da polícia de Nova Iorque. Lá, encontramos a ficha completa deste tal Max. Para nossa surpresa, este sujeito é um policial muito sofrido: sua mulher e filho foram mortos a três anos pela máfia do submundo de Nova Iorque. Após uma crise existencial, ele partiu para a divisão de narcóticos, onde se transformou num misto de Bruce Willis (leia-se Duro de Matar) e John Woo (o oriental maluco que estrelou vários filmes de ação e ficou conhecido pelas suas acrobacias). Sua vida se transformou de maneira radical. Sua força para continuar vivendo fixou-se na aposta de que, um dia, ainda conseguirá ficar frente a frente com os responsáveis pela sua dor.

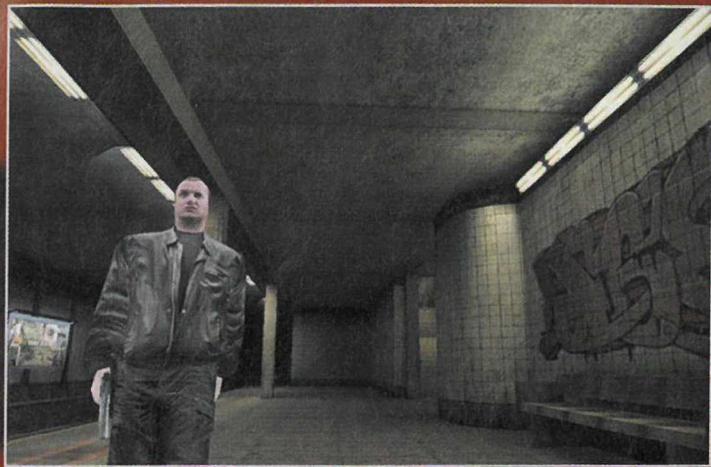
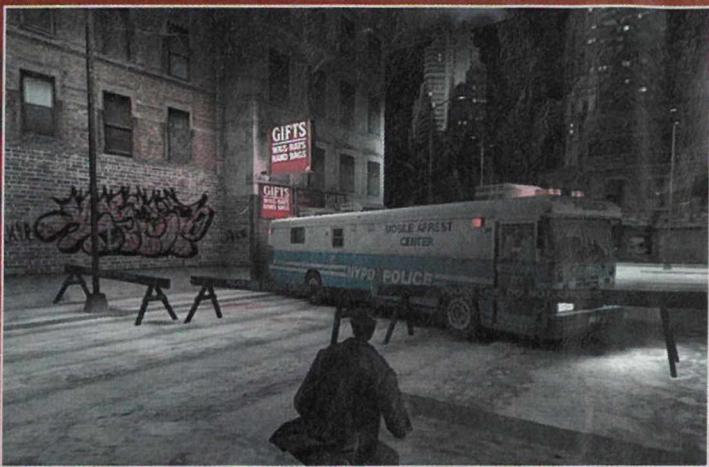
Infiltrado na maior organização criminosa da cidade, uma outra fatalidade acaba abalando a vida deste pobre oficial da lei. Seu chefe é assassinado, e o principal suspeito é o próprio Max. Mais que azar! Só para completar a desgraça de Max, seus "colegas de trabalho" da máfia descobriram seu disfarce. Agora, Max é um sujeito procurado por toda a polícia e pela máfia, também.



A este ponto, sabíamos que não iríamos mais encontrar nenhuma pista e nem tão pouco o próprio Max. Desanimados e acreditando não achar mais nem a sombra de Payne, voltamos para a redação.

Passaram-se alguns dias, quando, sem querer, voltamos a comentar sobre a estranha história do tal Max. Interrompendo a conversa, o telefone da redação, um número quase que totalmente secreto, tocou. "Quem seria?" Já passava da meia noite e, para variar, estávamos trabalhando em mais uma edição da revista. Uma





voz rouca, um tanto quanto nervosa, pediu que nossa equipe fosse até um bar próximo. Ninguém sabia ao certo o que estava acontecendo.

Corremos para o lugar indicado. Um sujeito com feições sofridas estava sentado em uma mesa ao fundo. Caminhamos até o elemento e sentamos. E, adivinha só quem era... Sim! Max Payne, o homem com a vida mais dura do mundo. Fomos avisados, logo de início, de que não teríamos muito tempo para conversar. Alguns elementos estavam nos observando e a qualquer momento poderiam causar problemas. Diante disso partimos diretamente para as perguntas.

"Tudo o que ouvimos falar do senhor é verdade?" – perguntamos ansiosos. "Sim... minha vida não é fácil" – respondeu o senhor Max.

Mesmo com olhos fixos nos sujeitos que estavam do outro lado do bar, Max ainda completou: "Sei o que vocês querem, andei observando os seus passos. E a resposta para suas questões só eu tenho. Para começar, o pessoal da Remedy está trabalhando duro para conseguir atingir em cheio seus gostos. Técnicos em programação têm trabalhado dia e noite em busca de texturas perfeitas, movimentos inéditos, trilha sonora agitada, enfim, tudo o que o que há de

mais impressionante nos games de ação em terceira pessoa"

"Mas, depois de tantos jogos diferentes, como eles conseguirão fazer isso?" – exclamamos. "Não se preocupe... a Remedy pegou toda experiência de outros desenvolvedores na criação de games de ação e acrescentou uma história complexa, elementos sombrios dos quadrinhos, captura de movimentos, elementos cinematográficos como slow motion (o mesmo permite que você veja seu inimigo sendo atingido e partindo do mundo lentamente) e muito mais" – comentou, mudando um pouco seu semblante. Naquele momento, algo nos dizia que a nossa conversa já estava no fim.

Alguns cochichos começaram a preencher o vazio do bar. Max parecia ficar ainda mais tenso...

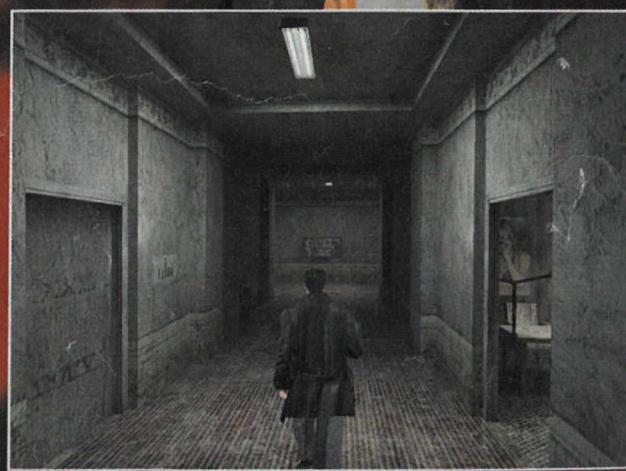
"E quanto à realidade?" – questionamos. "Não há com o que se preocupar. Quando disse que toda experiência em jogos de ação seria colocada à prova neste game, não estava brincando. Haverá armas reais, situações de perigo próximas às dos melhores filmes de ação e muito mais. O destaque, na minha opinião (risadas), fica por conta das diferentes áreas de danos. Um tiro na perna causará um dano menor do que um tiro no peito, por exemplo. A jogabilidade deverá surpreender o mais cético dos jogadores!" – responde Max, já com a mão dentro do enorme casaco.

"Graficamente, o que podemos esperar?" – questionamos, ainda mais nervosos. "Tudo neste game deverá ser perfeito. Nosso líder de projeto, Petri Jarvilehto, está trabalhando em um sistema de renderização totalmente inédito. Conforme você se aproxima de um objeto qualquer, o número de

pixels aumenta, permitindo que se perceba todos os detalhes. O pessoal da Remedy está fazendo o melhor uso da tecnologia de aceleração que qualquer mortal já pode ver"

De repente, para surpresa de todos, quatro elementos estranhos levantam-se e sacam pistolas 9 mm. Nossa equipe não tem para onde correr. Max, com o mesmo olhar de caçador, simplesmente puxa a sua arma e começa o maior tiroteio de todos os tempos. Após alguns poucos disparos, as sirenes da polícia já começam a ser ouvidas. Nossa entrevistado simplesmente desaparece na fumaça do tiroteio. Assustados, os pistoleiros correm para a saída dos fundos do bar. Os policiais invadem o lugar e acabam encontrando o lugar deserto. Mas, antes de sairmos, encontramos um bilhete sobre a mesa, que dizia: "Se você acha que já viu tudo em termos de

games de ação, prepare-se para conhecer a nova fronteira..." ■



17+
classificação

Heavy Metal: F.A.K.K.²



Finalmente uma desenvolvedora vai buscar inspiração no mundo mágico dos quadrinhos e do rock'n roll

Usando a mesma engine de Quake3, Heavy Metal F.A.K.K.² está chegando com força total. Baseada na clássica história em quadrinhos, o jogo será ambientado em um mundo bem no estilo Mad Max, onde armas grandes, roupas de couro, aparelhagens estranhas e mulheres semi-nuas com os seios perfeitos estarão presentes em todos os cantos.

A deliciosa ex-modelo da revista americana Penthouse, Julie Strain, é quem fará a personagem principal do jogo, o que deve servir de apelo suficiente para que o jogo seja um sucesso. O mundo de Heavy Metal F.A.K.K.² foi concebido por Kevin Eastman, co-criador das famosas Tartarugas Ninja, e conta com uma fiel legião de fãs. O jogo será lançado junto com o segundo filme da série (o primeiro filme foi lançado em 1981).

A desenvolvedora Ritual está muito preocupada em fazer um grande trabalho, já que está se levantando do fracasso de SIN, um jogo em

que eles apostaram muito e perderam dinheiro de maneira inesperada. Tendo licenciado a engine de Quake3, a história promete ser diferente dessa vez. A



história do jogo se passa 30 anos após a história do filme que virá, onde a heroína Julie StarStrider, a F.A.K.K.², derrota Lord Tyler na Terra Sagrada, e volta para seu lar, o Paraíso. Mas uma nova força, as indústrias GIRTH, passam a dominar a terra de Julie, que precisará defender seu solo desses novos invasores.

Heavy Metal F.A.K.K.² será um jogo no estilo Tomb Raider, com algumas inovações muito boas à jogabilidade, como a habilidade de usar ao mesmo tempo uma arma de combate corpo-a-corpo e uma arma de distância, como uma espada e uma pistola juntas. Com a engine de Quake3 sendo usada ao máximo nos efeitos de personagens, pode ter certeza que violência e sangue é o que não faltará.

Outro detalhe interessante e tentador é que as curvas da senhorita F.A.K.K.² serão reveladas lentamente após cada batalha... Em outras palavras, a cada batalha, a deliciosa modelo estará cada vez mais sem roupas!

Após cada batalha, a heroína estará cada vez mais nua

Há rumores de que a trilha sonora do game será composta por uma banda de nome, como



Hole, Metallica ou Aerosmith. Tendo como base screenshots e a apresentação do jogo na E3 2000, F.A.K.K.² parece excelente. A Ritual fez um trabalho incrível nos gráficos, criando a grande maioria do mundo em 3D, até mesmo coisas como cenários distantes e o céu. O jogador também presenciará efeitos de luz em tempo real, geradores de partículas muito detalhados e efeitos volumétricos de névoa muito bem definidos. A jogabilidade do game não ficará para trás, contando com uma simplicidade muito parecida com a da maioria dos jogos de primeira pessoa, como Quake.

A única preocupação que o jogador pode ter é a respeito do modo multiplayer. A Ritual deixou bem claro que está concentrando todos seus esforços no modo single player, dando atenção especial para detalhes na história. Isso não é necessariamente ruim. Na verdade, está se tornando uma moda.

Com jogos como System Shock 2 por aí, os single players estão seguramente retomando seu espaço no mercado, após a febre inicial dos multiplayers ter passado. Mas, de qualquer maneira, o modo multiplayer de qualquer jogo é, hoje em dia, parte importante dele, e esperamos que a Ritual não resolva abandonar essa idéia. Tudo isso poderemos confirmar em breve, já que a GreenLeaf anunciou que estará distribuindo o título no Brasil.



A história têm profundas inspirações dos quadrinhos: uma heroína de curvas bem mais do que sensuais, lutará para salvar seu mundo, tendo que enfrentar inimigos mau-encarados prontos para muita ação e violência...



X-Com Alliance

O mais famoso grupo de combate alienígena volta à ativa



O desenvolvimento de um bom game raramente é um processo rápido, embora poucos títulos tenham tido tantas lombadas na estrada como a quinta instalação da lendária série X-Com. Mesmo com um ano de atraso da data de lançamento original, você pode ficar aliviado, pois X-Com: Alliance ainda está sendo desenvolvido. Algumas pessoas podem não entender como a publicadora Hasbro tem tido tanta paciência com o pessoal da Microprose, responsável pelo jogo, mas após uma breve olhada em Alliance, é fácil entender porque.

O demo do jogo prova que, caso o game consiga sair ainda no ano 2000, será um grande concorrente ao prêmio de jogo do ano. Embora o design do jogo não tenha tido muitas mudanças, deve-se entender que X-Com é sempre um título ambicioso e complicado a ser feito – desde sua primeira versão. Mas, o jogo agora conta com a mesma engine de Unreal, e oferece controle e pontos de vista simultâneos de todos os integrantes de sua equipe.

Fora isso, as primeiras compilações demonstrativas do jogo mostraram como o sistema de animação do jogo é de babar. Todos os personagens têm seu sistema de esqueleto, e juntando isso a um grande número de movimentos separados, cria o que, provavelmente, é a melhor movimentação de personagens já feita em um game.

Estes movimentos feitos por motion-capture (digitalização de movimentos capturados por sensores) não estão aí apenas pelo espetáculo visual, mas também promovem dicas bastante sutis sobre a condição da sua equipe e a natureza do ambiente em que você se encontra.

Por exemplo, lidere sua equipe a um ritmo muito forte e você verá o nível de cansaço crescer. Ignore o diálogo dos seus soldados (Do tipo "Eu

realmente preciso de descanso, senhor"), e eles podem começar a perder a motivação, ficar com a vista embaçada, deixar cair suas armas, ou até mesmo desmaiarem de exaustão.

O sistema de comando também é excelente, tudo o que você precisa é selecionar um dos seus 4 personagens e clicar no ambiente 3D para

O clássico game de estratégia terá um ambiente 3D impressionante

mandá-lo até lá. Embora continue sendo imperativo que você promova a segurança da sua equipe, se um soldado morrer, você não receberá uma tela de Game Over assim de maneira tão barata. Os únicos personagens essenciais para completar a missão são aqueles treinados em habilidades específicas para a missão em questão, e mesmo que este

morra, é possível treinar um novo soldado e voltar à batalha.

Uma simples interface drag and drop lhe permite equipar seu time com até 16 armas, indo das mais básicas, como pistolas militares, às mais futuristas, como canhões de pulso alienígena, e os velhos poderes psíquicos também estarão lá para serem usados contra seus inimigos sectoides.

Francamente, o jogo parece brilhante. Mas, a data de entrega da versão final, que é no final do 1º semestre do ano 2000, parece que não vai ser cumprida. Mesmo assim, nós temos esperança que seja. ■

13+
classificação

Os mais reais soldados espaciais

A Microprose está querendo fazer da inteligência artificial de X-Com: Alliance, a melhor já vista. Assim como na trilogia original de X-Com, seus soldados são o coração do jogo e da ação. Seu esquadrão de 12 soldados possui 200 falas e comentários para cada um além de 300 animações individuais, bem como personalidades originais, estilo de luta e habilidades específicas para cada um deles. Estatísticas que estarão sempre mudando, tais como moral, bravura e cansaço, afetam a performance de seus personagens, o que significa que membros da sua equipe que estejam meio paranóicos podem atacar aliados Ascidians, membros com medo podem se recusar a explorar áreas sombrias, e soldados enfurecidos podem entrar em combate com um número muito grande de inimigos sem se dar conta do perigo. Taticamente, a Microprose está seguindo os passos de Swat3 para criar a AI, dando importância ao uso de esquinas e flancos para vencer o computador.

www.hasbro.com



Para os fãs da série X-COM, o novo game promete elevar o gênero a um novo patamar. Um ambiente 3D e gráficos bem mais detalhados que a maioria dos jogos de estratégia são algumas das novidades

Imperium Galactica II

Um jogo onde impérios ascendem e decaem, batalhas épicas são travadas e homens se apaixonam cada vez mais... pelo jogo

Como definir Imperium Galactica 2? Talvez afirmar que é aquilo de que as melhores séries de ficção científica são feitas possa ser a melhor maneira de descrever este incrível game. É a mais alta e refinada estratégia, também. Misture Total Annihilation, Diplomacy e Simcity, balanceie todos fatores perfeitamente e você tem IG2. O jogo consegue ter milhões de opções e variáveis para serem gerenciadas, mas nunca, nem uma vez, você ficará aborrecido por ter que lidar com muitos detalhes.

Naturalmente, a interface é complexa à primeira vista, mas graças à série de 5 tutoriais muito bem feitos, você vai estar perfeitamente acostumado com a interface em por volta de meia hora. E, depois de se familiarizar com os atalhos de teclado, você estará jogando em nível profissional.

O menu mestre lhe permite acessar as funções principais, como pesquisa, design de espaçonaves, planejamento de colônias, e por aí afora. A tela do jogo em que você, provavelmente, gastará a maior parte do seu tempo é o mapa estrelar que, assim como toda representação topográfica do jogo, pode ser rotacionado e acessada em zoom para dentro ou para fora. No mapa estrelar, você pode ordenar a construção de prédios, mover suas frotas de naves e ver como suas colônias estão indo.

Criar uma armada de naves de guerra interplanetárias não é nenhuma tarefa fácil. É algo que requer várias etapas de gerenciamento e exigem um olhar clínico ao detalhe, além de um conhecimento íntimo de suas colônias. No começo, você tem uma colônia natal e uma pequena frota de naves leves. Daí, você cria naves colonizadoras e domina o espaço ao redor. Cada colônia nova necessita de atenção especial – é aqui que habilidades aprendidas com jogos tipo Simcity vão lhe servir. Você deve balancear e cuidar das taxas, população, moral, projetos de construção, e muitos outros elementos para criar uma colônia produtiva, feliz e auto-suficiente. São nas colônias que navios e naves são construídos, então, a felicidade da sua população é de importância extrema.

O elemento mais surpreendente vem agora. IG2 não está limitado a batalhas espaciais. Quando chegar à hora de invadir uma colônia inimiga, você precisará de forças terrestres suficientes à sua disposição para dominá-la. Também são úteis para a defesa de bases e essenciais para se ter uma força defensiva estacionária.

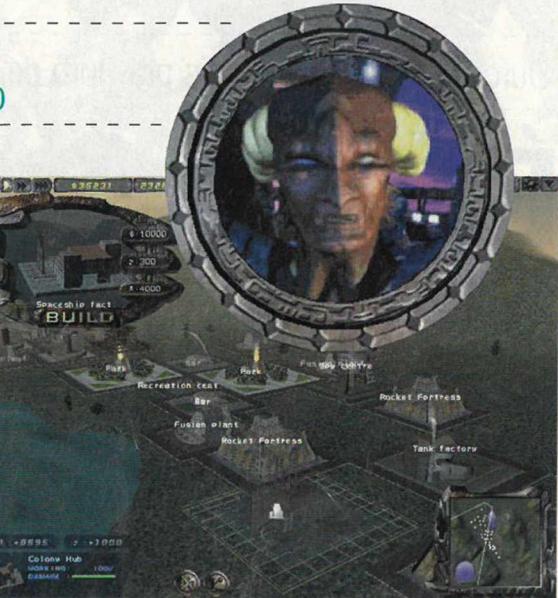
É claro que, para mover os tanques entre planetas, você precisa de naves de transporte. Assim como acontece com os tanques, você começa com alguns designs dessas naves, e

então o dinheiro (que, por acaso, é o único recurso usado no jogo) pode ser usado para projetos de pesquisa, os quais constantemente estarão oferecendo novos tipos de chassis, armas, motores e mais. A árvore de tecnologia do jogo é bastante ramificada, e uma coisa leva à outra, dependendo do caminho que você tomar nas pesquisas.

As naves espaciais possuem diversas classes diferentes, desde caças pilotados por apenas um homem a enormes crusadores capitais. Naves pequenas são essenciais para proteger as maiores, que são mais lentas e vulneráveis a naves rápidas e pequenas. São em naves grandes que carregam as tropas e equipamentos para luta em terra, então, você deve escoltá-las com cuidado. Se você tem algum problema pessoal com o inimigo que está lutando, pode optar por encher essas grandes naves com bombas armagedônicas e explodir o planeta de uma vez, ao invés de lutar para dominá-lo.

Belo e complexo: IG2 irá se tornar um clássico

A beleza de tudo isso é que, quando chega a hora de lutar, você é levado a um ambiente de estratégia em tempo real. É aqui que você deixa de lado, por alguns instantes, toda a estratégia pesada do jogo e aplica suas táticas de guerra para obter um sentimento gratificante após a vitória no campo de batalha.



Há muito mais nas guerras do que armas e bombas. Construa centros de espionagem e uma nova avenida de informações e inteligência se abrirá para você. Espiões bem treinados podem começar revoltas nas colônias inimigas, destruindo as capacidades produtivas delas. Eles também podem se infiltrar nas frotas inimigas e explodir naves-mães inteiras, sabotar as indústrias, roubar pesquisas inimigas, defender as suas pesquisas de espionas inimigos... enfim, jogar sujo. É divertido e muito, muito produtivo.

Mas, você também precisará de diplomacia para vencer no jogo. É um instrumento extremamente valioso para ganhar amigos, criar brigas entre duas raças, e descobrir informações importantes sobre seus vizinhos espaciais.

IG2 é imensamente imersivo. Cenas cinematográficas aparecem no meio das missões dando novos objetivos ao jogador e montando a história através das campanhas. IG2 promete bastante, cumpre o que promete, e ativa a imaginação do gamer no processo. É fácil gostar de um jogo que faz tudo isso. ■



Apesar de ser muito complexo e profundo, o tutorial ajuda a solucionar qualquer situação complicada

13+
classificação

Die Hard Trilogy 2

Duro de matar? Está mais pra Duro de Engolir...

Eculpa do Robocop. Culpa do Batman, também. Desde que esses caras vieram dos filmes, publicadores do mundo inteiro decidiram que todo filme de ação de Hollywood deveria virar um jogo de plataforma. E assim foi por anos e anos. Até que as coisas mudaram. Os publicadores decidiram que todo filme de ação deveria se tornar um jogo de tiro em primeira pessoa. E assim as coisas são hoje.

É claro que o Die Hard Trilogy original não se enquadra ai. Ele tinha três modos diferentes incluídos pelo jogo: um pouco de direção, um pouco de tiro e um pouco de ação 3D. Faz três anos que DHT foi lançado, e, desde então, a grande maioria de jogos para PC que foram sendo lançados apenas melhoraram o nível da plataforma. Infelizmente, não é o que aconteceu com DHT2.

A nova continuação começa numa revolta presidiária, onde nosso herói Bruce atira através de tudo numa gloriosa visão de 3ª pessoa, abrindo algumas portas, pegando algumas armas do chão. Nada que chegue perto de Resident Evil, é claro. Bruce se vira muito lentamente e simplesmente lhe falta a bravura cinematográfica de títulos da Konami. Consiga sair da prisão e você estará em um laboratório, no modo de tiro. Bem executado, com power-ups taticamente posicionados e câmeras dinâmicas, é bastante divertido

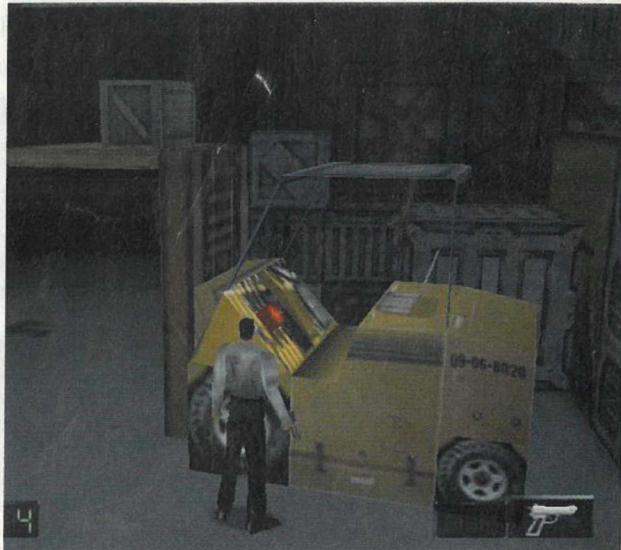
enquanto

dura. Mesmo sendo algo unidimensional, assim como a maioria dos outros jogos de tiro do estilo, é a melhor parte de DHT2.

Assim como aconteceu no primeiro game da série, a pior parte continua sendo a direção, que apresenta um controle horrível do carro. Até mesmo o jogo de corrida mais

mediocre bota DHT2 no chinelo nessa seção.

Dirigir o carro é mais irritante do que divertido.



Conforme o jogo continua, o modo de jogo vai mudando entre as partes mediocres de ação 3D, as partes um pouco melhores de tiro, e as partes francamente constrangedoras de direção.

Pondo os três elementos em combinação, nenhum ajuda muito o outro, se você olhar cada um deles separadamente, verá que todos eles já foram feitos de maneira melhor em algum outro jogo. Só a parte de tiro é válida ao jogo, e, mesmo assim, você vai se divertir mais jogando algo do tipo House of the Dead. E se você quer ação 3D, é melhor ir jogar Resident Evil. Mas se você gosta mesmo da parte de direção, jogue qualquer outro jogo de corrida. Qualquer um desses é melhor que DHT2. ■



Os três games que compõem a nova trilogia não são diferentes da primeira versão. Os detalhes não foram melhorados, apenas a história foi modificada. Bruce agora tem de encarar um bando de gente mal intencionado em plena Las Vegas

Daikatana

Finalmente no Brasil o mais comentado game de John Romero

Asaga do guerreiro japonês Hiro Miyamoto em busca da Daikatana, uma poderosa espada dotada de poderes mágicos, é tão complicada e cheia de obstáculos quanto foi o desenvolvimento deste game. John Romero, o homem por trás da Ion Storm, realmente teve muito tempo para trabalhar em seu primeiro game independente. Após sair da Id Software, o baixinho de longos cabelos cumpridos, responsável por marcos como Wolfenstein 3D, Doom, Hexen e o próprio Quake, prometeu finalizar os trabalhos em 97. Muitas coisas aconteceram, pessoas vieram e foram embora, mas finalmente, Daikatana conseguiu superar todos os desafios e chega às prateleiras de todos os cantos do planeta.

O tempo que os fãs das matanças em 3D tiveram de esperar não foi em vão.

A envolvente história de

Daikatana começa em 2030, quando o cientista Tetsuo Ebihara descobre a cura da AIDS, acumulando uma imensa fortuna. Décadas mais tarde, seu neto, Toshiro Ebihara, usa a herança para financiar escavações em busca da lendária Daikatana. Ao encontrá-la, seu assistente Kage Mishima se volta contra Toshiro e usa a magia da espada para voltar ao ano 2030 e roubar a cura da AIDS, e consequentemente, a fortuna dos Ebihara. Sabendo

da história, Mikiko Ebihara pede a sua ajuda para recuperar a Daikatana e fazer justiça a seus antepassados. No papel de Hiro Miyamoto, você viaja no tempo por quatro eras distintas até cumprir sua missão. O Japão em 2030 e 2455, a Grécia Antiga em 1200 AC e a Idade das Sombras, no ano 560, são os cenários de Daikatana.

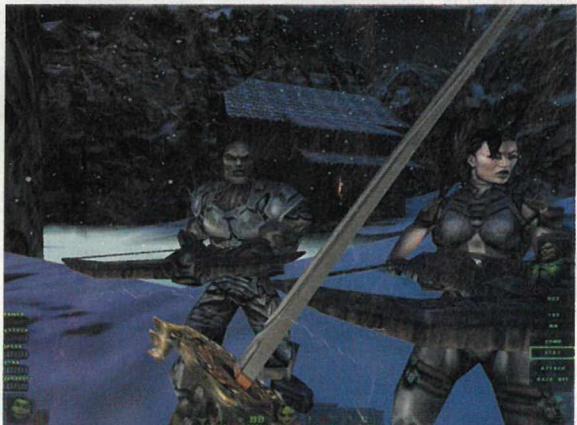
Mais de 60 diferentes tipos de monstros e 24 armas completam o game, muito mais variado que os outros títulos do gênero. Já que para cada fase existem armas exclusivas, novos inimigos e cenários desenhados especialmente para retratar cada época. A inteligência de seus adversários é bem acima da média.

Mas há um ponto polêmico

em Daikatana: o filho mais querido de Romero usa a tecnologia do Quake II. Antes de qualquer gamer sair desprezando a engine, vale lembrar que Half-Life, por exemplo, que atingiu o coração de milhares de matadores multiplayers usava uma tecnologia até mais ultrapassada do que a grande maioria utilizada em jogos do mesmo gênero. E não pense que a engine não sofreu mudanças.

Daikatana deu um passo à frente no que diz aos aspectos técnicos, aprimorando a engine da Id Software. Para quem está acostumado a jogar os games mais avançados, as modificações elevaram a engine do segundo Quake a um verdadeiro clone do último da série, com uma vantagem: os requerimentos de sistema não são tão pesados.

O novo jogo incorpora ainda aspectos normalmente encontrados em RPGs. O personagem evolui ao longo da aventura, ganhando experiência à medida que vence os adversários. Até a Daikatana tem sua própria experiência, tornando-se mais poderosa ao longo do jogo. Nas



A engine utilizada é a mesma de Quake II, porém, o pessoal da Ion Storm teve tempo de sobra para deixá-la melhor



partidas multiplayers, os personagens com maior experiência se destacam dos demais, sendo caçados por valem mais pontos do que os inexperientes novatos.

Mesmo no modo single player, você não tem a impressão de estar sózinho. Mikiko e Superfly, personagens controlados pelo computador, o acompanharão nas batalhas. Cada um tem seus pontos fortes e fracos, o que tornará o trabalho em equipe quase indispensável para alcançar os objetivos do jogo. Enfim, mesmo no modo single, Romero buscou deixar claro que a tendência dos jogos multiplayers influenciaram seu projeto, e o jogador tem a impressão de estar em um multiplayer cooperativo.

Resumir ou falar de Daikatana em poucas palavras é um pecado mortal. Pior ainda é não jogar e ficar à margem da história que só está começando... ■



Um marco na história dos games para PC

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz e 32 MB RAM
GreenLeaf - www.greenleaf.com.br

Need for Speed: Porsche 2000



A emoção da velocidade traz, agora, o universo Porsche para a tela do PC!

Parecia que a série Need for Speed jamais se recomporia das tragédias que foram algumas de suas versões, mas a versão que será agora apresentada desbanca quaisquer comentários maldosos de seus concorrentes (se houver...) e volta a colocar Need for Speed, agora com a versão Porsche 2000, em um lugar mais importante.

Como os gamers sempre acompanharam, houve um tempo em que era até mesmo proibido utilizar marcas reais de carros nos games, pois não eram autorizados. Desde então, houve uma necessidade automática de se trazer para a tela dos games de corrida a realidade extrema: carros reais e jogabilidade real. Este deve ser o objetivo de qualquer jogo de corrida atual que quiser competir com uma categoria tão exigente como a de velocidade.

A Electronic Arts foi mais além. Mesmo possuindo alta tecnologia e ótimas parcerias para o desenvolvimento de jogos, foi atrás de uma das marcas de carros mais cobiçadas do mundo pelos viciados em velocidade e beleza da máquina: a Porsche. Responsável pela criação dos mais diversos tipos de carros desde a década de 50 até a atualidade, a Porsche, é a estrela deste game que tem tudo para entrar para a história, sem demagogia.

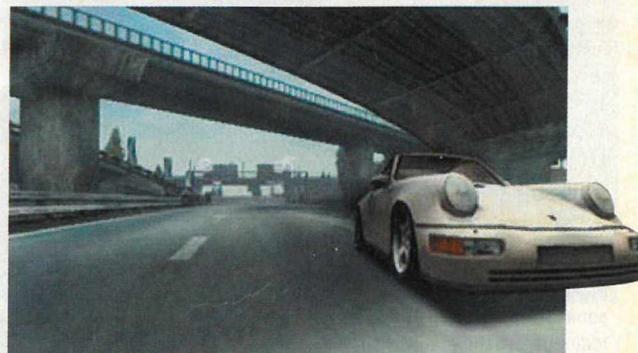
Todos os carros que você encontra no jogo (são mais de 80 modelos!) são completamente originais e licenciados da Porsche especialmente para o desenvolvimento do produto. Você encontrará desde o famoso 356 Cupê Ferdinand até a máquina

que assombra as pistas – o 911 Turbo 2000.

A engine utilizada para a produção do jogo é novíssima e revolucionária, proporcionando um desempenho gráfico muito mais poderoso. Isso possibilita à Need for Speed 2000 trabalhar melhor a realidade virtual. São tantos os detalhes que o game acopla que não seria possível enumerá-los. Aqui, é preciso jogar. Os efeitos de luz e sombra estão devastadores.

Colisões estão causando danos significativos, o trânsito pesado está "atrapalhando" na medida certa e a polícia está perfeitamente anexada na jogabilidade.

Com relação aos carros, a tecnologia do jogo também fez diferença. Os jogadores que adoram o gênero de corrida vão entender o seguinte assunto: você está acostu-



competir com os carros na ordem em que eles foram fabricados, experimentando os 50 anos de história da Porsche em modo de carreira. Já no segundo, você terá vários desafios para testar as suas habilidades em forma de missões e verificar se você pode assumir posições mais altas na companhia.

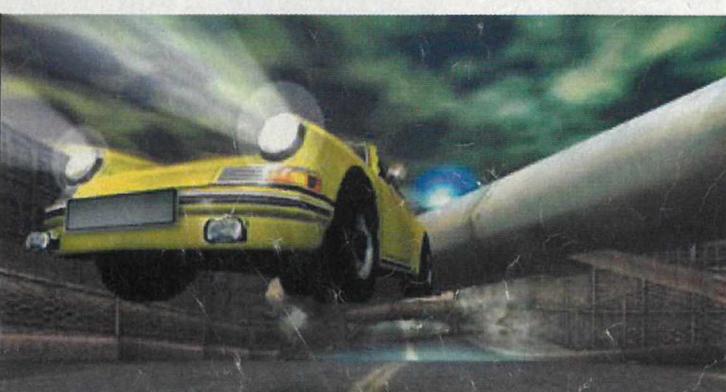
Como é padrão da série NFS, as pistas estão alucinantes. São 14 no total: 5 em circuitos e 9 nas ruas da Europa, com muitas ramificações pelo trajeto. Além das corridas em si, o game ainda reserva situações especiais para os fãs da Porsche. Uma seção de históricos apresenta fotos e anúncios originais de todos os carros e de todas as épocas. Além de navegar pela linha do tempo da empresa, você pode curtir pequenos vídeos de corridas e demonstrações que são apresentadas na mesma divisão.

Mas, tudo isso tem um preço: o game é por demais pesado. Sua configuração mínima não perde muito para os padrões, mas a recomendada é praticamente o mínimo para rodar o game direito.

Seguem as opções multiplayer em rede local, modem ou Internet. E por falar nela, o jogo lhe dá ainda a oportunidade de inserir novos carros "baixados" do site do game. ■

mado a dirigir vários modelos de carros, porém, sente que a direção é a mesma com uma singela mudança de velocidade e de carenagem? Isso acabou. Need for Speed: Porsche 2000 consegue passar a sensação única de cada carro, com novos modelos de comportamento físico de cada automóvel.

Mas o melhor ainda está por vir: as diferentes categorias e estilos de jogo. Dois deles se destacam e são chamados de importância para NFS 2000: Modo Evolução e Modo Piloto de fábrica. No primeiro, você pode



A ideia não poderia ser melhor: colocar a disposição do jogador todos os carros da Porsche em um único game

PC GAMER BRASIL

Carros mais do que desejados e gráficos requintados

86%

Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM
Electronic Arts - www.ea.com.br



Revenant

O nocaute para o feto de Diablo II

Desde que Diablo revolucionou o gênero de RPGs, muitos jogos tentaram copiá-lo. Não faltaram plágios descarados e tentativas fugazes de omitir suas inspirações. Mas, o que for falado de Diablo estará fazendo referências à pré-história dos games. Por isso, vamos direto ao assunto. Revenant, desenvolvido pela Cinematix, um estúdio dedicado aos delírios da Eidos, tinha tudo para ser concorrente mais forte para Diablo II, mas não conseguiu. A pergunta mais óbvia neste ponto é: "Mas, por quê?" A resposta não poderia ser mais direta. Primeiro, porque a Blizzard não conseguiu lançar seu tão esperado game. E não para por aí. A verdade é que, mesmo que a equipe tão geniosa da Blizzard tivesse colocado no mercado mundial seu fruto mais aguardado, mesmo assim Revenant não só teria superado a velha escola como também mandado todo o marketing investido na segunda viagem ao inferno por água abaixo.

No papel de Locke, um guerreiro estilo "Conan", sua missão não é nada fácil e lotada de obstáculos. Para resgatar sua amada, Locke tem de percorrer o vasto mundo dos mortos, lutar e conversar com muita gente, até chegar ao mago que a seqüestrou e resolver o problema.

Evidentemente, como todo bom RPG, a história pode transcorrer de formas totalmente imprevisíveis. A liberdade de não ter que completar o jogo de maneira linear ainda é o melhor elemento para os grandes jogos.

Para a longa jornada, não foram poupadadas idéias geniosas vindas direto dos mais elogiados RPGs. Logo de cara, foi inclusa uma vasta variedade de magias que, ao todo somam mais de 30 completamente diferenciadas. Um vasto arsenal de armas e escudos também não faltam aqui; um gigantesco e bem equipado exército inimigo, que conta com criaturas de várias raças, foi muito bem projetado e acaba sendo um destaque a mais além de outros elementos muito bem concisos com a história. E já que estamos falando de combates, a equipe da Cinematix deixou bem claro que estava disposta a dar vida curta a seu concorrente. Após verificar todos os pontos negativos do projeto Diablo II, os desenvolvedores resolveram incluir várias categorias de ataques e defesas, evitando que o jogador passasse horas destruindo seu mouse com movimentos repetitivos. A parte multiplayer é um destaque à parte. Revenant reservou um espaço para permitir que até quatro pessoas joguem de uma só vez através da Internet ou rede.

Quanto à parte gráfica, nada deixa a desejar. A visão adotada, um estilo de visão isométrica mais aperfeiçoada, foi bem trabalhado. Os cenários foram gerados utilizando mais de 65.000 cores, e até um renomado desenhista canadense foi convocado para a árdua missão. Ciclos de dia e noite com efeitos de luz e sombra completam o quadro cinematográfico em que o jogador é mergulhado. Para aumentar ainda mais a



realidade, todos os movimentos dos personagens foram capturados por meio da tecnologia motion capture, e é impressionante ver os resultados, principalmente durante as batalhas, que trazem de volta toda a graça e o charme das ações em terceira pessoa.

Em resumo, Revenant não é apenas mais um jogo que mistura RPG, aventura e ótimos momentos de combates. A existência de um editor de mapas e o fato do jogo estar totalmente em português confirmam tudo isso. Apesar do produto estar disponível na língua inglesa, nossa equipe já testou uma versão totalmente localizada que deverá estar disponível em breve. ■



Mesmo que Diablo tivesse sido lançado, Revenant é muito mais complexo e bonito



ADOLESCENTES
13+
classificação

PC GAMER BRASIL

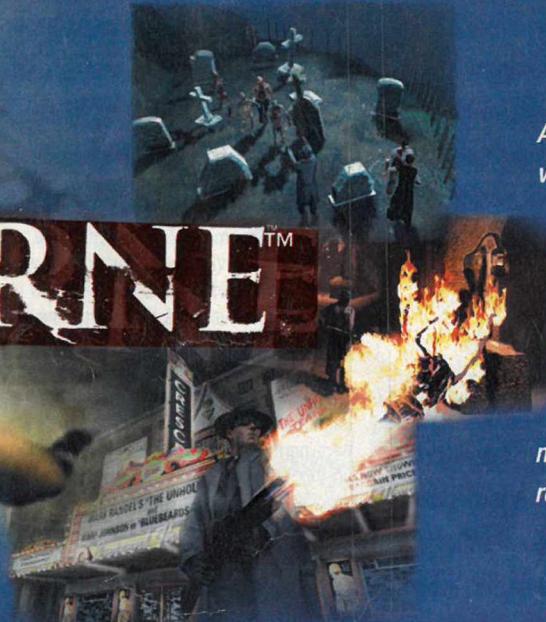
Um personagem simpático e um magnífico RPG

91 %

Requisitos mínimos: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
Eidos/GreenLeaf - www.greenleaf.com.br

GreenLeaf é muito mais game!

NOCTURNE™



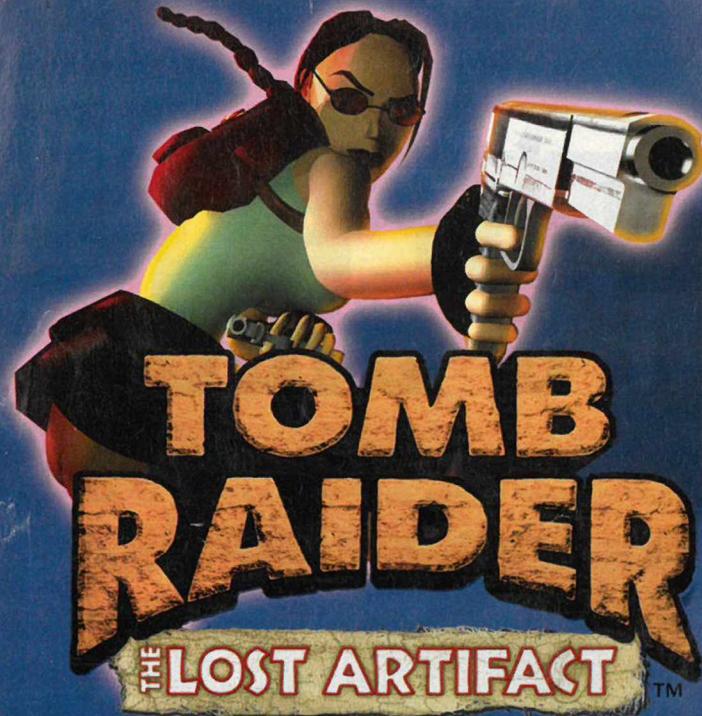
Apague as luzes, aumente o volume das caixas de som e prepare-se para enfrentar o game mais assustador já criado para o PC. Excepcional qualidade gráfica, com efeitos de sombra e neblina de incomparável realismo.



AGE OF WONDERS™

Em uma terra dominada pela magia, a maior de todas as batalhas medievais está prestes a ocorrer. Com dezenas de unidades diferentes, avançada inteligência artificial e jogabilidade impecável, Age of Wonders é um dos jogos de estratégia mais aclamados de todos os tempos.





TOMB RAIDER

THE LOST ARTIFACT™

Lara está de volta em sua mais nova aventura.

Desta vez, ela iniciará uma perigosa caçada ao quinto artefato perdido, criando um desfecho eletrizante para os eventos iniciados em Tomb Raider 3.



EIDOS 

HEROES

OF MIGHT AND MAGIC™

Esta é a sua chance de completar toda a série do mais famoso game de estratégia em turnos do PC.



3DO™

Heroes of Might and Magic Millennium Edition – Lendário pacote incluindo as versões completas dos três primeiros jogos da série Heroes e o kit de expansão *Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty*.

Heroes of Might and Magic Armageddon's Blade – Kit de expansão oficial para *Heroes of Might and Magic III*, incluindo novas missões, cidades, campanhas e heróis.

KEVENANT™

Quando vivo, Locke D'Averam foi um poderoso guerreiro, condenado injustamente ao inferno. Agora, ele renasce das cinzas com a missão de salvar seu reino de um terrível mal que o espreita. Embarque neste RPG totalmente em português e com gráficos tridimensionais.

EIDOS

CINEMATIX

 Greenleaf

É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

Todas as marcas que aparecem neste anúncio pertencem aos seus respectivos titulares.

Heroes of Might and Magic III Armageddon's Blade

A expansão que mostra que não é impossível melhorar a perfeição

Há certos momentos na vida de um jogador em que ele se depara com algo que é tão espetacular e compulsivo para ele que fica difícil continuar com a sua rotina diária sem sentir os efeitos colaterais de não estar jogando. Entre os fãs de estratégia no mundo inteiro, um desses momentos aconteceu quando Heroes of Might and Magic III foi lançado.

Para quem ainda não conhece, HOMM3 é um game de estratégia baseada em turnos, onde você controla heróis generais através de diversos mapas, e com eles deve cumprir os objetivos das suas missões, sejam esses objetivos recrutar um exército poderoso para dominar uma nova terra ou capturar um item desejado pelo seu superior.

O que fez de HOMM3 um jogo muito acima da média é a maneira com que ele mistura um número

colossal de itens, tarefas, personagens, unidades de guerra e terrenos, junto com uma interface extremamente simples e rápida ao mesmo tempo. Planejamento, dedução e bom senso é o que você precisa para vencer neste game.

Quando o jogo chega num estágio mais avançado, e as batalhas vão se tornando cada vez mais difíceis, até virarem uma loucura completa, o jogador tem uma sensação de poder incrível. Controlar um grupo com 20 arcanjos, 150 cavaleiros e uns 400 atiradores de elite deixa-o na ilusão de que você pode atropelar tudo o que encontra pela frente, até que vê que o seu oponente estava juntando um exército bem maior que o seu e está indo direto na direção de seu herói.

A batalha do game tem opções como dezenas de magias a serem usadas e unidades com poderes especiais. Basicamente, você deve planejar antes da batalha qual a estratégia que

você vai usar. Ser pego de surpresa por um herói mais poderoso que você, ou avançar sem controle, perdendo seu exército pouco a pouco, irá levá-lo rapidamente à derrota.

Armageddon's Blade é uma respeitabilíssima expansão para Heroes. Adicionando um novo tipo de cidade (levando a um total de 9), 4 novos tipos de heróis e novas criaturas, os

elementais, deixou o jogo ainda mais extenso. Isso, sem contar os novos itens e características encontradas pelo mapa que foram adicionados.

HOMM3:AB conta com o espantoso número de 7 novas campanhas - tantas campanhas quanto existem no jogo original. Todas as campanhas têm suas cenas de filme, e a história delas é intercalada.

A dificuldade das missões é realmente muito competitiva, e até mesmo os fãs mais viciados no game vão ficar horas e horas em cada uma das missões para conseguir completá-las. Mas quem já jogou HOMM3 sabe que parte da diversão é o sentimento gratificante de terminar uma missão após horas sem sono e sem comida, com um único objetivo em mente: passar para a próxima missão.

Os gráficos de Armageddon's Blade seguem a mesma ótima qualidade do game original, e uma nova música, bem no estilo clássico-dramática, foi adicionada para a cidade dos elementais.

Armageddon's Blade é uma incrível expansão, e rapidamente se percebe que não foi uma jogada de marketing feita em uma semana. Com uma quantidade excelente de novas missões e campanhas, fãs do game original não têm desculpas para não jogar a expansão. ■



O novo pacote de expansão tem bem mais do que novos níveis ...



Starlancer

O maior game multiplayer desenvolvido sob encomenda por Bill Gates

Anova raça de super desenvolvedoras são identificadas pelos mesmos elementos: elas têm um designer famoso, um acordo multimilionário com alguma grande publicadora e... nenhum jogo. Equipes como a Elixir, Nihilistic, Gas Powered Games, Confounding Factor, Lost Toys e Planet Moon prometeram bastante, mas todas elas falharam em lançar seus títulos de estreia.

Até esse mês, a Digital Anvil (o estúdio formado pelos irmãos Chris e Erin Roberts) estava no mesmo barco. Os tão esperados jogos Loose Cannon, Freelancer, Conquest e Starlancer eram apenas isso: esperados. A maioria deles sofreu algum tropeço no caminho. Para evitar o mesmo destino da Ion Storm, a Digital Anvil precisava lançar um jogo, e rápido.

Não apenas isso, mas o jogo precisava ser bom. Mesmo sem data para ser lançado no Brasil, nossa equipe pôde avaliar uma cópia de Starlancer, um simulador espacial à moda antiga, co-desenvolvido pela Warthog. Com uma equipe com membros responsáveis por trabalhar em jogos como Wing Commander e Privateer 2, a capacidade deles não estava em questão. O que estava em questão é como eles iriam criar um jogo que fosse parêxo para jóias como X-Wing Alliance e Freespace 2, que estão no mercado hoje em dia.

O primeiro passo foi a criação de uma engine 3D robusta e poderosa, rápida, ágil e capaz de juntar efeitos especiais com perfeição. Embora os efeitos de fogos e luzes não sejam os mesmos de Freespace 2, eles se adaptam bem ao diferente estilo de combate encontrado em Starlancer.

O jogo começa com uma sequência de vídeo que deixa qualquer show de TV de ficção científica no chinelo. Daqui, você passa para o interior da nave e age com uma interface apontar-clicar parecida com a da série Wing Commander. Aqui, você tem acesso às opções como terminal de reunião pré-missão, uma caixa onde você guarda suas medalhas adquiridas por mérito em combate, uma jukebox para

você ouvir seus CDs preferidos enquanto joga, um simulador de vôo aonde você pode treinar seu vôo, treinar lutas espaciais contra oponentes cada vez mais numerosos ou jogar as missões já completadas na campanha.

Fãs da série Wing Commander devem estar achando tudo isso muito, muito familiar, e eles estariam certos. Starlancer usa tantas coisas em comum com Wing que realmente poderia ser uma sequência. As cenas cinematográficas, seja nas reuniões ou no meio das missões, podem ter sido diretamente tiradas de Wing Commander, mas não deixam de ser uma boa distração. No meio das missões, é solicitado mais de uma vez que você realize jumps pelo hiper-espaco, às vezes, até 4 ou 5 vezes em uma missão.

Falhar em cumprir os objetivos de uma missão, mesmo que você não tenha morrido ou ejetado, significará uma grande mudança na história do jogo, e, provavelmente, você terá que passar por missões muito mais difíceis no futuro para que consiga chegar ao fim.

Toda a descrição feita de Starlancer até aqui poderia muito bem ser de qualquer jogo Wing Commander. Sim, a semelhança pode ser meio perturbadora para os fãs mais ávidos da série, mas isso não faz de Starlancer um jogo ruim. Embora sofra pelo pecado de falta de originalidade, Starlancer tem tudo que um bom simulador espacial pode querer – jogabilidade, gráficos,

velocidade e explosões a mil. Outro ponto que pode abalar os nervos dos gamers de plantão é que o jogo não tem nenhuma previsão de desembarcar no país. ■



ADOLESCENTES
13+
classificação

Multiplayer levado a sério

Starlancer tem um sistema multiplayer que realmente supera muitos jogos de seu gênero, com seis cenários para jogo em equipe ou deathmatch. Há, também, modos inovadores de jogo, como tag bomb, no qual cada jogador tem uma bomba em sua nave. Quando o jogador morre, a bomba ativa e explode, em alguns segundos, e a única maneira de pará-la é matar alguém antes que ela exploda.

PC GAMER BRASIL

Batalhas espaciais quase infinitas

70%

Requisitos mínimos: Microsoft – www.digitalanvil.com
Pentium II 266, 64 MB RAM e placa 3D

Chessmaster 7000

Você ainda sabe o que são jogos de tabuleiro?

Os anos passam e os games para computador impressionam cada vez mais. Novas idéias e tecnologias tornam o mundo dos gamers um lugar sempre vivo e cheio de coisas interessantes para serem vistas. Mas, assim como no mundo real, as velhas idéias sempre estão sendo recicladas e trazidas à atualidade com uma nova roupagem. Com esta idéia bem definida na cabeça, a chegada ao mercado nacional da última versão do tradicional Chessmaster não causa surpresa.

Consagrado como o mais popular jogo de xadrez do mundo, a versão 7000 reúne muitas coisas interessantes. Para começar, a inclusão de um poderoso banco de dados com mais de 500 mil jogos dos mais diferentes mestres do xadrez já é algo digno de elogios. A presença do mentor Josh Waitzkin, uma verdadeira celebridade no mundo do xadrez,



também merece destaque. O banco de dados pode ser acessado a qualquer momento durante a partida ou visto como uma aula interativa, o que permite aos novatos aprenderem novas táticas de jogos, e aos experts, uma nova ampliação de seus horizontes.

Graficamente, as coisas também vão bem. Através das opções de janelas, o jogador pode disputar jogos com diferentes tipos de peças e tabuleiros. As possibilidades de visão também são bem sortidas. O jogador pode optar por visões em 2D e 3D. E, para os mais exigentes, o game o permite personalizar tudo.

A jogabilidade é, sem dúvida, um dos pontos altos. Pode-se disputar partidas contra qualquer tipo de adversário, seja ele um grande mestre dos tabuleiros, um novato sem muita prática, ou até mesmo um elemento totalmente personalizado entre as mais de 20 possibilidades de estilos diferentes. No quesito atualização, o trabalho do pessoal da Mindscape foi completo. Com a crescente popularização dos jogos on-line, há a opção de se jogar de graça pela Internet na



comunidade Chessmaster Live.

Chessmaster 7000 tinha todos os elementos para atingir o ponto mais alto do podium entre os jogos de tabuleiro, mas, como nem tudo é perfeito, há um elemento ausente: a falta de localização. ■



PC GAMER BRASIL

70 %

Xadrez inteligente com estilo

Requisitos mínimos: Pentium 150MHz e 24 MB RAM
Mattel – www.chessmaster.com

Demolition Racer

Você ainda sabe o que são jogos de tabuleiro?

Há muitos anos atrás, um game simples e original conquistou uma legião de fãs - Destruction Derby. Não havia diversão maior do que escolher um carro e destruir os oponentes sem dó. Mas, até a indústria continua utilizando a velha fórmula de transportar para o presente velhos clássicos e, em alguns casos isolados, as coisas funcionam.

Demolition Racer não tem muitos elementos novos se comparado a qualquer outro game de corrida de demolição. Evidentemente, o gênero não conta com mais do que cinco títulos. Graficamente, a utilização da tecnologia 3D poderia fazer um

grande milagre nos detalhes e, principalmente, nos efeitos visuais. O tempo verbal de poder não está errado. Infelizmente, não há grandes surpresas neste quesito. As batidas até tentam ser reais, mas os efeitos são pobres e, alguns, até atrapalham mais do que deveriam. Em poucas palavras, se você estiver procurando por grandes efeitos de luz e sombra, não vá com tanta sede ao pote, principalmente se você já tiver jogado Driver.

Mas, nem tudo está perdido. As criativas modalidades conseguem salvar o game. Mesmo achando difícil, vale a pena dar uma olhadinha nos nomes das várias fases: Demolition (termine a corrida com seu veículo inteiro, se conseguir...); Chase (perseguição pura!); Last Man Standing (último homem); Chicken (todos contra você) e Suicide (destrua o seu próprio carro no menor tempo possível).



algumas pistas e modalidades estarem disponíveis no começo do jogo garante a vida útil deste game. Para os malucos de plantão, a grande diversão está em uma modalidade em especial: Last Man Standing. Apesar de já ter sido original, nos tempos remotos, a liberdade de estar em uma arena, podendo bater livremente nos outros oponentes e acumulando pontos a cada dano, é a melhor parte deste game.

Outro ponto que não deixa o título afundar por completo é o da trilha sonora. Para os que já conhecem a desenvolvedora de jogos Pitbull Syndicate (a responsável pela série Test Drive), já sabem exatamente o que esperar deste detalhe. ■



PC GAMER BRASIL

57 %

Uma corrida fora do convencional, mas poderia ser explorada melhor

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

IRA!

A banda com atitude, arte, rock 'n roll e games na cabeça

Neste mês, mais uma turma ilustre vem ocupar a seção Game Star. A banda paulistana IRA!, nesta edição, vem com tudo, abrindo o jogo sobre MP3 e games. A entrevista aconteceu durante a apresentação da banda no Sesc Interlagos para a divulgação de seu mais novo trabalho: "Isso é Amor". O pessoal do IRA!, Nasi (vocal e guitarra), Edgar Scandurra (guitarra), André Yung (baterista) e Ricardo Gaspa (baixo) não exiu em responder nossas perguntas. Confira nosso bate-papo com este pessoal que manja do assunto.

PCG- Como o IRA! fez para se manter sempre atual durante todos estes anos de estrada?

IRAI- A banda tem muito chão. Começamos no final dos anos 70 e vimos muitas coisas acontecerem de maneira rápida. Nunca demos um espaço grande de um CD para outro, acho que isso serviu para não deixar a banda cair no vazio. Sempre buscamos trabalhar antenados com as novidades. Sabemos que nosso público é bem variado, por isso, mantemos um estilo e acrescentamos coisas novas a ele.



PCG- Quais as novidades neste novo trabalho?

IRAI- As músicas continuam refletindo a visão da banda sobre as coisas do cotidiano. Há algumas regravações, que vão desse "Teorema", do Legião Urbana, até "A Vida Tem Desses Coisas", do Ritchie.

O destaque fica por conta das participações especiais, que contam, inclusive, com a presença de Samuel Rosa do Skank, entre muitos outros. Vale ressaltar que o nosso trabalho atual nos rendeu, no ano passado, o prêmio de melhor de música popular pela APCA (Associação Paulista de Críticos de Arte).

PCG- Diz a história que a banda surgiu em plena repressão militar, o que significa que, no começo, vocês tiveram de lidar com a censura. Como vocês vêem a polêmica do MP3 e até a possível proibição da utilização desta tecnologia?

IRAI- Para a gente, o fato de algumas pessoas não quererem que as coisas mudem já se tornou comum. Quando o LP começou a perder espaço para o CD, muita gente teimou em querer impedir que a coisa progredisse. O MP3 é o futuro da música. Com a Internet se tornando cada vez mais ágil e popular, não dá para, simplesmente, ignorar essa poderosa fonte de divulgação. Nossa site conta com algumas faixas disponíveis para download em Real Áudio. Em breve, as gravadoras deverão estar prontas para lidar com a realidade do MP3. Proibir ou tornar ilegal a divulgação não será a solução.

PCG- E por falar em assuntos polêmicos, como a banda vê a proibição de alguns games?

IRAI- Infelizmente, no mundo sempre há pessoas querendo se aproveitar de situações para tirar proveito ou aparecer. Proibir nunca foi solução para nada. A molecada gosta de jogar, então, por que não deixá-los se divertir em paz? Tudo que é novo sempre incomoda algumas pessoas. A proibição não vai levar a nada, as pessoas continuarão a fazer o que gostam.

PCG- Há algum tipo de game, em especial, que a banda curte?

IRAI- Na verdade, nenhum gênero em especial. Somos ecléticos e gostamos de quase todos os jogos. Logicamente, não temos muito tempo para jogar, mas, toda vez que sobra um tempinho livre...



O novo CD do grupo conta com a participação de Samuel Rosa do Skank (ao centro)

PCG- Vocês já utilizaram a Internet para disputar algum game?

IRAI- Ouvimos falar que isso é fabuloso. Ainda não tivemos a oportunidade de destruir on-line, mas aguardamos um convite... ■

Tudo sobre o IRA!

Se você quiser saber tudo sobre a banda IRA! acesse o site: www.uol.com.br/ira. Neste endereço, você irá encontrar de tudo, desde a discografia da banda, passando pela história completa do grupo e fotos que marcaram os vários anos de estrada, e até poderá ouvir algumas faixas do novo CD e conferir as letras das músicas desta turma mais do que irada.



Monte sua própria rede de games - parte 1

Quer entrar em um combate cara a cara com seus amigos e vizinhos?

De acordo com as mães de todo o mundo, o problema de jogar games demais é que você começa a sair menos de casa e se transformar em uma aberração solitária. Exagero? Nem tanto... O primeiro problema, você consegue resolver abrindo a janela. Mas, para resolver o segundo, você vai precisar montar uma rede local.

Ah, é claro! Você pode jogar pela Internet, mas vai continuar sendo uma aberração solitária, com a diferença de pagar caro para jogar e perder a maioria das vezes.

Na rede, a coisa já fica pessoal. Você pode olhar seu oponente no olho e dizer: "Você não devia ter se metido comigo!" Redes montadas por amigos jogadores estão se tornando cada vez mais populares.

Há diversas razões que um usuário de PC pode ter para montar uma rede desse tipo. Famílias grandes, por exemplo, podem preferir montar uma rede local entre os PCs dos seus 3 ou 4 filhos do que ter que pagar uma conta

telefônica de quatro dígitos para que eles joguem pela Internet. De maneira similar, amigos que moram perto acabam se conectando. Isso sai mais em conta do que levar os PCs de um na casa do outro. Montando uma rede, você pode jogar sem lag e sem custo nenhum os mesmos jogos que antes eram jogados pela Internet.

Neste artigo, nós vamos discutir 3 diferentes maneiras de conectar seus computadores, da maneira mais barata até algo com um pouco mais de "luxo". Também vamos falar com pessoas que fizeram disso seu ganha pão. No entanto, nenhuma das opções que daremos custa mais do que uma placa 3D decente. Então, o desafio de verdade é achar a configuração mais simples e conveniente para você fazer a sua "fragfesta".

- Configuração 1: CONEXÃO DIRETA

Você precisará de: 1 cabo "modem nulo"

A conexão "modem nulo" é a maneira mais barata de se conectar dois PCs. É chamado de

modem nulo (null modem, em inglês), pois ele "engana" o PC, fazendo-o pensar que os dois PCs estão conectados por modems normais. Você precisa de um cabo modem nulo, algo que não custa mais do que 15 Reais. Se você tiver necessidade para tal, compre um cabo "laplink". Este cabo tem entradas e saídas tanto de 25 pinos como de 9 pinos. Isso é útil se você está ligando um computador que tenha a porta serial para 25 pinos com outros que aceitem apenas 9 pinos.

Mesmo sem um laplink, você pode fazer essa conexão usando um adaptador Y. Porém, essa peça não costuma ser muito confiável.

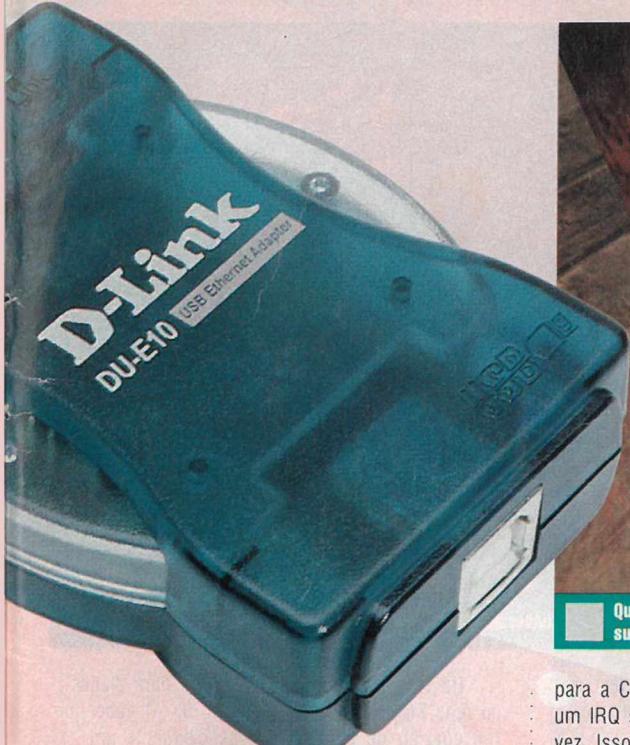
Para conectar os dois PCs, simplesmente ache uma saída serial livre e conecte os cabos. Estas saídas são geralmente usadas para o modem ou mouse. Então, se for necessário, desconecte um desses itens para ligar seu cabo modem nulo.

Agora, a complicação: embora a porta serial possa estar fisicamente livre, ela pode não estar liberada pela configuração do PC. Para que você entenda melhor: o Windows reconhece as 4 portas seriais que existem em todo micro, chamando elas de COM1, COM2, COM3 e COM4. Porém, apenas as duas primeiras portas são usadas para adaptadores externos, tais como modems e mouses. As outras duas portas COM são usadas apenas como gerenciadores de



As games rooms ou casas de jogos para PC têm milhares de clientes fixos pelo mundo inteiro





Quake 3 Arena é um dos game que exige uma velocidade de conexão rápida e uma máquina bem equipada, graças a sua engine

recursos internos da máquina. O melhor exemplo de um recurso interno usando uma COM é um modem interno. O modem interno utiliza-se da COM3, sendo então, na verdade, tanto um modem como uma porta serial embutidos juntos dentro do PC.

O problema é que os designers das placas mães ISA (ISA é o tipo de entrada na placa-mãe que as portas seriais usam para se conectarem ao PC) não imaginaram que uma pessoa iria querer usar mais do que dois aparelhos seriais ao mesmo tempo. Por causa disso, tanto a COM1 como a COM3 usam o mesmo IRQ (assim como a COM2 e a COM4). O IRQ, Interrupt Request, é responsável por transmitir dados da entrada ISA que está sendo usada até a placa mãe. Por exemplo: se o modem está sendo utilizado na COM1, então o IRQ padrão para a COM1, que no caso é o IRQ4, estará sendo usado pelo modem. Dessa forma, enquanto o IRQ4 está sendo usado

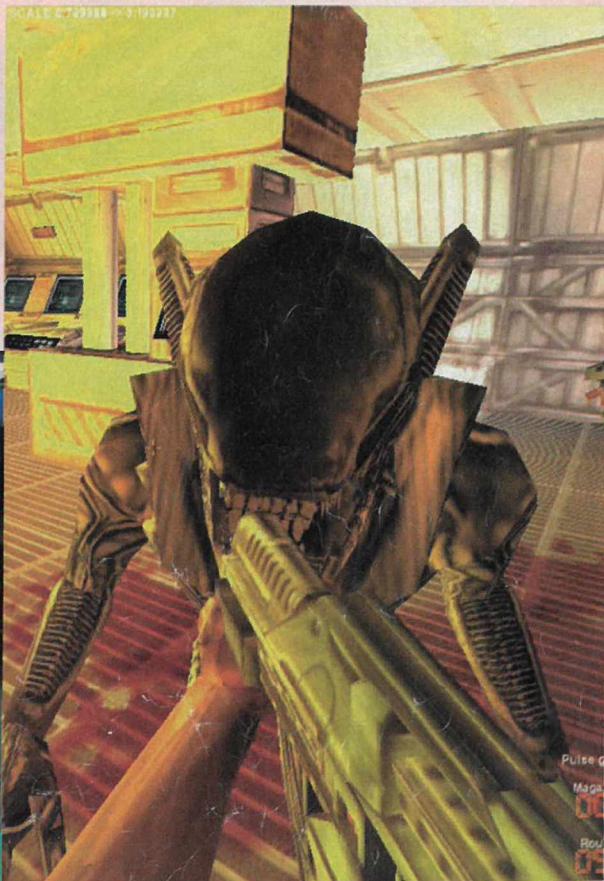
para a COM1, a COM3 não pode ser usada, pois um IRQ só consegue lidar com uma saída por vez. Isso explica o significado de IRQ: "requerimento de interrupção", pois tentar usar ao mesmo tempo dois hardwares que usam o mesmo IRQ irá acarretar, na grande maioria das vezes, em travamento da máquina.

Voltemos à configuração. Também será necessário que você tenha o protocolo TCP/IP instalado em sua máquina. Se você tem um modem, então esse protocolo já estará instalado e configurado. De outra maneira, siga as instruções no próximo exemplo de configuração para aprender como adicionar um protocolo. Para jogar em rede, esses dois itens (cabo modem nulo e protocolo TCP/IP) serão tudo o que você precisa. Geralmente, tudo que você precisa fazer depois de ligar o cabo modem nulo é entrar no jogo

e selecionar, nas opções de multiplayer, "Direct Cable" ou "Null Modem". Alguns dos jogos multiplayer requerem mais de uma cópia do jogo para cada PC para serem jogados. Starcraft, por exemplo, lhe deixa criar o jogo com o CD original, e permite que se jogue em multiplayer com o mesmo CD, instalando a versão "spawn" do jogo. Nesse caso, o CD do jogo só é necessário para criar o multiplayer.



Os jogos de ação em primeira pessoa são os preferidos pelos clientes das casas de jogos





Unreal Tournament, comparado com Quake 3, apresenta várias vantagens: por não requerer placa aceleradora, a fluidez de conexão é bem maior e não há travamentos

- Configuração 2: REDE ETHERNET

Você precisará de: 1 kit de rede

Embora cabos do tipo modem nulo sejam baratos, você não pode esperar muito deles. Eles podem se tornar temperamentais para serem

configurados. Além disso, se você pretende montar uma rede com mais de 2 PCs, esqueça deles.

Embora a velocidade de 115kbps que o cabo modem nulo oferece seja bem maior que uma conexão com modem normal à Internet, isso é só uma sombra da velocidade de 100 mega por segundo que uma rede Ethernet pode fornecer.

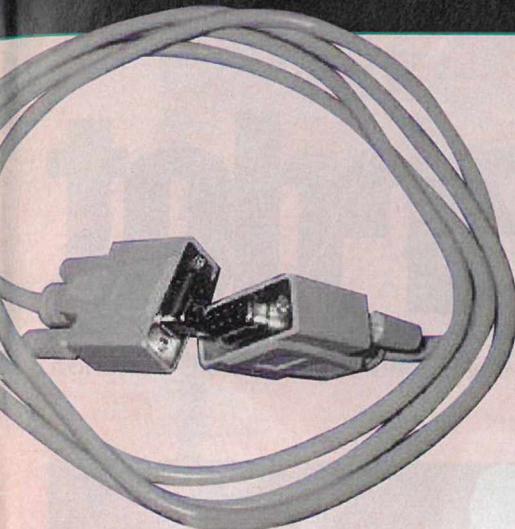
Fazer uma conexão direta com mais de 2 PCs é complicada, e dependendo do jogo, impossível. Porém, é tão fácil configurar uma rede Ethernet para 2 PCs como é para 8 ou mais. Embora em uma rede com 8 PCs a velocidade de banda seja distribuída para todos os microcomputadores, ela é tão grande que raramente fará alguma diferença.

Há dois tipos comuns de cabos para placas de rede Ethernet usados hoje em dia. O cabo fino (ou coaxial) de Ethernet é essencialmente um cabo de TV modificado, enquanto que o cabo par trançado é uma versão mais arrojada do cabo usado para ligar o telefone à linha. Tanto é verdade que a saída RJ45 do cabo trançado é muito semelhante à saída RJ11 usada para linhas telefônicas. As redes que usam cabos par trançado estão se tornando as mais usadas pela facilidade que ela promove ao gerenciamento de grandes redes.

Enquanto se pode ligar dois PCs diretamente com apenas um cabo par trançado (conectado às placas de rede Ethernet dos dois PCs), usar um hub pode melhorar a performance, sem contar na simplicidade da configuração. O hub nada mais é do que uma caixinha que gerencia a transmissão de dados de uma rede. Ele age como a telefonista da sua rede, passando informações de um lado ao outro. Usando o hub, você precisará de dois cabos par trançado para ligar os PCs ao hub.



Entre os adeptos das game rooms, uma inanimidade: Unreal Tournament não exige muito e proporciona momentos de pura destruição sem travamentos



Ao contrário da conexão direta (que utiliza o protocolo TCP/IP), uma rede Ethernet se utiliza do protocolo IPX. O IPX é muito mais rápido e confiável, perfeito para redes que rodam em altas velocidades. Geralmente, o protocolo IPX não é instalado automaticamente no Windows; dessa forma, algum trabalho extra pode ser necessário para configurá-lo. Se você tem o Windows 98, ele automaticamente detectará a sua placa de rede e instalará também o protocolo IPX. Porém, a configuração do protocolo no Windows 95 deve ser feita à mão. Siga os seguintes passos:

- clique com o botão da direita em **"Ambiente de Rede"** e escolha **"Propriedades"**;
- clique em **"Adicionar"**, escolha **"Protocolo"** e clique em **"Adicionar"**;
- selecione **"Microsoft"** e, finalmente, **"Protocolo compatível com IPX/SPX"**.

Obs.: Será necessário ter o CD do Windows à mão para completar esta instalação.

Um ponto importante de redes utilizando o protocolo IPX: ele usa muita memória do PC. Se o jogo estiver dando sinais de lentidão, tente fechar as outras aplicações ligadas, diminuir a definição de vídeo ou desligar a música do jogo. Alterações desse tipo ajudam na liberação de mais memória.

- Configuração 3: USB

Você precisará de: 1 adaptador DU-E10 USB Ethernet para cada PC

- 2 cabos par trançado
- 1 hub DFE-904

Se o seu computador tem portas USB, você pode simplificar muito a sua vida. Simplesmente instale o adaptador DU-E10 na porta USB do seu micro, ligue o cabo par trançado na saída RJ45 e no hub. Você terá uma rede tão rápida como se estivesse usando placas Ethernet a um preço reduzido. Porém, assim como redes usando cabos modem nulo, você só conseguirá ligar 2 PCs sem usar um hub. Porém, se você procurar bem, poderá encontrar alguém que lhe faça um cabo par trançado com mais de uma saída. Assim, você pode montar uma rede inteira com a mesma performance de placas Ethernet e um hub. ■

Nas próximas edições, estaremos ensinando como configurar portas e ajustar alguns games. Prepare-se para entrar no curso avançado...

Entendendo as siglas e termos

BNC

Bayonet Network Connector - uma saída para ligar cabos coaxiais em redes Ethernet.

RJ45

A saída mais tradicional das placas de rede, parecidas com saídas de linha telefônica (padrão americano).

Combo Card (placa combo)

Placas de rede combo possuem tanto saídas RJ45 como BNC.

Topologia

É o arranjo material de computadores em rede, ligados um com o outro. Redes com cabos coaxiais têm uma topologia de "bus", onde todos os PCs estão ligados pelo mesmo cabo. Redes usando cabos par trançado têm uma topologia de "estrela", com um cabo para cada PC conectando cada um deles a um hub central.

Ethernet

É o protocolo de rede mais conhecido. Utiliza topologia "bus".

HUB

Caixa controladora do tráfego da rede, na qual se conectam os PCs com cabos par trançado.

Cabo par trançado

Cabo de rede no qual os fios responsáveis pelos sinais principais estão enrolados uns nos outros, para evitar interferência.

IRQ

Interrupt Request - Sinal usado por hardwares para chamar a atenção do PC.

LAN

Local Area Network - Outro nome para "rede" de PCs.

UART

Universal Asynchronous Receiver-Transmitter - É o chip da placa-mãe que cuida de todas as comunicações seriais.

Latency

É o tempo que leva para transmitir informações de um PC a outro.

NIC

Network Interface Card - Outro nome para placa de rede.

UTP

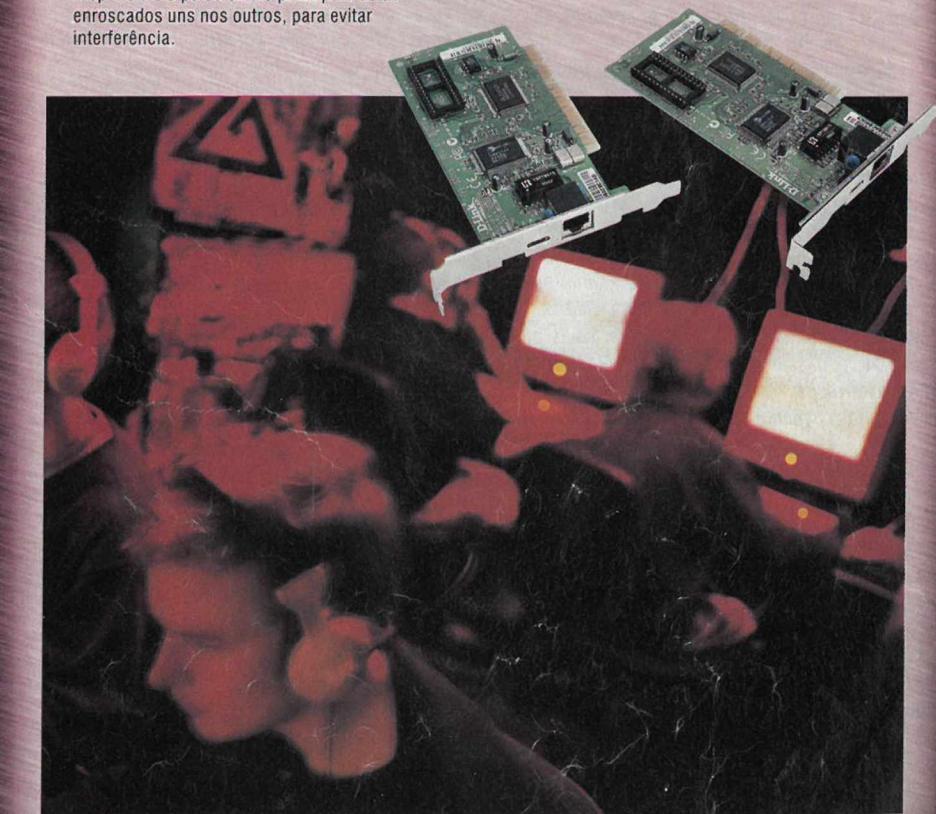
Unshielded Twisted Pair - Um cabo par trançado mais barato, sem a mesma proteção de seus fios.

Pilha de protocolo (stack)

Esta é a "fila" das informações destinadas a serem transmitidas pela rede, guardadas na RAM do computador.

Y-piece (adaptador Y)

Um plug serial com uma saída de 9 pinos em um lado e 25 pinos no outro.



Hubert Chardot

O mestre do terror, criador de *Alone in the Dark 4* e *Devil Inside*, amante dos mortos-vivos e cemitérios indígenas fala de sua carreira e seus monstros particulares

PCG- Hubert, você é a mente por trás da série *Alone in the Dark* e *Devil Inside*. Como começou seu gosto pelo horror?

Hubert- Foi uma combinação de circunstâncias. Eu estava saindo do meu emprego como distribuidor na 20th Century Fox e um amigo meu da Warner Bros conhecia Bruno Bonnell, o chefe da Infogrames. Eu me encontrei com ele a 8 anos atrás e, depois de uma hora e meia de conversa, sem nem conversar a respeito de jogos ou dinheiro, ele me falou que um dos times de desenvolvedores estavam procurando cenários para o jogo *Shadow of the Comet*, um adventure 2D. Eu sou um grande fã dos livros de H.P. Lovecraft, eu me encontrei com o time e nós conversamos sobre o que eles estavam procurando. Eu não era um jogador, só conhecia *Pong* e jogos de flipperama, eu nem tinha um PC ou console em casa e estava trabalhando para a Infogrames como escritor/designer. Um mês depois, o Bruno me disse que havia um problema com *Alone in the Dark* – o escritor de cenários havia pedido demissão. Alone era um jogo no estilo Lovecraft, e a partir daí eu me tornei como um especialista em Lovecraft para a Infogrames.

PCG- Então, o que lhe inspirou para fazer jogos de horror foi mais sua experiência literária do que seu trabalho com filmes de horror?

Hubert- No geral, eu também amo filmes de horror, especialmente os clássicos da Universal Studios, com Boris Karloff. Também gosto dos filmes Hammer, com Peter Cushing e Christopher Lee. Gosto, também, dos filmes dos novos diretores americanos, como Brian de Palma, que fez filmes como "O Massacre da Serra Elétrica" e "Halloween", de John Carpenter. Estes filmes, que costumavam passar na televisão francesa, foram a chave para me levar a trabalhar no ramo dos filmes, principalmente de horror.

PCG- Na sua opinião, os que os gamers procuram nos seus games?

Hubert- Eu não tenho certeza, mas acho que, no final das contas, gamers procuram a mesma coisa do que as pessoas que vão ao cinema. As emoções que uma pessoa sente enquanto lê um livro, vê um filme ou joga games é algo que elas necessitam, porque medo, angústia e terror são sentimentos positivos. Eles pedem que você relaxe, que você os entenda.

PCG- Fale um pouco de seu *Devil Inside*.

Hubert- A premissa básica do jogo é que, caso os mortos-vivos voltassem (talvez eles já existissem ao nosso redor), eu tenho certeza de

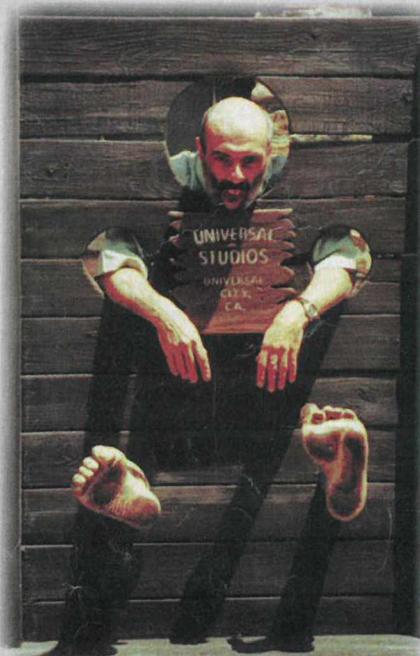


Seu projeto atual, *Devil Inside* é uma pequena amostra que sua mente têm mais monstros que qualquer livro de terror

que algum canal de TV iria transformar isso em um show. A idéia me veio à cabeça à noite, enquanto eu ouvia a música do INXS, *Devil Inside*, e via ao mesmo tempo um programa policial na TV.

PCG- Qual a penalidade para o mal em *Devil Inside*?

Hubert- As almas más são mandadas de volta ao inferno. Se você mata um policial, o jogo acaba. Basicamente, você precisa evitar matar ou ferir pessoas inocentes. Você também precisa salvar a garota, Angelica. Os mortos vivos escaparam do inferno e você precisa mandá-los de volta.



PCG - *Devil Inside* utiliza da analogia de se estar em um show de televisão ao vivo para dar ao jogador um conceito de design diferente. Você acha que isso foi essencial para o jogo?

Hubert- Parti do princípio que, nos noticiários, as pessoas dizem mentiras como: "Cuidado com os jogos eletrônicos, você pode ficar com epilepsia" ou talvez "Jogos eletrônicos matam pessoas jovens ou as deixam malucas". Eu comecei a pensar que um jogo poderia falar a respeito de televisão, audiência e disputa entre canais. *Devil Inside* nasceu a partir dessa idéia. Particularmente, prefiro bem mais que meus filhos joguem games do que vejam besteira na TV. Eu prefiro vê-los eles atuando em um universo, desenvolvendo a imaginação. Tudo o que você vê na televisão é rapidamente esquecido.

PCG- Dá pra perceber que você também se interessa muito por técnicas de filmagem e de televisão. Você adicionou ao seu jogo estilos modernos de câmeras, tais como o efeito "Matrix" de filmagem circular e zooms no estilo do filme *Tubarão*. Porque você considera esses cruzamentos de técnicas da mídia tão importantes?

Hubert- O jogo tem a cara da mídia da sua geração, porque ele tem técnicas de cinema, teatro, pintura, escultura, e os põe juntos usando novas tecnologias e deixando-o atuar nesse mundo. É uma nova mídia, uma nova maneira de ter uma experiência.

PCG- O que *Devil Inside* ensina ao jogador?

Hubert- O jogo responde à questões que o jogador perguntou a ele mesmo quando comprou o jogo, mas às vezes, as coisas continuam sem explicação, e o ideal é que o jogador consiga apropriar-se do universo do herói e fazer com esse universo o que quer que ele deseje. ■

FEN@SOFT TELEMÁTICA 2000

SEU MUNDO DIGITAL
NA ERA DA INTERNET

SUA PARTICIPAÇÃO COMEÇA
AGORA!



www.fenasoft.com.br



Para visitar a Fenasoft Telemática 2000...

- 1 Você compra seu INGRESSO diário ou para os 6 dias.**
Em ambas as formas de participação você deve preencher a ficha abaixo. Observe os valores e datas descritos nas tabelas de preços ao lado. Escolha sua forma de participação e envie para a Fenasoft. Você receberá o seu **INGRESSO personalizado** pelo correio. Lembre-se que o **INGRESSO** é pessoal e intransferível.
- 2 Você renova seu Cartão Fenasoft.**
Se você deseja renovar seu **CARTÃO** para o evento Fenasoft Telemática 2000, preencha a ficha abaixo, envie para a Fenasoft R\$ 6,00 (seis reais), juntamente com uma cópia de seu cartão antigo e você receberá outro pelo correio. Ele é válido para os seis (06) dias de evento. Lembre-se que o **CARTÃO FENASOFT** é pessoal e intransferível.

Além do ingresso/cartão, para ter acesso à Fenasoft você precisa apresentar um documento de identidade.

TABELA DE PREÇOS

INGRESSO - 1 dia
até 30/06/2000 - R\$ 5,00
após esta data os INGRESSOS só serão vendidos nas bilheterias do evento.
INGRESSO - 6 dias
até 15/09/99 - R\$ 1,00
de 16/09/99 a 31/12/99 - R\$ 5,00
de 01/01/2000 a 31/03/2000 - R\$ 10,00
de 01/04/2000 a 30/06/2000 - R\$ 20,00
após esta data os INGRESSOS só serão vendidos nas bilheterias do evento.
RENOVAÇÃO DO CARTÃO
até 30/06/2000 - R\$ 6,00
após esta data as RENOVAÇÕES dos cartões não serão aceitas.

TÁ ESPERANDO O QUE?

Recorte aqui e envie para Fenasoft

Nome (Para constar no cartão)

EMPRESA

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

É proibida a entrada a menores de 14 anos.

Forma de Participação

Marque sua opção de acesso à Fenasoft Telemática 2000:

- Ingresso - 06 dias
- Ingresso diário - 01 dia
- Renovação do Cartão Fenasoft

Envie o cupom pelo correio, por fax ou por e-mail para:

Rodovia SC 401 - Km 01 - Parque Tecnológico

Alfa Seda Fenasoft 88030-000 Florianópolis SC

Tel.: (048) 334 8280 / Fax: (048) 334 8411

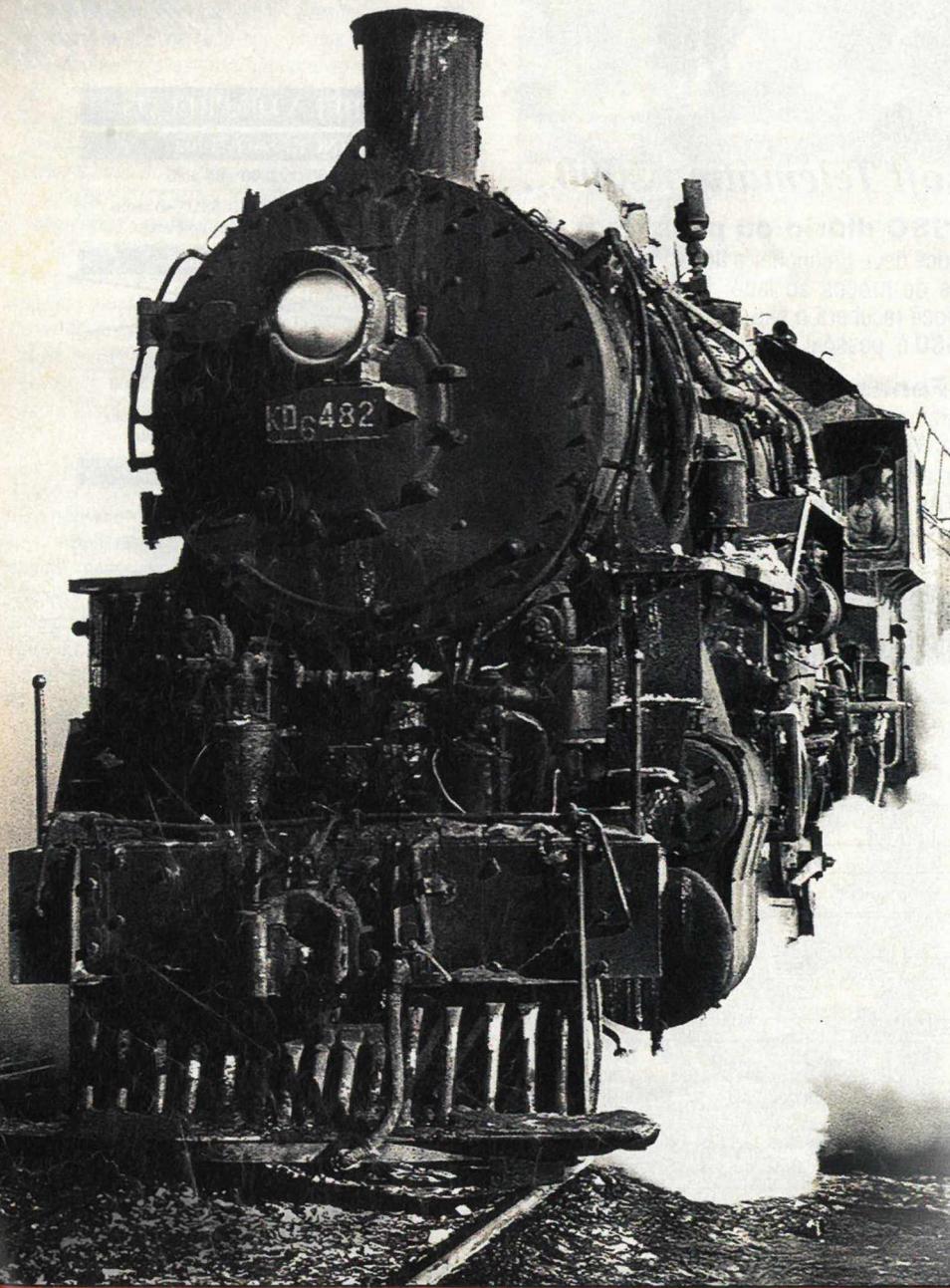
cartao@fenasoft.com.br

Os pedidos enviados pelo correio deverão estar acompanhados de cheque nominal à Fenasoft Feiras Comerciais Ltda., e os enviados por fax acompanhados do comprovante de depósito no Banco do Brasil, ag. 0016-7, c/c 11120-1 ou Banco Bradesco ag. 0348-4 c/c 74004-7. Em ambos os casos, escreva seu nome no próprio comprovante.

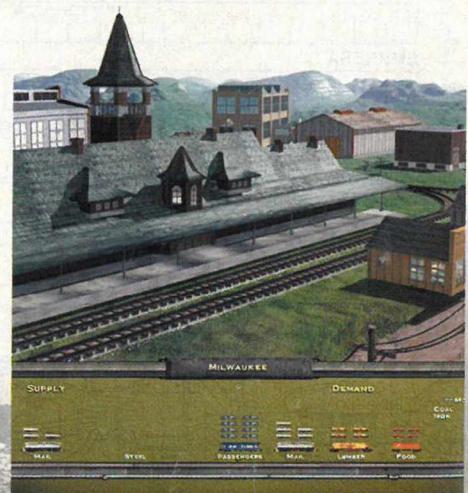
 **Fenasoft**
FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

RAILROAD TYCOON II

O maravilhoso e lucrativo mundo das ferrovias



Desde a invenção da roda, o homem sente-se obcecado por encontrar maneiras mais rápidas e eficientes de transportar pessoas e bens para locais distantes. Os antigos romanos usavam trilhos ou sulcos em suas estradas para melhorar o fluxo e a velocidade do tráfego. Na década de 60, os mineiros colocavam pranchas de madeira sobre as quais passavam carroças puxadas a cavalo para aliviar o peso de suas cargas e aumentar a velocidade na qual eles podiam extrair carvão e outras matérias-primas das minas. Entretanto, algumas coisas modificaram o mundo tão dramatica e rapidamente como a introdução da energia a vapor durante os anos 1700, e a invenção da locomotiva a vapor em 1804. Inicialmente substituindo o cavalo para trabalhos de frete e, por essa razão, sendo apelidado de "Cavalo de Ferro", a locomotiva a vapor e as ferrovias nas quais ela rodava revolucionaram os meios de transporte e inspiraram empresários visionários e gerações de compositores. Praticamente da noite para o dia, tornou-se viável transportar cargas através de grandes distâncias, e a indústria ferroviária rapidamente tornou-se a principal fonte de prosperidade dos proprietários de terras e dos próprios barões das ferrovias. Pela primeira vez, as viagens através de longas distâncias tornaram-se realidade, e novas indústrias, folclore e lendas foram criados para suprir todas as necessidades e sonhos de uma população agora com muito mais mobilidade. Railroad Tycoon II, leva você de volta a este importante período da história. Você atua como presidente da sua própria ferrovia, com o dever de ser melhor, mais rápido e mais esperto que seus concorrentes. Não só um bom faro para negócios é essencial, mas também uma boa dose de coragem para conquistar a glória de construir e operar seu próprio império de ferro. À medida em que seu império se expande, você terá a chance de trazer o transporte ferroviário às cidades que escolheu, fornecendo a elas os gêneros de que necessitam. Você também receberá várias tarefas cuja conclusão depende da sua habilidade de pensar mais rápido que seus concorrentes, transformar inimigos em aliados e, acima de tudo, satisfazer seus acionistas. O mercado de ações é uma outra área em que você pode apostar sua sorte, ou transformar seus rivais em pó. Você pode



até contratar engenheiros, cada um com bônus exclusivos que contribuem para o seu sucesso, para assisti-lo nas operações diárias. Depois de ter atuado no papel de presidente, você estará pronto para assumir o papel de outros jogadores em modo multiplayer, ou mesmo desenhar seus próprios mapas e refazer a história como achar adequado, no abrangente editor de mapa, neste jogo minucioso, viciante e altamente divertido.

Iniciando Railroad Tycoon II

Por se tratar de um game de estratégia muito complexo, nossa equipe preparou um mini tutorial que lhe dará os conceitos básicos para criar e manter sua primeira companhia ferroviária.

Configurando um jogo

Depois de iniciar o jogo, você estará na tela do Menu Principal. Este é seu bloco de lançamento para iniciar novos jogos, carregar jogos já salvos, iniciar jogos em modo multiplayer, etc. O tutorial que nós desenvolvemos trata apenas da opção single player.



Explorando a Interface Principal

Quando você entrar no jogo Principal, você será levado até uma janela sobreposta explicando o objetivo deste jogo. Por favor leia cuidadosamente. Lembrando que seu objetivo básico é atingir 10 milhões de dólares em patrimônio pessoal no ano de 1900. Isto significa que deve acumular um total combinado entre dinheiro e bens em ações de pelo menos 10 milhões de dólares no ano de 1900. Se você atingir \$25 ou \$50 milhões no ano de 1900, você terá uma vitória maior. Deixe o jogo pausado, para poder olhar em volta e configurar sua ferrovia sem pressão de tempo. Quando estiver tudo configurado, você pode continuar a pressionar a tecla PAUSE novamente ou pressionar as teclas de Mais (+) e Menos (-).

Há quatro seções na Interface Principal:

- **JANELA PRINCIPAL** - É onde o jogo

efetivamente acontece. Considere esta como a sua janela para o mundo. Os quatro ícones de formato oval na lateral inferior direita da janela permitem a você modificar sua visão girando a janela, ou dando um zoom para dentro e para fora.

- **ÁREA DE RADAR** - Na lateral inferior esquerda há uma visão de radar que permite-lhe a você movimentar-se pelo mapa sem ter que usar a barra de rolagem.

• CAIXA DE LISTA

CENTRAL - Na caixa retangular à direita da Área do Radar, está a Caixa de Lista - o centro nervoso do seu império. Use as quatro abas para visualizar resumos das estações, trens, jogadores e companhias. Esta área também possui o dinheiro disponível para a sua companhia e, à esquerda das abas, a data atual.

• CAIXA DE

ATIVIDADE - A área na lateral inferior direita é a janela de Mensagem. Você vai receber várias mensagens durante todo o jogo, e pode acessá-las aqui.



Visão Geral do Mapa

Com o jogo em Pause, a primeira coisa que você precisa fazer é olhar um pouco à sua volta. O ícone Visão Geral do Mapa permite-lhe visualizar recursos no mapa - uma parte crucial no planejamento de sua primeira rota.

1 Clique no ícone Visualização do Mapa - o quarto ícone na parte inferior esquerda da tela, onde aparece a imagem de um globo. Na Caixa de Lista, você verá uma representação gráfica de todos os recursos (cargas) disponíveis no jogo.

2 Passe o cursor do mouse sobre qualquer recurso para marcá-lo temporariamente no mapa. Dando um clique sobre qualquer recurso, você ativa e desativa a visão daquele recurso. Você pode selecionar múltiplos recursos, ou sobrepor todos os recursos no Mapa simultaneamente, clicando o botão "Todos". Um suprimento de recurso é exibido em branco; a demanda por ele é exibida em amarelo.

3 Movimente o cursor do mouse para as extremidades da tela para rolar o mapa na direção que desejar. Se você desejar deslocar-se rapidamente para outra área do mapa, clique sobre aquela área na Área de Radar.

4 Faça experiências com a visão geral. Seu objetivo é localizar áreas onde exista concentração de recursos e de indústrias (oferta e demanda) que necessitem-se uns dos outros. As localizações dos recursos são aleatórias, e mudarão cada vez que você jogar. Para retornar à visão da caixa de lista normal, clique sobre o botão Cancelar na parte inferior da Caixa de Lista.

Iniciando uma Companhia

Antes de começar a colocar vias férreas para conectar os recursos que localizou, você precisa ser dono de uma companhia.

1 Clique sobre a aba Companhia na Caixa de Lista (aquele localizada mais à direita). Dê um clique duplo em Iniciar uma nova companhia.

Instalando o Railroad Tycoon II

Requisitos Mínimos:

- Windows 95/98 ou Windows NT 4.0 ou outra versão mais recente.
- Processador Pentium 133 MHz ou superior.
- No mínimo 16MB de memória RAM instalada.
- Drive de CD-ROM de 4x (ou superior).
- Sua placa gráfica e o monitor devem ter capacidade de resolução de 1024 x 768 e 16- ou 8 bit de profundidade de cor.
- DirectX 5.0 ou superior instalado.
- 130 MB de espaço disponível no seu disco rígido.

Para instalar Railroad Tycoon II em seu computador:

Caso a função AutoPlay esteja ativada, aparecerá um menu quando o drive fechar. Selecione Instalar e siga

as instruções na tela. Se o AutoPlay não estiver ativado, você terá que instalar manualmente o programa: dê um clique duplo sobre o ícone Meu Computador em seu desktop, dê um clique duplo sobre o ítem do seu drive de CD-ROM e dê um clique duplo sobre o ícone Setup.exe ícone. Clique em Instalar quando a tela de configuração aparecer e siga as instruções na tela.

Para desinstalar o Railroad Tycoon II

Clique o botão Iniciar na barra de tarefas, selecione Configurações, Painel de Controle. Dê um clique duplo em Adicionar/Remover Programas, selecione Railroad Tycoon II, clique em Adicionar/Remover para desinstalar o programa.



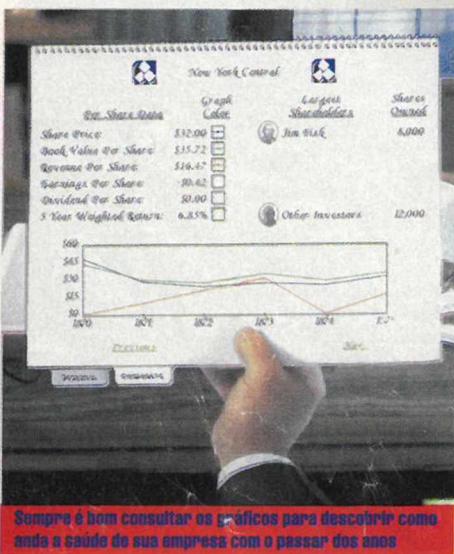
Quando você Iniciar Uma Nova Companhia, você decide quanto você mesmo irá investir na mesma, assim como quanto você aceitará de outros investidores. Em geral, você deve aceitar um valor pequeno dos investidores se planeja tornar-se proprietário integral da companhia, mas você pode escolher aceitar mais para obter bastante capital de giro.

2 Para este tutorial, deslize os cursos de Investimento de Jogador e Investimento Externo até o final para o lado direito. Isto lhe dará um total em dinheiro de \$1,650,000 para gastar.

3 Digite um nome para sua companhia na caixa Nome da Companhia, ou use o nome pre-definido (default). Uma vez na caixa Nome da Companhia, pressione ESC se quiser sair da caixa sem fazer mudanças, ou ENTER se quiser manter o nome que digitou.

4 Selecione um logotipo de Companhia usando o cursor para cima e para baixo, ou use o logotipo que lhe foi fornecido. Clique OK para aceitar suas seleções e inicie sua companhia.

5 De volta à Interface Principal, você verá o logo e o nome de sua companhia, o dinheiro que tem disponível, e seus lucros (que são \$0K no momento) na Caixa de Lista.



Colocando sua Primeira Ferrovia para funcionar

Agora que você iniciou uma companhia, é hora de ir direto ao ponto. A primeira coisa que precisa fazer é encontrar uma rota apropriada. Você verá que a cidade de Slough tem a localização ideal para ser o centro do seu novo império. Slough fica próxima da zona localizada mais ao sul do mapa e a oeste da cidade de Londres.

1 Com o jogo em pausa, dê um clique sobre o ícone Colocar Ferrovia - o do lado direito da Interface Principal, que se parece com trilhos de ferrovia - para começar a assentar vias férreas. O cursor do seu mouse mudará para um ícone de trilho.

2 A Caixa de Lista oferece duas opções de linha, Linha Simples ou Linha Dupla. Selecione Linha Simples por enquanto. A terceira opção é o tipo ponte, que é selecionada clicando em um dos dois ícones do lado direito da Caixa de Lista. Selecione Pontes de Madeira (a imagem do topo).

3 Para colocar trilhos, posicione o cursor entre a fazenda de ovelhas e o rancho de criação de gado à leste de Slough, depois, clique e segure o botão esquerdo do mouse. Enquanto o botão esquerdo estiver pressionado, você pode movimentar o cursor pela tela, arrastando sua ferrovia com ele. Arraste o cursor em direção a Oxford (mais a oeste), o próximo destino. Você irá notar que há números brancos, verdes, e amarelos ao longo de toda a ferrovia. Os números brancos representam os custos de cada peça da ferrovia. Os números verdes e amarelos representam o grau (acíve) de cada seção da ferrovia. Os números amarelos são acíves (os vermelhos são os mais ingremes), que irão diminuir a velocidade de seus trens. Os graus mais ingremes não são aconselháveis, portanto, antes de liberar seu cursor, pressione a tecla ESC para liberar a ferrovia proposta. Agora, clique e arraste as seções menores da ferrovia, soltando o botão esquerdo do mouse ao final de cada seção curta. Trace sua ferrovia ao redor da colina.

4 Quando você achar que a rota da sua ferrovia está satisfatória, dê um clique sobre o botão de ferrovia novamente (em cima, à esquerda) para sair do modo colocar vias férreas.

Construindo Estações

Colocar Ferrovia é apenas o começo. A seguir, você precisa configurar as Estações a fim de tornar os recursos disponíveis para seus trens.

1 Clique no botão Construir Nova Estação (no topo à esquerda, segundo ícone na parte superior).

2 Existem três tamanhos de estação, Pequeno, Médio e Grande. Você pode escolher

colocar qualquer um deles em cada destino de sua ferrovia. A diferença entre eles é a área da qual são trazidos os recursos, a qual é representada por um círculo dourado ao redor deles no mapa. Para ver um exemplo, clique em Estação Média, movimento o seu cursor, que agora tem a forma de uma estação média, até um ponto ao longo de sua ferrovia bem ao sul de Slough. Você vai notar que a estação automaticamente se alinha com a sua ferrovia.

3 Depois de colocar a estação, quaisquer recursos dentro do círculo dourado estarão disponíveis naquela estação. As Estações Médias e Grandes possuem círculos maiores ao seu redor. Assegure-se de que seu círculo dourado cobre os recursos que você deseja acessar. Neste caso, todas as casas, fazendas de ovelhas e de gado devem estar dentro do círculo dourado. Quando você tiver a estação cobrindo os recursos apropriados e alinhados à direita da ferrovia, ele vai ficar verde. Agora, dê um clique com o botão esquerdo do mouse e sua estação será colocada.

3 Quando você colocar a estação, uma representação em 3D será exibida, chamada Tela com Detalhes de Estação. Clique sobre o botão Comprar nesta visão para ver as melhorias que podem ser acrescentadas à estação. Compre uma torre de água, uma torre de areia, e uma torre rotatória para a estação, para melhorar o desempenho e a manutenção dos trens. Quando terminar, clique sobre o botão Sair na parte inferior direita.

4 Repita este procedimento em Oxford. Entretanto, você provavelmente não vai precisar das melhorias dos três edifícios, já que seus trens poderão transportar água, areia e óleo suficientes até que retornem para Slough. Uma vez com duas estações interligadas por ferrovia, você está quase pronto para começar a transportar cargas entre elas.



Comprando um Trem

Depois de ter colocado a ferrovia e as estações, você vai precisar comprar uma locomotiva para seguir em frente. Depois de fazer isso, o próximo passo é configurar os destinos e cargas, também chamadas de consiste, para cada uma das suas estações.

Selecionando uma Locomotiva

Baseado no período de tempo e localização geográfica, várias locomotivas estarão disponíveis à medida em que o jogo progride. Haverão três locomotivas disponíveis no momento em que você iniciar este tutorial.

1 Selecione o ícone Comprar Novo Trem (o que tem formato de Trem) entre os ícones ao longo do lado esquerdo da janela Principal.

2 A seguir, selecione o modelo 4-4-0 de oito rodas da lista à esquerda. Você construiu a maior parte do nível de ferrovia, certo? Note que cada uma das locomotivas aparece à direita quando você seleciona uma da lista. Clique em Comprar para completar a transação.

Selecione um vagão de lá e um de passageiros. Verifique a outra estação para certificar-se de que está transportando cargas para as quais existe demanda (sabemos que você sabe, mas esta é uma boa prática). Quando terminar de configurar o consiste nesta estação, clique em OK para confirmar, em seguida, dê um clique duplo na estação Oxford listada em sua lista de consiste à esquerda e selecione um vagão de passageiros e um de gêneros. A lá que você entregou será convertida em gêneros de boa qualidade, a serem transportados de volta ao esforçado povo de Slough.

5 Você ainda tem uma decisão a tomar aqui. Dê uma olhada nas duas estações na lista à esquerda. O sinal de tráfego estará verde. Quando clicar neste sinal, a luz vai mudar. Este sinal é o que você vê para ditar o comportamento deste trem naquela estação. As opções são:

VERDE- Não espere por cargas, prossiga com o que quer que esteja disponível na estação.

AMARELO- Aguarde pelo menos até que metade dos vagões de carga estejam cheios antes de prosseguir.

VERMELHO- Aguarde até que todos os vagões de cargas estejam cheios antes de prosseguir.

No momento, configure o sinal de trânsito em Slough em amarelo, e o sinal em Oxford, em verde. Quando tiver feito todas as suas mudanças, pressione o botão SAIR para retornar à Interface Principal. Aí está - você está pronto! Configure a velocidade do jogo para "3" pressionando a tecla + três vezes - você pode configurar isso para um modo mais rápido à medida em que você sentir-se mais confortável

com o jogo, mas "3" ou "4" são as melhores velocidades até o momento. Aqui vão algumas dicas para ficar de olho na Interface Principal, agora que você está iniciando carreira no ramo ferroviário:

• Configure suas classes de trem

- a partir da lista de trens na Caixa de Lista, clique sobre o ícone à esquerda de cada um deles para cada trem, a fim de configura-lo como Expresso, Normal, Lento, ou Parado. Estas são as configurações que ditam como o trem vai reagir quando encontrar outro trem na mesma ferrovia, e também permitem que você modifique o status de um trem como quiser.

• Controle seus consists

- clicar sobre o consists de cada



Caixa de Lista - parece-se com uma lista de acentos.

• Use a Caixa de Lista e Telas com Detalhes para manter controle de tudo - A Caixa de Lista e as Telas com Detalhes (acessadas por um clique duplo sobre um item na Caixa de Lista) e interfaces são muito importantes. Em cada visão, use as quatro abas - Estações, Trens, Jogadores e Companhias - e o botão Lista para visualizar estatísticas sobre cada um. Pense nisso como se fosse uma hierarquia - a Caixa de Lista mostra a você informação geral, enquanto as Telas com Detalhes mostram a você informação em detalhes.

• Explore o Mapa procurando oportunidades - Depois de ter estabelecido uma rota lucrativa, comece a procurar outras oportunidades no mapa. Diversas abordagens podem ser usadas para planejar seu caminho de ferrovias até à glória. Neste caso, entretanto, procure maneiras de melhorar sua produção e o uso de seus bens existentes. Não há necessidade de gastar o dinheiro dos investidores de forma imprudente. Ligue para Londres para transportar gado à fábrica de empacotamento de carne de lá (a menos que você seja vegetariano). A fazenda de plantação de grãos bem ao sul de Slough poderia aumentar a taxa de produção de suas fazendas de lá e gado em 50 por cento!

• Comprar indústrias lucrativas - Você pode comprar indústrias geradoras de capital - ou mesmo ao longo das rotas de seus concorrentes.



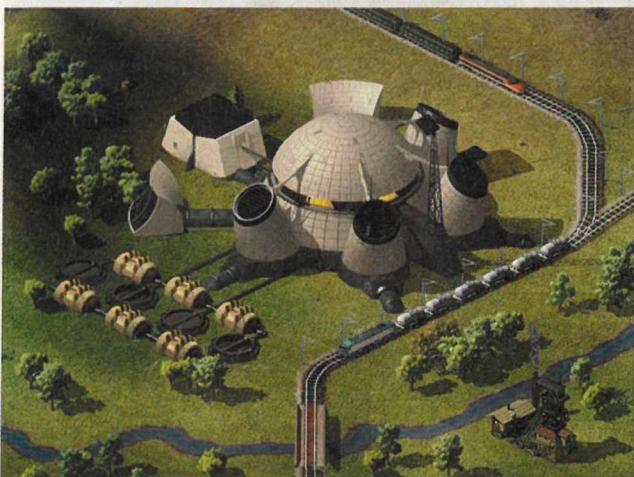
1 Depois de comprar a locomotiva, a próxima tela que você vê é a Tela de Detalhes do Trem. Ela exibe o novo Trem que você acabou de comprar, já preparada para ir aos dois destinos. O mapa à direita exibe todos os destinos disponíveis - se tivesse mais de dois, você selecionaria os destinos que deseja para este trem no mapa, e eles apareceriam na lista à esquerda.

2 Dê um clique duplo na Caixa de Lista à esquerda, e o lado direito da tela passará para um Painel de Lista de Vagões. No topo deste painel, você verá dois vagões de passageiros - o consiste pre-definido. Clicar sobre um vagão irá retirá-lo de seu consiste, ou lista de vagões. Clicar sobre um vagão da lista irá acrescentá-lo ao seu consiste.

3 Na parte de baixo de sua tela, você verá uma lista do que a estação selecionada fornece, à esquerda, e o que demanda, à direita.

4 Os vagões disponíveis nesta estação aparecerão perto do topo da Lista de Vagões.

Clique em um recurso para visualizar esta classificação de lucratividade. Quanto mais cargas são carregadas no trem na ida e na volta, mais lucrativo ele será.



Entrando no Mundo dos Grandes Negócios

Até o momento, este tutorial concentrou-se em colocar sua ferrovia para funcionar. Agora, é hora de dar uma olhada rápida nos últimos aspectos de Tycoon II - gerenciamento de empresas e do mercado de ações.

Gerenciamento de Companhia

Gerenciar suas operações requer mais do que apenas acrescentar e operar com estações, trens, rotas, e consists. Lembre-se que, ao iniciar uma companhia, você prefere ter fundos externos como parte dos recursos iniciais? Bem, aqueles investidores têm expectativas para a sua operação, e irão responsabilizá-lo pelo desempenho do negócio. Para ver o que estão procurando, estaremos trabalhando na Tela DETALHES DA COMPANHIA.

1 Para alcançar a Tela DETALHES DE COMPANHIA, clique sobre a aba Companhia na parte inferior da Caixa de Lista, e depois, dê um clique duplo sobre sua companhia.

2 A tela DETALHES DA COMPANHIA mostra seu livro caixa. Clique nas diferentes abas e olhe em volta para ter uma idéia de cada informação que se encontra aqui.

3 Clique sobre a aba de FINANÇAS. Você poderá emitir alguns títulos para levantar mais dinheiro, mas, por enquanto, fique livre de débitos e emita mais ações. Seu Preço de Ação no momento está listado na página esquerda. Clique sobre Emitir Títulos e uma janela aparecerá fornecendo mais detalhes da transação. Clique em OK na janela se estiver tudo bem. Anote a mudança ao seu Preço de Ação atual.

4 Sentindo-se instável? Compre de volta as ações e dê uma olhada em seu efeito no Valor da Ação. Os Investidores são muito específicos sobre

Preço de Ação - eles querem que ele suba. Não os desaponte ou você ficará na mão. Lembre-se de que os presidentes são nomeados, não nasceram presidentes.

5 Experimente as outras opções aqui (exceto DECLARAÇÃO DE FALÊNCIA, a menos que esteja pronto para fíanca) e familiarizar-se com seus efeitos.

O Mercado de Ações e Finanças Pessoais

Sua fortuna pessoal é, claro, diretamente vinculada ao desempenho de sua companhia. Além da sua excelente habilidade de gerenciamento contribuir para o sucesso da sua companhia, você pode acumular uma fortuna pessoal através de bons investimentos no Mercado de Ações.

1 A partir da Interface Principal, clique sobre o ícone Mercado de Ações ao longo do lado esquerdo da janela Principal.

2 Você verá a visão Detalhe de Mercado de Ações. Há duas abas aqui:

PESSOAL - Esta aba permite que você visualize sua carteira de ações atual, assim como comprar ou vender ações.

CORPORATIVO - Esta aba fornece detalhes sobre as finanças de sua companhia, incluindo uma lista dos principais acionistas e uma declaração de renda de cinco anos, entre outras coisas.

3 Na seção Pessoal, normalmente, você vai ver a opção COMPRAR ou VENDER para uma dada ação. Infelizmente, você usou todo seu dinheiro para iniciar sua companhia, então, provavelmente, ainda não vai usar a opção COMPRAR. Dentro de um ano ou dois, o acúmulo de seu salário e dividendos pode dar-lhe dinheiro bastante para comprar mais algumas ações.

4 A venda de ações é feita da mesma forma. Somente selecione na seção PESSOAL.

Normalmente, você só pode vender ações de sua propriedade pessoal. Se você não tiver ações para vender (isso, em geral, aplicar-se-ia a outra companhia), então você terá outra opção - VENDENDO NA ALTA. Se o preço das ações cair o que é a intenção aqui - você pode capitalizar. Se subir, você será forçado a comprar as ações para atender ao pedido de margem. Se a companhia compra ações, pode ser que você tenha que comprar ações a preços inflacionados. Tenha cuidado com esta opção.

Controlando seu Império das Ferrovias

Isso é uma amostra do tutorial. Você já viu todos elementos importantes do jogo e teve a chance de experimentar um pouco. Se você aprende rápido, talvez tenha um início decente. Depois de experimentar um pouco, talvez você queira iniciar um novo jogo para usar seu conhecimento. Além disso, não tenha medo de se jogar direto na campanha - os primeiros cenários são direcionados a jogadores novatos, e você pode aprender enquanto joga. Como um resumo, fique de olho no seguinte:

- **Rotas** - Encontre as mais lucrativas e explore-as.
- **Locomotivas** - Cuide bem da sua manutenção e atualize-as sempre que possível.
- **Estações** - Faça melhorias nas estações para aumentar a receita e o desempenho das rotas.
- **Indústrias** - Compre-as para forrar os cofres da companhia e aumentar suas propriedades.
- **Finanças** - Seja um gerente inteligente e dirija um negócio sólido e lucrativo, maximizando as receitas e o retorno no investimento.
- **Fortuna Pessoal** - Aumente-a através de uma boa administração e conhecimento do Mercado de Ações.
- **Concorrentes** - Compre-os, fazendo tudo que é mencionado acima.

• Para saber mais sobre o jogo, modo multiplayer e outros detalhes, consulte o manual que está no CD

Brinde especial

Fora os inúmeros mapas existentes na versão original, nossa equipe também disponibilizou, no CD do jogo completo, vários mapas inéditos. Para instalar os novos mapas, siga os passos abaixo:

1 - Vá até o diretório PCGB e clique no mapa que você desejar

2 - Caso você tenha instalado em sua máquina o Winzip, ele será aberto automaticamente.

3 - Descompacte o arquivo.MAP para o diretório \Arquivos\Programas\RailRoad Tycoon II\Maps (caso você tenha instalado o jogo em

outro diretório, indique o caminho e, ao final, indique o diretório Maps)

Para jogar no novo mapa, basta iniciar o jogo e clicar na opção Editor. Lá, você irá encontrar seu mapa habilitado.

Importante: Patch de atualização

Se você encontrar algum problema durante o jogo, nossa equipe disponibilizou*, no diretório Patch (que encontra-se no CD do jogo completo), todas as atualizações fornecidas pelo desenvolvedor do game.

Para instalar a patch, basta clicar no arquivo rt2_105b.exe, que, automaticamente o programa irá atualizar sua versão do jogo.

Construa Seu Império - Uma Galáxia Por Vez

IMPERIUM GALACTICA™ ALLIANCES



Encare o Maior Jogo de Estratégia do Universo!

- Domine as Galáxias: defenda colônias, comande exércitos, declare guerras, negocie, forme alianças e espione.
- Opções Táticas Avançadas: desenvolva novas tecnologias, aprimore equipamentos e crie sua própria frota estelar.
- Jogabilidade Sem Limites: 80 planetas para conquistar, gerador dinâmico de missões e três raças diferentes para escolher.
- Desafio Total: avançado sistema de inteligência artificial e suporte multiplayer para até 8 jogadores.

**DIGITAL
REALITY**

www.greenleaf.com.br



É Muito Mais Game

G
GT Interactive
Software

Imperium Galactica II™ ©2000 GT Interactive Software Corp. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Digital Reality. Publicado por GT Interactive Software Corp. GT e seu respectivo logo são marcas registradas da GT Interactive Software Corp. Digital Reality e seu respectivo logo são marcas registradas da Digital Reality. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares.

3D Gamer 3

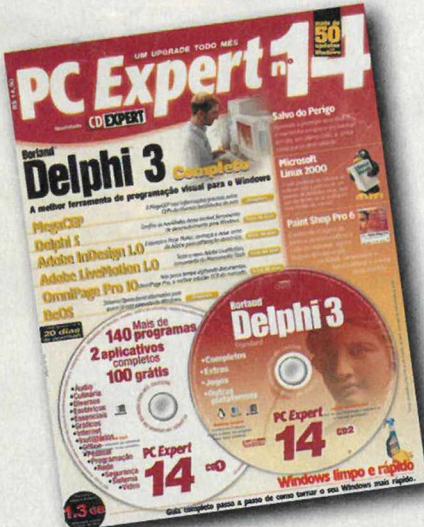
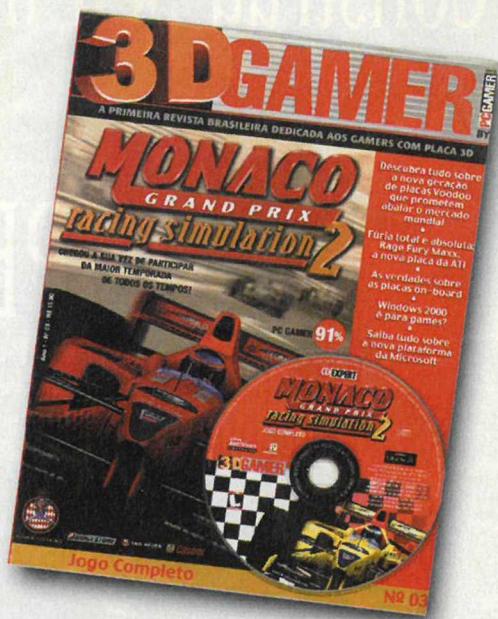
Monaco Grand Prix 2

Rubinho e Schumacher que se cuidem...

Foi dada a largada em mais uma 3D Gamer. Neste terceiro número, os gamers turbinados com placas 3D poderão sair na pole position da informação, descobrindo todos os segredos da nova geração de placas Voodoo, que prometem mudar os rumos da história da aceleração gráfica. E não pára por aí. Os mecânicos da equipe PC Gamer Brasil deram uma checada nos principais games que estão aquecendo seus motores no território nacional. O misterioso mundo das placas on-board também foi revisado, e nossa equipe apresenta uma

matéria exclusiva contando todas as verdades sobre o assunto.

E como velocidade é nossa especialidade, neste mês, os gamers poderão acelerar a mais de 300 quilômetros por hora com Monaco Grand Prix 2, um fantástico e realista jogo de fórmula 1 que utiliza todos os recursos da sua placa aceleradora em prol da diversão, contando com mais de 15 circuitos oficiais que farão sua vida andar mais do que depressa. Não perca mais tempo, vista seu macacão, pegue o capacete e vá voando até à banca mais próxima. ■



PC Expert 14

Um super upgrade para sua máquina

Procurando por atualizações para sua máquina? PC Expert nº 14 é a sua revista! Nesta edição, a infinidade de softwares para as mais variadas necessidades supera todas as expectativas. Os destaques ficam por conta de InDesign 1.0, a nova arma da Adobe para edição eletrônica; LiveMotion 1.0, o concorrente mais poderoso do Flash, da Macromedia; OmniPage Pro 10, a melhor solução OCR do mercado; BeOS, um novo sistema operacional para quem não quer mais ser usuário do sistema de Bill Gates; entre muitos outros.

Fora tudo isso, você ainda leva, totalmente, completo: Borland Delphi 3, a mais poderosa ferramenta de programação visual para Windows de todos os tempos. E mais, MegaCEP, um poderoso banco de dados contendo os CEPs de todas as localidades nacionais e aprovado pelo correio, totalmente completo.

E, se o seu Windows anda meio devagar ou com alguns programas, o pessoal da PC Expert preparou um super guia explicando passo a passo como tornar o seu sistema operacional mais rápido e eficiente. ■

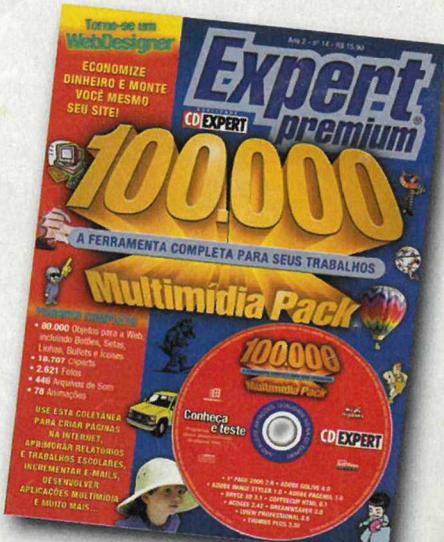
Expert Premium

100.000 Multimídia Pack

Que tal se tornar um verdadeiro WebDesigner?

O mercado de trabalho anda muito competitivo. Para se destacar, na grande maioria das vezes, é necessário gastar verdadeiras fortunas com cursos de atualização ou softwares poderosos. Pensando nisso, a Expert Premium traz, neste mês, a mãozinha que você tanto procura para se tornar um verdadeiro WebDesigner. Oferecendo um super pacote com mais de 80.000 objetos para

Web, 18.707 cliparts profissionais, 2.621 fotos, 446 arquivos de som e mais de 78 animações a um preço que só a CD Expert pode oferecer, você poderá dar início à sua carreira. Nesta edição, você também poderá testar os principais softwares dedicados para a criação de páginas da Web, tais como: Adobe Golive 4.0, Coffecup 8.1, ACDSEE 2.42, Dreamweaver 3.0 e muitos outros. ■



Diversão em tamanho gigante: dezoito demos + novos níveis + vídeos e muito mais...

1º CD :

- Jogo completo – RailRoad Tycoon II
- Manual completo e detalhado do jogo
- Mais de 60 mapas inéditos para o jogo
- Patch de atualização para o jogo
- Vídeo do jogo Kiss Psycho Circus
- Vídeo do jogo Nocturne
- Vídeo do jogo Max Payne
- Vídeo da E3
- Demo de Nocturne

2º CD :

- 18 super demos
- Vídeo da aventura Radical
- Editor de Skin para Abomination
- Dezenas de novos níveis para Heretic II
- Editor de fase para Nocturne
- Trainer (Save Game) para Soul Reaver
- Patch para Tomb Raider II
- Modificação exclusiva para UT

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 e DirectX 6.1

ATENÇÃO: Toda vez que você encontrar a palavra Padrão seguido de outros requerimentos: para rodar o jogo você precisará ter um micro com os requerimentos referentes a SOMA dos itens.

Enemy Engaged: Comanche vs Hockum



A Empire volta a atacar com mais um de seus melhores jogos para manter-se no topo do mundo. Comanche vs Hockum segue a mesma linha campeã de Apache vs Havoc, porém, com grande melhorias. Para começar, foram colocados frente a frente os dois mais modernos helicópteros de combate do momento: RAH-66 Comanche e KA-52 Hokum. Mas não pense que o game anterior foi enterrado, se você tiver Apache vs Havoc, poderá jogar com estes dois helicópteros nas campanhas desta nova versão. Os gráficos sofreram profundas e benéficas mudanças. As missões também foram atualizadas e, neste game, você poderá entrar em batalhas no Líbano, Taiwan, entre outros cantos violentos do planeta em modos single player e até, multiplayer.

Dicas:

- Antes de entrar em um missão de verdade, descubra o que faz cada tecla.

Last Call

Num clube noturno, muitas coisas acontecem. Pessoas se divertem ao som das mais variadas músicas, outras saem desesperadas em busca de novos romances, enquanto outras, simplesmente encostam no balcão, pedem drinques e passam horas contando seus problemas ao barman. Apesar de parecer algo massante, não há como negar que existe uma certa magia na tarefa de preparar drinques exóticos por meio da combinação das mais variadas bebidas. Se você ainda está em dúvida sobre o seu futuro, que tal tentar a sorte como barman e descobrir se você tem o dom divino das coqueteleiras e das garrafas?

Dicas:

- Tente aprender o segredo de cada bebida

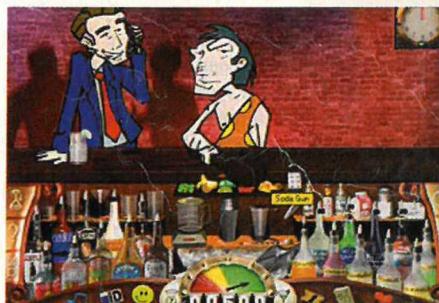
Comandos Básicos:

- A** piloto automático
- B** breque das rodas
- R** breque do motor
- barra espaço** disparo
- Z** **X** aumenta/ diminui rotação do motor

OBS: Para maiores detalhes sobre as teclas de comando, verifique o arquivo Quickstart Keyboard.

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 233 MHz + 16 MB RAM
- Empire Interactive
www.empiregames.co.uk



Comandos Básicos:

- Todos os comandos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Simon Schuster Inc
www.lastcallgame.com



Wild Wild West

O oeste americano sempre foi um lugar hostil. Homens morriam por motivos ridículos. Às vezes, um olhar torto e, pronto, o serviço funerário já ganhava mais um cliente. Em Wild Wild West, você será levado diretamente a esse tempo de violência e intolerância. E só para não perder o costume, você terá de ficar cara a cara com alguns elementos mal cheirosos dispostos a arrumar encrencas a todo momento. Seu papel nesta história é de West, um sujeito louco para impor a lei, custe o que custar. O nosso amigo pistoleiro, para ganhar seu rico dinheirinho, de tempos em tempos, é obrigado a despachar alguns maus elementos da sociedade. Está é uma divertida aventura totalmente baseada no filme de mesmo nome. Se você já está cansado de aventuras em terceira pessoa, sem muita ação, aceite o convite, aperte seu coldre e coloque a estrela de xerife no peito.



Dicas:

- Não saia correndo por aí como um louco. Preste atenção em todos os cantos para não levar um tiro.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz
- Southpeak Interactive
www.southpeak.com



Hunt for the Red Baron

As duas guerras mundiais deixaram marcas profundas na humanidade. Heróis, vilões, grandes mitos nasceram e acabaram morrendo nos campos de batalha. Do lado alemão, um mito jamais será esquecido: o Barão Vermelho. Apelido pelos seus superiores como dono dos ares, ninguém conseguia superar sua audácia e coragem nos céus. Foram incontáveis as tentativas de acabar com a supremacia alemã nos céus. Inúmeros heróis foram abatidos por este que muitos consideravam um verdadeiro demônio alado. E que tal se tornar herói por um dia? Não na pele dos alucinados alemãs, e sim, ao lado da força mundial. Em Hunt for the Red Baron, você será levado diretamente ao calor do campo de batalha, com uma missão, sem dúvida nenhuma, nada fácil: localizar e abater o temível "chucrutes" Barão Vermelho. Aceita o desafio?



Dicas:

- Tirar um inimigo de sua cola pode não ser uma missão muito simples, mas, se você mudar sua trajetória de maneira aleatória e rápida, dificilmente ele continuará lhe persegundo.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 233 MHz + 16 MB RAM + placa 3D
- Fiendish Entertainment
www.fiendishgames.com



The Rage

Games como Final Fight e The Combateiros são alguns dos títulos imortais que sempre nos vêm à mente quando pensamos em um game de luta. Praticamente sem história e com um objetivo claro: lutar, pegar armas, e lutar mais. Nesse espírito guerreiro, apresentamos The Rage (A ira), um jogo de luta 3D no maior estilo arcade, com um controle de ângulo de visão super original. Este game permite que até 4 jogadores batalhem no mesmo PC, fazendo algumas lembranças vir à mente, como o clássico Double Dragon. Basicamente, você acaba de chegar a um bairro e já começa a lutar. O cenário completamente interativo permite que você destrua tambores, pegue tacos de golfe, tacos e muito mais. Em The Rage, você poderá, até mesmo, destruir carros inteiros! Em gráficos muito bonitos e com uma movimentação efetiva dos personagens, é possível executar até mesmo golpes combinados ou movimentos especiais. Dependendo do jogador escolhido, você verá um golpe especial diferente, desde giratórios até corridas com soco, ambas altamente fulminantes.

Dicas:

- Não execute muito os movimentos giratórios, pois eles retiram um pouco da sua energia, ok?



Comandos Básicos:

- Z** golpe especial
- X** soco
- C** chute
- V** pulo



Configuração Mínima:

- Padrão
- Alberto
liquidgames_it@hotmail.com



Imperium Galactica II

O game Imperium Galactica II tornou-se uma das maiores produções na área de batalhas espaciais e terrestres já criadas. Dominação, exploração e conquista são palavras de ordem. Utilizando a sua nave, você participará tanto de batalhas no espaço quanto na terra, podendo controlar a guerra a partir da própria nave-mãe, sem precisar nem mesmo estar no planeta onde está ocorrendo o combate! Este game é uma verdadeira mistura de Homeworld, Civilization e Starcraft, que também dispõe de recursos para que você costrua até mesmo novas naves ou desenvolva novas tecnologias. Administrar galáxias, planetas e negociar utilizando diplomacia com os mais diferentes tipos de raças inimigas são algumas de suas funções no universo estonteante deste jogo. Este demo é altamente jogável, com um tutorial em cinco partes

e três cenários do jogo completo: "Be Quick..." (Seja Rápido), "King of the Ring" (Rei dos Anéis) e, ainda, "Intruders" (Intrusos).



Comandos Básicos:

- Todos os comandos do jogo são realizados movendo-se o mouse.

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM
- GT Interactive
www.gtgames.com



Dicas:

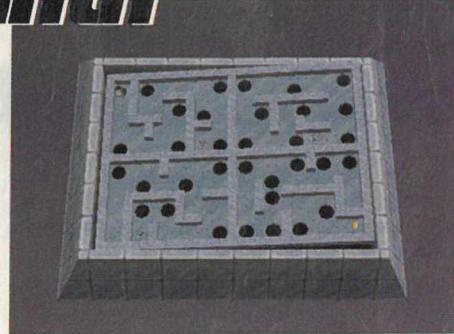
- O gerenciamento de recursos é muito importante. Não construa prédios desnecessários e economize seu dinheiro para eventuais emergências.

The Labyrinth

Muitas vezes, o mundo virtual busca na realidade inspirações para criar novos games. Não que faltam idéias para grande jogos, na verdade, algumas coisas simples do dia-a-dia precisam estar presentes também no mundo da informática. Labyrinth é o melhor exemplo dessa história. Lembra quando você ainda era uma inocente criança que brincava na rua e qualquer joguinho simplório preenchia seu tempo livre? Mesmo que você não tenha mais que vinte anos, algum game reaparecerá em sua mente. O game da NonStop Entertainment é uma recriação dos tradicionais jogos de labirinto, pelo qual você tem que fazer uma bola passar sem cair nos buracos. Apesar de parecer simples e fácil, a versão digital é cheia de surpresas. A começar pela complexidade crescente dos desafios, que podem fazer você perder horas jogando. Outro destaque fica por conta dos cenários e das bolinhas, que podem ser personalizados na versão completa.

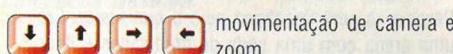
Dicas:

- Mudar os ângulos de visão pode ajudar em alguns momentos, evitando que se realizem movimentos errados.



Comandos Básicos:

- Mouse: movimentação do tabuleiro



movimentação de câmera e zoom

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 300 MHz + 32 MB RAM e placa 3D
- NonStop Entertainment
www.nonstop1.com



F/A-18E Super Hornet

Rompa com as fortes defesas aéreas que estão em sua rota de vôo! Destrua as numerosas formações armadas! Apóie as nossas forças de linha de frente e auxilie a nossa defesa no ataque aos esquadrões de tanques inimigos. Assuma e destrua a artilharia inimiga, tomando as suas posições e sem esquecer de patrulhar as zonas delimitadas ao abatimento de aeronaves inimigas.

É muito?! Se você não se enquadra em todas as funções anteriores, diga adeus à F/A-18E Super Hornet, um simulador de vôo pra ninguém botar defeito. Comande estas poderosas máquinas em batalhas alucinantes pelos ares mais disputados. Você pode comandar a aeronave e sobreviver durante 30 minutos? Esse é o desafio proposto pela equipe desenvolvedora do game. Avante!

Dicas:

- Aprenda a ler o radar em todos os sentidos, pois ele é o seu instrumento-chave. Por exemplo: quando um alvo está próximo a você, no radar, muitas vezes, ele está acima, e não à sua frente.



Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Titus
www.superhornet.com/



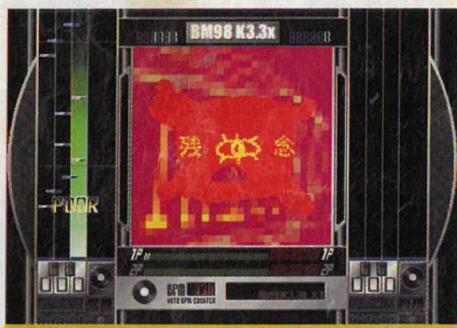
Comandos Básicos:

- mergulhar
- subir



Beat Mania

Este é um game antigo, apesar de estar aparecendo somente agora nas mais conceituadas casas de fliperama. Para quem acompanha a evolução dos jogos para PC há algum tempo, poderá perceber que BM 98 não se trata de algo novo, mas que, por outro lado, apresenta uma idéia que não é explorada em absoluto. Também conhecido por Beat Mania, o jogo tem como objetivo principal acompanhar a apresentação das notas musicais na tela e tocar as músicas no tempo correto, no momento em que a nota passa pela linha temporal. Além de exercitar a coordenação motora e os reflexos, você se diverte enquanto toca músicas conceituadas, nos mais diversos ritmos. O nível de dificuldade acompanha cada trilha sonora: basta escolher o melhor desafio e treinar muito para se tornar um Beat Maniac! Para ampliar a sua diversão, você pode fazer downloads de novas músicas pela Internet.



O jogador tem de acertar a sequência exata do som para ganhar pontos

Dica:

Dependendo da música que você estiver tocando, alguns pontos podem se tornar muito complexos. Caso você perca a noção em determinadas notas, não tente ficar corrigindo: apenas toque do ponto atual em diante. Com isso, você ganhará mais pontos.

Comandos Básicos:

- notas azuis
- notas brancas
- batidas

Configuração Mínima:

- Padrão
- Konami
www.konami.com



Metal Fatigue

Algumas vezes, a mistura de vários gêneros geram games bizarros e que não atingem nenhum sucesso. Por nossas bancadas, já passaram coisas realmente grotescas. Mas, em casos isolados, esta estranha mistura acaba gerando jogos interessantes. Metal Fatigue é uma destas belezinhas. Imagine colocar em um único frasco um RTS (Real Time Strategy), um game de luta com profundas inspirações nos seriados japoneses do começo da década de 80, tais como Ultraman, Nacional Kid, entre outro, e, para completar, uma história futurística cheia de robôs para todos os lados.

Se seus olhos já começaram a brilhar, espere a até ver os demais itens, tais como a parte gráfica (que faz o melhor uso já visto da visão em perspectiva), os mapas desenhados especialmente para batalhas multiplayer (suportando até oito jogadores) e, por fim, a diversidade de equipamentos que podem ser construídos (ou destruídos). Mas, o melhor da festa ainda está por vir: conforme sua tecnologia vai evoluindo, você poderá construir robôs gigantes e colocá-los em batalhas no melhor estilo Ultraman. Na versão demo que está no CD desta edição, você poderá dar uma conferida no poder deste game, que promete criar seu próprio gênero.



Dicas

- Logo de início, mande seus robôs extrairem a lava das crateras. O conteúdo quente das crateras acaba se transformando em dinheiro para construir novos elementos.

Comandos Básicos

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima

- Padrão
- Interplay
www.metalfatigue.com



Pinky and the Brain World Conquest



Dicas:

- Procure preencher os campos da arena de modo a deixar o caminho bem livre para você ir e vir rapidamente, se for necessário. Muitas vezes, o que o salvará de perder a partida é a rapidez para preencher os campos que o oponente já conquistou.

Comandos Básicos:

- | | |
|---------------------|----------------------|
| shift | esquerdo – usar item |
| ctrl | esquerdo – pular |
| alt | esquerdo – empurrar |
| barra espaço | provocar |
| esc | pausa o jogo |



Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- [SouthPeak Interactive](http://www.southpeak.com)
www.southpeak.com



Lucky Luke: Seguindo a pista dos Dalton



Comandos Básicos

- | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|--------------|
| ← | → | ↑ | ↓ | movimentação |
| G | salto | | | |
| C | ação | | | |
| V | dinamite | | | |
| B | atirar | | | |



Configuração Mínima

- Padrão
- [Infogrames](http://www.infogrames.com.br)
www.infogrames.com.br

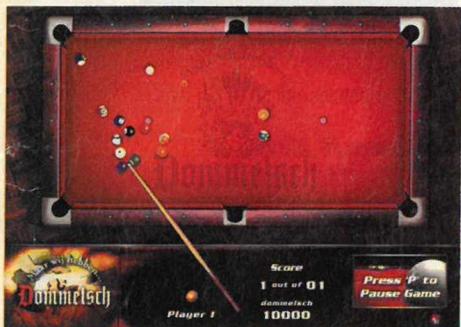


Dicas

- Para pular as cercas, é aconselhável correr ao máximo e, em seguida, saltar. Isso evita que se caia sobre ela.

Pool 'm Up

É incrível o sucesso que os jogos de cassino fazem entre os gamers. Sejam eles de carta, tabuleiro, pedras ou mesa, nestes games, a diversão é aliada inseparável do raciocínio. É importante que esses games contenham o grau máximo de realismo nas regras, item este que gera todo o nosso entretenimento. Além disso, quem aprecia essa categoria de jogo espera muito desafio. O presente Pool 'm Up se enquadra perfeitamente no perfil descrito e traz até você uma belíssima mesa alemã de snooker. O ambiente do jogo é direto, e as opções são bastante rápidas; um jogo perfeito para quem quer ir "direto ao



assunto". As rotações do taco são muito práticas, o deslocamento das bolas está show e o sistema de "mira" também. Esses detalhes povoam Pool 'm Up do começo ao fim e refletem até mesmo no posicionamento da bola branca no início da partida, onde você recebe o auxílio de uma mãozinha. Aproveite esta ótima oportunidade para provar que você é o maior Rui Chapéu do universo virtual.

Dicas:

- Para dar a tacada: quanto mais tempo você segurar o botão, com mais força a bola branca atingirá o alvo.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

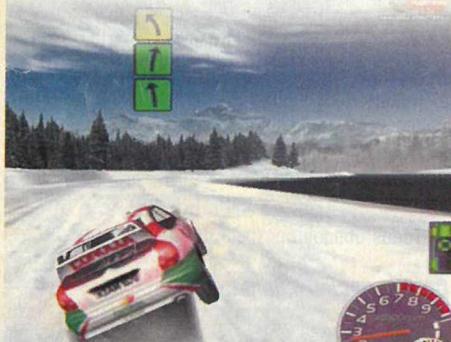
- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM
- Dommelsch



Rally Masters

O que leva dois homens a entrarem em um carro e passarem horas dirigindo? Bem, a ciência ainda não conseguiu achar resposta para esta questão. Mas, com toda certeza, muitos continuarão tentando achar explicação para a diversão de pegar um super carro e tentar superar desafios naturais com velocidade.

Mesmo que você não seja um amante dos esportes de aventura, quando o assunto é rali, a palavra diversão vem logo em seguida. Na nova versão da Infogrames para a corrida de desafios, tudo caminha muito bem. Os gráficos são bem definidos; os efeitos bem trabalhados; os cenários não parecem simples montagens de papelão (vide



A jogabilidade é a mais real já vista

a versão 99 de V-Rally para entender melhor esta afirmação); os carros muito bem reproduzidos; e a jogabilidade é concisa. Mas, há um probleminha, o co-piloto é inglês... isto significa que, a cada pedaço do trajeto, você terá de ouvi-lo pronunciar a direção a ser tomada com aquele estranho sotaque. Mas, não esquente a cabeça, o jogo consegue superar este pequeno detalhe justamente pelo fato de que há uma opção de tornar o navegador mudo.

Dica:

- Em terrenos de pouca aderência, gire o volante para o lado oposto da curva para diminuir a derrapagem.

Comandos Básicos:

- acelera/ reduz
- vira para a esquerda/ direita
- freio de mão

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz
- Infogrames
www.rallymasters.com



SlamTilt Resurrection

Este é o mais novo game de Pinball que está abalando o mercado. O game completo Slam Tilt Resurrection apresenta dois tipos de mesas diferentes: Demon, totalmente fundado em uma atmosfera negra e liderado pelo demônio cravado no centro da mesa, e o outro jogo, muito mais "light", apresenta uma história de piratas com direito até a trilha do Popeye ao fundo. Neste demo jogável, você irá curtir o jogo Demon, e terá muitos desafios interessantes, como pequenos puzzles interativos que aparecem no vídeo acima da mesa quando você atinge um determinado ponto. Como a maioria dos jogos de Pinball, este possui a grande fixação de se dedicar à tecnologia para o realismo, fazendo com que você "sinta" o peso virtual da bola enquanto está jogando. Slam Tilt Resurrection é um dos poucos que conseguem reproduzir sons perfeitos da reflexão da bola nos obstáculos, além de fazer a animação do momento muito especial.



Dicas:

- Para se ter sucesso na mesa de Pinball, é importante utilizar as famosas porradas na mesa, mas vá com calma para não ocasionar o famoso TILT.

Comandos Básicos:

- inicia o jogo
- lançar bola
- porrada no centro da mesa
- direito/esquerdo – porrada na lateral direita/esquerda da mesa
- direito/esquerdo – flippers direito/esquerdo

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM
- Bright Star
www.slamtiltresurrection.com



Sudden Strike

Desde que C&C dominou de maneira absoluta o segmento dos games de estratégia, muitos desenvolvedores nem se arriscaram a tentar invadir o território demarcado pela Westwood até hoje. Mas, nos confins do mundo, um pequeno e desconhecido estúdio de criação desenvolveu Sudden Strike. Para os fãs do gênero, uma novidade mais do que interessante, para o pessoal da Westwood, uma ameaça acaba de surgir. Utilizando o mesmo conceito de jogabilidade e gráficos mais detalhados que qualquer outro RTS, o pessoal da CDV promete nocautear os concorrentes. Sua principal arma é a utilização de um recurso muito interessante: história real da humanidade. Enquanto seu concorrente direto utiliza o futuro como pano de fundo, Sudden Strike busca no calor da Segunda Grande Guerra suas inspirações. A versão completa permite que o jogador escolha entre os aliados, alemães ou russos para partir para a ação. Porém, na versão demo, o jogador poderá desfrutar de um pouco de ação ao lado dos alemães.



Dica:

- Antes de sair como louco, você, primeiro, precisa derrubar o suporte aéreo aliado. Para isso, vá com tudo para a base anti-aérea e mande bala no avião dos inimigos.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz
- CDV Software
www.suddenstrike.com



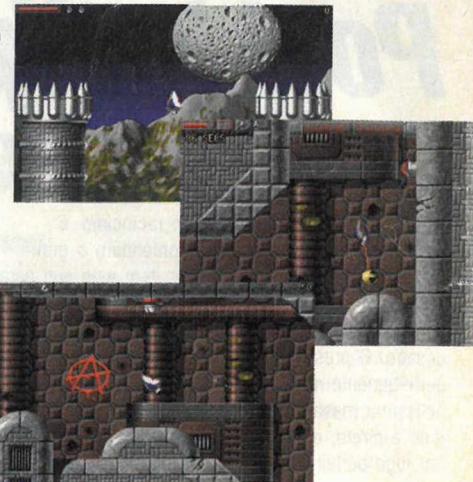
classificação

Terra Fire

Num futuro distante, um império de medo e violência acaba se instalando. A população descontente não tem forças para lutar contra o mal. Quando tudo já estava quase perdido, e grande parte do povo elevado à posição de meros escravos, uma força rebelde resolve se levantar e enfrentar a situação. Para não perder o controle, o império conta com bombas nucleares instaladas em bases subterrâneas muito bem protegidas, que irão detonar em menos de 24 horas, caso a força rebelde não se entregue. Como todos os recursos restantes foram investidos na força rebelde, sua missão, como comandante das forças revoltosas, é, com a ajuda de sua nave, explorar os subterrâneos e remover as poderosas armas nucleares antes que seja tarde demais. Após retirar todos as bombas, não será difícil derrubar o império...

Dica:

- Quando estiver carregando as bombas nucleares, evite ao máximo bater nas paredes ou ser atingido por disparos.



Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

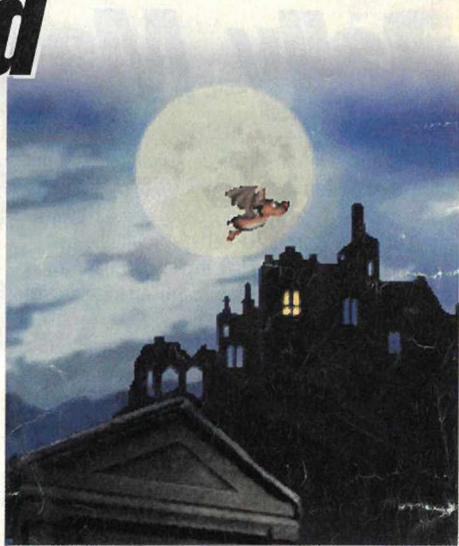
- Padrão
- Owen Thomas
www.terrafire.com



classificação

Vampirjacd

As noites de lua cheia nunca são tranqüilas... Imagine estar em um cemitério em plena meia noite e, de repente, para sua surpresa, uma verdadeira multidão de vampiros começa a surgir por todos os lados... Evidentemente, você não está pronto para lidar com a situação e sairia correndo, talvez, até com as calças molhadas. Mas, e se você estivesse com uma atiradeira e várias estacas de madeira... Será que você ainda sairia correndo? Acreditando na sua coragem e determinação, a TV4 Studios, uma nova desenvolvedora de jogos localizada no coração da Alemanha, criou Vampirjacd, um divertido shooter onde sua missão é mandar de volta para o inferno a enorme legião de vampiros. Embarque nesta aventura aterrorizante e prove que os gamers de verdade não têm sangue de barata.



Dica:

- Quanto mais longe estiverem os vampiros, mais pontos você conseguirá ao acertá-los.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- TV4 Studios
www.tv4studios.com



classificação

UM CARDÁPIO VARIADO DE SITES

Nesta edição preparamos um cardápio cheio de sites lotados de informações para todos os gostos. Com certeza você irá encontrar um que irá lhe satisfazer... Bom apetite (opss!) boa navegação!

• VIAJE A QUALQUER LUGAR SEM GASTAR NADA

www.earthcam.com

Querendo conhecer vários lugares do planeta, mas a grana anda curta? Então, embarque imediatamente no site de busca EarthCam. Nele, você poderá visitar diferentes lugares do mundo através de WebCams instaladas em diferentes pontos do planeta. Para começar a viagem, basta digitar o nome do lugar que você quer visualizar que o site, automaticamente, busca todas as possibilidades.



• ESTUDAR DE GRAÇA NUNCA FOI TÃO FÁCIL

www.estudegratis.com.br

Atualizar-se é quase que uma obrigação em um mundo tão informatizado como o nosso. Porém, gastar dinheiro com cursos e apostilas já é coisa do passado. Descobrimos na Internet um pessoal que fornece cursos de altíssima importância para as mais diversas áreas através da Net, com um diferencial: todos os cursos oferecidos são totalmente grátis. E ainda, para aqueles que terminam o curso, após uma pequena avaliação, é conferido um certificado. Quer mais moleza que essa?



• UM PONTO DE PARADA OBRIGATÓRIO PARA OS AVENTUREIROS DE PLANTÃO

www.braziladventure.com.br

O mundo dos esportes radicais é um lugar muito agitado. A todo momento, novas aventuras surgem e, para acompanhar tudo o que rola, nada melhor do que um bom portal. E é justamente isso que o Brazil Adventure proporciona. Desenvolvido por feras dos esportes de aventura, o site é muito bem estruturado, deixando todas as modalidades de esportes radicais separadas por categorias de rápido acesso, todas atualizadas quase que diariamente. Este endereço não pode faltar no bookmark dos radicais.



• COMPUTADORES INVADEM OS ESTÁDIOS

www.lrvpa.dcc.ufmg.br

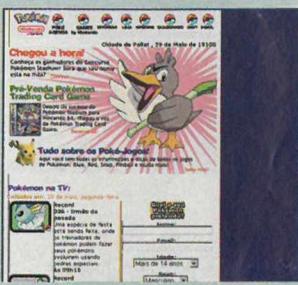
Quem disse que a tecnologia não iria substituir os seres humanos? Pelo menos no futebol, as coisas já começaram a acontecer. No site da Universidade Federal de Minas Gerais, você poderá encontrar diversas informações sobre a Robot World Cup e MIROSOT (duas categorias de caráter internacional), fotos dos times de robôs nacionais, informações sobre a história da robótica, e poderá até baixar alguns vídeos exclusivos de disputas emocionantes. Mesmo que você não tenha tanta intimidade com capacitores dê uma chegadinha neste endereço.



• TROQUE SEU BICHINHO DE ESTIMAÇÃO

www.zip.net/pokemon

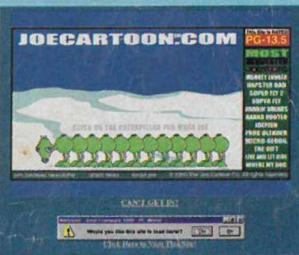
Chegou a hora de aposentar seu cachorro ou gato, pois os Pokémons irão tomar seu espaço. O site da Zipnet é o lugar certo para adotar as estranhas criaturas. Mas, não pense que seu trabalho será simples. Todos os dias, você terá que dar um pulinho e verificar como andam as coisas com seu novo bichinho de estimação. E muita atenção: um descuido e seu mascote pode ficar doente ou até mesmo morrer!



• TEMPERE O SEU BOM HUMOR COM UM POUCO DE HUMOR NEGRO

www.joecartoon.com

Em alguns momentos de crise, é muito difícil manter o bom humor. Mas, em nossas buscas pela Internet, achamos uma maneira divertida de descontar toda a raiva que a vida moderna pode gerar. Joe Cartoon é o endereço certo para quem procura animações interativas regadas a muito humor negro. O destaque fica por conta do simpático e "destrutivo" Gerbil, que sempre leva a pior no mundo de Joe.



Nesta edição, vasculhamos os confins da rede em busca dos mais aclamados clãs para os games mais quentes do momento. Nossa exploração ainda não terminou e, na próxima edição, estaremos trazendo mais endereços quentíssimos para vocês.

Clãs de Unreal Tournament

<http://www.clanbeaniebabies.org/>
http://www.geocities.com/clan_vikings/
<http://www.unreality.org/xxx/>
<http://www.warriordesigns.com/abrigade/abclan/>
<http://ut.jumpgames.com/>
<http://www.geocities.com/todie4clar/>
<http://bounce.to/pornsquad>
<http://www.btinternet.com/~DepartmentX>
<http://shocktroopers.clanpages.com/>
http://ADB_UT.web.com/
<http://www.powercx.com/cm/>
<http://www.cosif.cjb.net/>
<http://www.darkangelsclan.freeuk.com/>

<http://msnhomewebpages.talkcity.com/6010/msngamingzone/darkcalmhellmaker/>
<http://www.dark-sunrise.de/>
<http://www.geocities.com/SiliconValleyCampus/8626/>
<http://www.geocities.com/SiliconValleyServer/5968/EA.html>
http://www.geocities.com/blitz_rambo/
<http://www.Boilerscorner.homepage.com/>
<http://members.xoom.com/Chipsplace/>
<http://home.gci.net/~clan1/>
<http://www.clantiger.co.uk/>
<http://gpw.gamepoint.net/>

Clã para Revenant

<http://www.phxrising.net/>

Clãs para Forsaken

<http://fly.tofcc>
http://www.welcome.to/Clan_Nyx
<http://members.xoom.com/marauders/>
<http://www.terminalclan.com/>



Desafios

Se você nunca foi muito chegado no estilo dos personagens de Abomination, agora poderá mudar isso com o editor de skins desta edição. Fãs de Heretic II terão muitas noites sem sono jogando as 26 novas fases multiplayer para o game. Novos mapas também estão aqui para Unreal Tournament, por sinal. Para aqueles que gostam de passatempos construtivos, há o editor de mapas para Nocturne, e se você não quer saber de desafios, apenas quer saber de ver o final do jogo e contar para seus amigos que acabou Soul Reaver, aqui está um trainer que habilita cheats de vida e magia infinita.

Importante:

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



TOMB RAIDER 2 — ADD-ON

Nome do arquivo contendo o add-on: tr2gfus.exe

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\TOMB RAIDER 2

Como instalar o add-on

Rode o executável descrito acima e a tela de instalação iniciará. Clique em **setup** para que a descompactação automática seja feita e espere enquanto o sistema descompacta os arquivos necessários. Assim que a tela de setup aparecer, clique em **"Next"** e, depois, em **"Yes"**. Selecione o diretório onde você deseja instalar Tomb Raider 2 Gold, não se preocupe, o diretório não precisa ser o mesmo onde você instalou a versão original de Tomb Raider 2. Clique em **"Next"** mais duas vezes e a instalação alcançará seu estágio final.

Com isso, você instalou Tomb Raider 2 Gold, que nada mais é que uma expansão para Tomb Raider 2, contendo uma nova campanha com história e fases novas.

Obs.: Você precisa ter Tomb Raider 2 original instalado em sua máquina. Nada muda na versão Gold no que diz respeito a configurações ou controles do jogo.



MAIS DESAFIOS da edição 37 traz:

Para **ABOMINATION** _____ Editor de skins

Para **HERETIC 2** _____ Pacote com 26 mapas multiplayer

Para **UNREAL TOURNAMENT** 6 novos mapas multiplayer

Para **NOCTURNE** _____ Editor de mapas

Para **SOUL REAVER** _____ Trainer para vida e magia infinita

Para **TOMB RAIDER 2** _____ Add-on para transformar Tomb Raider 2 em Tomb Raider 2 Gold



ABOMINATION — SKIN EDITOR

Nome do arquivo responsável pela Instalação do editor de skins:
AbominationSkinEditor.exe

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\ABOMINATION\

Como instalar:

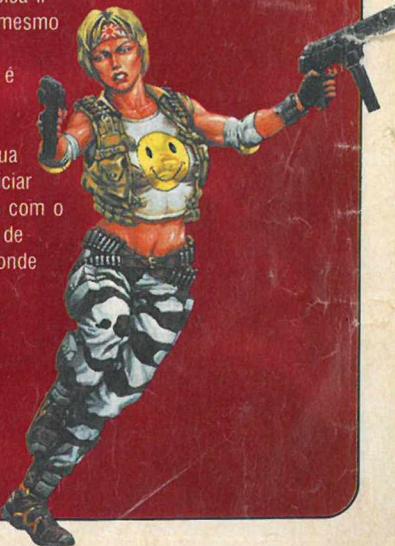
Clique no arquivo executável descrito acima, e a descompactação automática iniciará. Selecione o diretório onde você deseja instalar o editor de skins e clique em **Unzip Now**.

O diretório padrão escolhido pelo **Winzip** será “c:\program files\Abomination Skin Editor”.

Para executar o programa, você precisa ir com o **Windows Explorer** até esse mesmo diretório e clicar no arquivo

“Abomination Skin Editor.exe” (não é o mesmo arquivo da instalação, apenas tem o mesmo nome).

Se você deseja criar um atalho na sua área de trabalho do windows para iniciar mais rapidamente o programa, clique com o botão direito do mouse em sua área de trabalho, selecione **Novo Atalho**, e, onde pede **Linha de Comando**, ponha “c:\program files\Abomination Skin Editor\Abomination Skin Editor.exe” (inclusa as aspas).



Obs.: É necessário ter o jogo Abomination instalado para que o editor funcione corretamente.



UNREAL TOURNAMENT — NOVOS MAPAS

Nome do arquivo contendo o nível: UTInoxPack.zip

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\UT

Como instalar o nível

Clique no arquivo descrito acima e descompacte-o em qualquer diretório desejado. Rode o arquivo

"UTInoxPack.umod" e a tela de instalação irá aparecer. Passar pelo processo de instalação é bem simples, na grande maioria dos casos, só será necessário clicar em **Next** e **Instal** quando for pedido.



O pacote contém os mapas **Caputre the Flah** e **Deathmatch**, descritos abaixo:

CTF-Face][I (Capture the Flag para 4-12 jogadores)
CTF-High (Capture the Flag para 8-16 jogadores)
CTF-Nucleus (Capture the Flag para 6-12 jogadores)
CTF-Kosov (Capture the Flag para 10-16 jogadores)
DM-Crane (Deathmatch para 8-16 jogadores)
DM-SpaceNoxx (Deathmatch para 2-6 jogadores)

Obs.: As designações do número de jogadores acima é apenas uma recomendação baseada no tamanho do mapa, sendo possível jogar com quantos jogadores desejado (até o máximo de 16) em qualquer um desses mapas.

NOCTURNE

NOCTURNE — EDITOR DE MAPAS

Nome do arquivo contendo o editor: noceditorsetup.exe

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\NOCTURNE

Como instalar o editor:

Rode o arquivo **"noceditorsetup.exe"**, e a tela de instalação irá aparecer. Siga as instruções de instalação e o editor de níveis será instalado no Windows, podendo ser iniciado a partir do **"menu iniciar"**.

Obs.: Se você não tem experiência em editores de mapa, tome cuidado para não alterar os mapas originais do jogo.



SOUL REAVER

SOUL REAVER - TRAINER

Nome do arquivo contendo o trainer: tr-srtr2.zip

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\SOUL REAVER

Como instalar o trainer:

Clique no arquivo descrito acima e descompacte-o para qualquer diretório desejado. Rode o jogo Soul Reaver, aperte **"alt+tab"** para voltar à tela do Windows e, então, rode o arquivo que você descompactou, **"Tr-srtr2.exe"**. Assim que o trainer rodar, volte ao jogo. Dentro do jogo, aperte **F1** para ligar o **"Unlimited Health"** e jogar com vida infinita, e/ou aperte **F2** para ligar o **"Unlimited Magic"** e jogar com magia infinita. Volte ao jogo normalmente.

Obs.: Cuidado, você não deve estar com o **"Unlimited Health"** acionado quando for mudar entre o plano físico e astral. Simplesmente aperte **F1** para desligar o trainer, faça a mudança de mundo, e aperte **F1** de novo para reativar o **"Unlimited Health"**. Caso você acione o trainer enquanto está trocando de mundo, o jogo irá dar crash.



HERETIC II

HERETIC 2 — 26 NOVOS MAPAS PARA MULTIPLAYER

Nome do arquivo contendo os mapas dos screensavers: atlas_mappack1.zip

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\HERETIC 2\

Como instalar:

Clique no arquivo e extraia todos arquivos do zip (ou, se preferir, apenas extraia os arquivos ***.bsp**) para dentro do diretório **\hereticii\base\map**. Se você tem a versão demo de Heretic2, então extraia os arquivos para **\heretic ii demo\base\maps**.

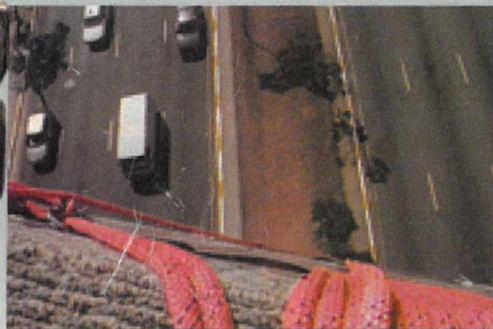
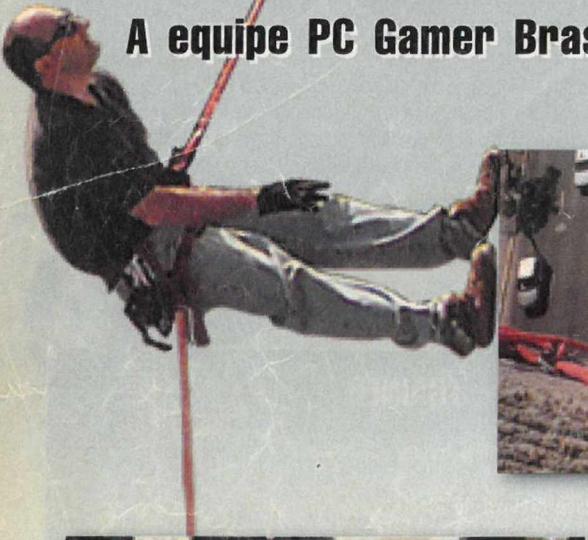


Lista dos mapas:

- Dmblade-A Bladematch
- THE COURTYARD
- Der Hakunslash Mark II
- DeathMatch Pyramid
- Dmiskelter
- Empty Nest
- Der Hakunslash
- Slaughter Chamber
- Mana House
- DREAD REMEDY
- Sewer System
- Slaughter Chamber
- slut.bsp*
- Staff Dueling 2
- Ancient1's Deathmatch Town
- ABSOLUTION (updated version)
- Alamoblade
- Blade Arena 98 & 98b
- Bad Heretic 2
- By Seth Bjorn (Bad Dos)
- CALDERA
- DANSE MACABRE
- The Octagon
- The Halls Of The Dead: Blade
- Arena I
- Blade Farm (BladeDuel3)

Rappel Urbano

A equipe PC Gamer Brasil pratica o Rappel em plena Avenida Sumaré



A colocação do equipamento e a conferencia de cada detalhe é muito importante



Como a vida nas cidades anda ficando cada vez mais agitada, o tempo para a prática de esportes está cada vez mais restrito. Mas, nem por isso, os aventureiros de plantão deixam de lado seu hobby. Em muitos casos, a falta de tempo para percorrer centenas de quilômetros em busca de um lugar ideal força os praticantes a usarem a originalidade como palavra de ordem. Quem vive em São Paulo já deve ter visto alguns aventureiros pendurados sobre a ponte da Avenida Sumaré, zona oeste, por onde, também, passa o metrô, praticando uma nova modalidade de esporte: o Rappel urbano.

Em lugares como a ponte do Sumaré, os mesmo conceitos de Rappel de montanha podem ser utilizados. A versão urbana é certeza de diversão para experts e novatos, pois não tem a mesma altura de uma montanha e o visual é único. É uma emoção à parte descer entre um tráfego tão grande de veículos e até mesmo do metrô. Nossa equipe resolveu conferir de perto como é feito este esporte que mistura adrenalina, altura e o cenário de uma grande metrópole.

Nossa aventura aconteceu em pleno sábado. Para nossa sorte, o sol estava à toda, e nossa disposição também. Depois de conferir todo o equipamento, sua colocação e amarração, os feras da TA3, nossos mestres, deram uma boa demonstração do que iríamos fazer. Evidentemente, sem tanta habilidade, pois não faltaram pireuetas e descidas de cabeça para baixo. Enquanto nos preparávamos, algumas pessoas que passavam pelo local paravam próximas à beirada do viaduto para observar as maluquices que os nossos rapeliers faziam. Não foram poucas as frases de espanto, tais como: "Que coragem!", "Esses caras são loucos...", entre muitas outras. Além disso, as pessoas que aguardam o metrô na plataforma da estação Sumaré podem se surpreender se olharem pelo grande vitral...

Como no rappel de montanha, o equipamento é básico: cadeirinha apropriada para

Mas afinal, o que é Rappel?

O Rappel é uma técnica de descida usada em espeleologia (exploração de grutas e cavernas) e resgates que vem sendo muito praticada como esporte radical. Os rapeliers, como são chamados seus praticantes, descem de cachoeiras, grutas e prédios usando uma cadeirinha especial e alguns acessórios, tais como mosquetões, dreslers, oito, etc. Durante a descida, pode-se balançar e fazer várias manobras, o que realmente torna o esporte atraente e gostoso de praticar.