

QUALIDADE
CD EXPERT

PC GAMER

BRASIL

Jogo
Completo

URBAN CHAOS™

Visite o nosso novo site:

www.pcgamer.com.br



Tomb Raider II



Deathtrap Dungeon



Railroad Tycoon II



Diablo

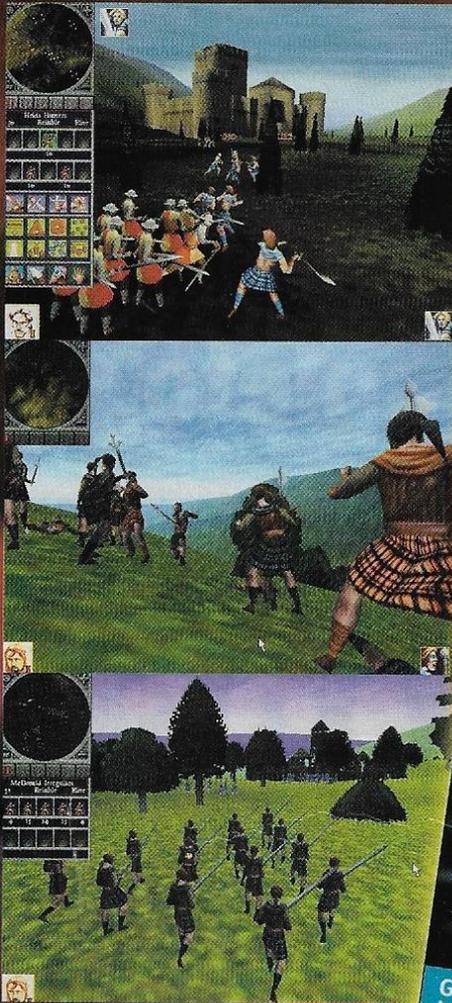


King's Quest VII

Os melhores jogos já publicados por uma revista em todo o mundo! Colecione!

Você viu o filme, agora poderá viver uma das mais imponentes lendas do mundo!

Jogo completo nas bancas



3D GAMER ESPECIAL BY PC GAMER

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

CORAÇÃO VALENTE

VOCÊ VIU O FILME, AGORA PODERÁ VIVER A LENDA... JOGO COMPLETO

BRAVEHEART
Muito mais que um jogo, um verdadeiro épico baseado no premiado filme de Mel Gibson

Grátis: Livro digital sobre placas 3D. Mais de 60 páginas de pura informação.

CD EXPERT
CORAÇÃO VALENTE
BRAVEHEART

17+
3D GAMER
Antivirus PROTEGIDO

Um game premiado completo pra você

EIDOS

Tire todas as suas dúvidas sobre AGP e PCI

Pentium III vs. Celeron: uma briga infernal

Fique por dentro do poder da nova placa da Nvidia: GeForce 2

Conheça os detalhes de Daikatana Thief II: The Metal Age Devil Inside Comanche vs. Hockum e muitos outros

Nº 04

Haja Coração!

Prepare-se para livrar a Escócia do domínio inglês. Convoque civis, administre aldeias, arme seu clã, faça acordos diplomáticos ou, simplesmente, entre em emocionantes batalhas com requintes nunca vistos. Coração Valente - Braveheart espera por você nas bancas. Não perca este super presente da 3D Gamer: a única revista brasileira dedicada aos usuários de placa 3D.



Colecione

Qualidade
CD EXPERT

Diga não à pirataria. Não aceite imitações.

Novidades

Deus EX

O mundo prestes a acabar, e só você sabe disso

27

Army Men: World War

Os brinquedos partem para a guerra mundial

28

Asterix na guerra gaulesa

O simpático personagem francês em novas aventuras

29

Dukes of Hazzard

O seriado pré-histórico finalmente virou jogo

30

Lançamentos

Heroes III: Shadow of Death

O universo de Might and Magic corre perigo, e só você pode ajudar

31

Planescape Torment

Um morto desmemoriado precisa voltar ao mundo dos vivos

32

The Sims: Gozando a vida

O pacote de expansão mais louco do momento .

33

Rally Masters

Prepare-se para entrar no mundo da lama e da poeira

36

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Mais um perigo para os amantes dos RPGs

37

Corrida Maluca

Entre para o mundo dos cartoons com este game ..

38

Ground Control

O futuro da humanidade está em suas mãos

39

Shogun: Total War

Entre para o mundo medieval oriental

40



Canal Aberto 06

O espaço certo para o leitor mandar bronca

Passo a Passo 08

Descubra como "zerar" King's Quest VII

Dicas & Códigos... 12

O fim dos mistérios dos games impossíveis está aqui

Bastidores 15

Tudo sobre o que ainda está para sair

Desperados 15

Max Payne 16

Alice 17

Sugestão 18

Conheça as outras publicações da CD Expert

Ranking 19

Os dez mais vendidos do mês

Fique Ligado 21

Tudo o que rola no mundo dos games

Game Star 24

A banda Taska parte para a briga e leva uma surra multiplayer da equipe PC Gamer Brasil

Reportagem 25

Prepare seus ouvidos... A banda Kiss esta invadindo o mundo dos games!

Especial 42

Chegou a hora de "colocar as mãos na massa" e desenvolver games em Flash

★ ★ Brinde de capa ★ ★

Urban Chaos 46

Acabe com o caos urbano em uma super aventura com D'arci Stern



90% +

Jogo mais que perfeito, ficara sempre na memoria. Somente os clássicos atingem esta pontuação.

85%-89%

Um excelente jogo. Tecnologia impressionante e ótima jogabilidade.

70%-84%

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

50%-69%

Nada de novo. Agradavel por uma hora, duas no maximo.

30%-49%

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

00%-29%

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

Critérios de avaliação da PC GAMER BRASIL

Suporte Técnico

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

★★★★ No CD ★★★★★

A Bruxa de Blair Vol1 57

Deer's Revenge 54

Moorhuhn 2 52

Space Empires IV 56

Age of Empires II: The Conquerors Expansion.. 52

Bubble Bobble Nostalgie . 53

European Wars: Cossacks 54

Mind Rover: The Europa Project 54

Deus EX 51

Airfix Dogfighter 52

Backgammon 3D 53

Ground Control 57

Road Trip 2000 55

Waterslide Island 56

Arkanoid —

The Virtual Isle 55

BVS Solitaire Collection 53

Search and Rescue 2 55

Zeos Fighters1 56

On Line 58

Chega de navegar à deriva! Oriente-se com nossas dicas

Mais Desafios 60

Seus jogos andam meio "cansados"? Mude a cara deles com novos níveis

Radical 62

Nossa equipe pedalou junto com o pessoal do Sampa Bikers pela noite de São Paulo. Confira o resultado desta aventura

Hardware 64

Conheça as novidades do mercado

Aqui é assim! Você escreve, a gente responde. Não perca tempo e mande suas críticas, sugestões e, é lógico, elogios para nossa redação. Estamos sempre interessados em saber o que você está achando de nosso trabalho.



Porta da esperança — Nova fase

Gostaria de saber se vocês já publicaram uma revista com o jogo Command & Conquer, o qual estou com muita vontade de comprar, saber preço, prazo de entrega e afins.

Eduardo Halley de Oliveira Barbosa
Por e-mail

Caro Eduardo, estamos sempre procurando grandes jogos para colocar na revista. Toda sugestão que chega em nossa redação é anotada e estudada. Aguarde pois, quem sabe, em breve, estaremos atendendo seu pedido...



Prestem bastante atenção nos detalhes dessa obra de arte que Paulo Alessandro Rodrigues, de São Paulo - SP, enviou para nós. Nada mais nada menos do que o Super Man no auge da sua forma. Continue assim!!!

Satisfeitos com Diablo!

Estamos enviando este e-mail para dizer que a edição nº 38 não podia ser mais diabólica, ela está arrasando como sempre. A PC Gamer não podia escolher um jogo melhor para publicar. Diablo é mais que um RPG, é um super jogo com tudo que qualquer jogo pode ter de bom. Por isto estamos enviando este e-mail para agradece-los. OBRIGADO!!! Queremos deixar um abraço para todos que fazem a melhor revista de jogo para computador do Brasil e também faço um pedido: que publiquem o desenho de meu amigo Baiano, feito especialmente para a PC Gamer. David e Baiano (Marcos)
Curitiba - PR

Amigos Gamers, a galera da redação ficou muito contente em saber que vocês gostaram da edição 38. Com relação ao desenho do Marcos, estaremos publicando na próxima edição, ok?

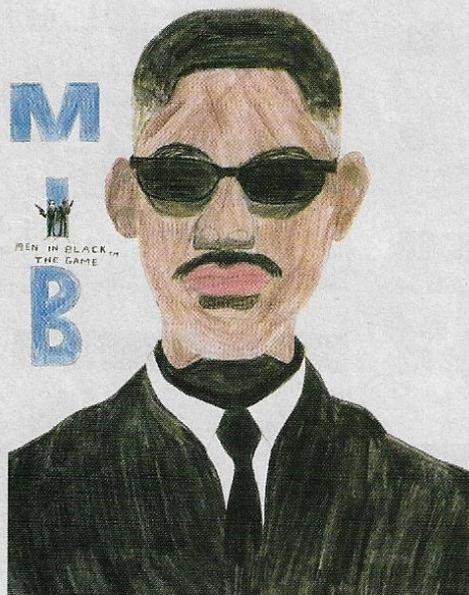
Acabei de adquirir o nº 38 desta revista com o game Diablo. Foi o primeiro número que comprei, mas posso garantir que vou me tornar leitor assíduo. Inclusive, já estou tentando adquirir o exemplar passado, com o game Railroad Tycoon II. A título de sugestão, e tendo em vista que este game não foi lançado no Brasil, mesmo depois de ter sido exaustivamente comentado nas revistas da época, sugiro o lançamento, em um

dos próximos números da PC Gamer Brasil, do adventure Sanitarium, juntamente com o seu walkthru. Outro jogo que seria muito bom ver lançado por vocês é o excepcional Myst, visto ser um jogo completamente esgotado e um clássico entre os PC games. Claro que o walkthru de Myst seria muito bem vindo.
Paulo Ricardo Abade Montenegro
Por e-mail

Caro Paulo, agradecemos seu e-mail. Sobre os jogos que você sugeriu, nossa equipe já anotou e, em breve, aguarde por grandes surpresas...

Gostaria de saber se vocês poderiam colocar uma versão do manual original do jogo Diablo na próxima PCGamer. Seria de grande auxílio para todos aqueles que compraram a revista, pois, somente desta maneira, poderíamos tirar todo o proveito das armas, speels, e tudo mais que este jogo oferece.
Juliane Franck
Cascavel - PR

Cara Juliane, por motivo de espaço, tanto na revista, quando no CD-ROM, fizemos um resumo do manual. Infelizmente, o espaço para colocar um manual integral é muito difícil, principalmente devido ao fato de que estamos criando novas seções, como é o caso do vídeo Game Star, entre muitos outros. Se você tiver alguma dúvida sobre como jogar Diablo, dê uma olhadinha no CD-ROM da edição 39 - King's Quest VII. Nele, você irá encontrar um walkthru detalhado de como vencer cada fase, ok?



Marcos Vinicius Dias, da cidade de Alvorada - RS, fascinado por caricaturas, resolveu desenhá-lo com cores e traços fortes e enviar para nossa seção. Valeu!!!

Problemas na Idade Média

Gostaria de saber se é possível fornecer algumas dicas sobre o game EXCALIBUR. Estou com dificuldades para passar do nível 3, pois existe uma magia que deve combinar enxofre + um besouro (sulfur + beetle), só que o enxofre não é fornecido e deve-se combinar elementos para obtê-lo, e não sei como.
Marco Aurélio Martins Quaresma
Por e-mail

Caro Marco, o walkthru completo do Excalibur foi publicado na edição 25 - Twinsen's Odyssey. Dê uma conferida...



Novamente, Paulo Alessandro Rodrigues, de São Paulo - SP, vem completar nossa seção. Dessa vez, ele procurou explorar o misterioso universo presente na aclamada série de mistério e suspense, Arquivo X.

Dúvida na rede

Olá! O site www.cdexpert.com.br ainda está em construção?
Leandro
Por e-mail

Caro Leandro, depois de um longo período de projeto, finalmente, a PC Gamer Brasil está com seu site no ar. O endereço é www.pcgamer.com.br. Nele, você irá encontrar notícias fresquinhas sobre o mundo dos games e muito mais...

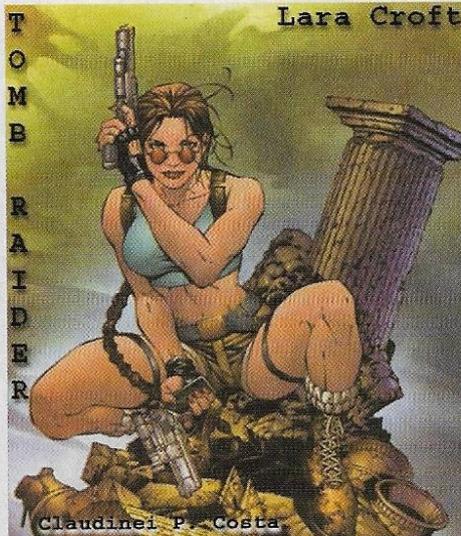


A galera da CD Expert agradece! Marcelo S. de Araújo, do Rio de Janeiro, enviou-nos esse maravilhoso desenho em homenagem a nossa equipe. Uma espécie de criatura metade homem, metade fera, expressando toda sua sede por desafios. Detalhe para a coleira personalizada.

Atrapalhado com Lara

Comprei um micro esses dias e a primeira coisa que fiz, logo em seguida, foi comprar a revista PC Gamer especial de aniversário, na qual veio o jogo Tomb Raider II. Mas, como não entendo nada de games ainda, já de cara, estou preso na primeira fase e não sei como sair. Para sair deste lugar, é necessário pular para o outro lado para baixar a alavanca ??? Tentei isso, mas não consigo pular até o outro lado. Vocês poderiam me dar uma dica ...
Carlos Célio
São Paulo - SP

Caro Carlos, nossa equipe não entendeu como você pode ter problemas em viver com a deliciosa senhorita Croft, fazer com que Lara obedeça suas ordens é moleza! (brincadeira!). Para todos os gamers que andam tendo problemas com a aventura de Tomb Raider, nossa equipe criou um super walkthru e colocou no CD-ROM da edição Deathtrap Dungeon. Dê uma olhadinha e acabe com seus problemas!



Mais um desenho enviado por Claudinei Pereira Costa, de São Paulo-SP. Desta vez, ele resolveu ilustrar a maravilhosa personagem de Tomb Raider, Lara Croft, usando sua criatividade e técnica.

Socorro!

Adquiri o jogo Myth: The Fallen Lords há pouco tempo e adorei, continuei mandando jogos assim. Porém, estou com um problema para passar da fase "Filhos de Mygrard". A propósito, eu sei que tem o passo-a-passo do jogo na edição posterior, mas não consigo achá-la nas bancas. Outra observação: eu não achei ainda uma edição da revista que tenha algum jogo de futebol.
João Luis Michalzechen
Por e-mail

Caro João, para encontrar algum número anterior da PC Gamer Brasil, entre em contato com a Fast CD: (0XX11) 3889-0489, ou fale com o pessoal da Gorgatti: (0XX11) 6942 7143. Se você continuar com seu problema em Myth II, envie outro e-mail para nossa redação, ok?!



Marcelo S. de Araújo, do Rio de Janeiro, procurou recriar no papel, os conhecidos homens pit-bulls. Detalhe para a tatuagem no ombro e a musculatura extremamente definida.

PC GAMER BRASIL

Seja mais um gamer a fazer parte do time mais radical do planeta



Que tal tornar-se membro da equipe mais expert do planeta? Então, não perca tempo. Se você gosta de escrever, entende de jogos para PC, sabe como terminar (sem cheat code) algum grande game, então mande seu texto por carta (em disquete) ou por e-mail e ganhe inúmeros prêmios.

Todo mês, estaremos escolhendo as melhores matérias (desenhos, coletânea de dicas, reviews, walkthrus, sugestões de sites ou hardwares, mini cursos, etc.) para serem publicados na revista. Serão levados em consideração: qualidade do texto (ortografia e concordância) e grau de interesse dos leitores da PC Gamer Brasil (quanto mais atual e interessante for o assunto abordado, maior será a chance de seu texto ser publicado). Os premiados receberão em casa diversos prêmios, inclusive a edição contendo sua matéria.

Entre os prêmios, estão diversos jogos completos, camisetas e bonés exclusivos, revistas e, é claro, o seu nome na edição. Cada leitor pode mandar quantas matérias quiser.

Não perca mais tempo. Esta oportunidade é por tempo limitado. Envie hoje mesmo seu material para o endereço abaixo e fique atento às próximas edições.

A/C Redação PC Gamer Brasil
Depto. Banco de novos talentos
Rua Antônio Camardo 364 - Tatuapé
São Paulo - SP
CEP 03309-060

Ou por e-mail
editoria@pcgamer.com.br
Subject: Banco de novos talentos

Para adquirir qualquer número anterior da PC Gamer Brasil, ligue, de qualquer parte do país, para a 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**

KING'S QUEST

THE PRINCESS BRIDE

Jogo completo da edição anterior

Desvendando todos os segredos do fantástico mundo de King Quest

CAPÍTULO 1 WHERE IN BLAZES AM I?

Você é VALANICE, e inicia o jogo perto da fonte. Pegue um pedaço de seu vestido no cactus e um galho no chão. Olhe dentro da água na fonte. Pegue um pouco de sal na beira da fonte. Vá para a próxima cena (seta para cima). Pegue uma pêra espinhosa no cactus com o galho. Siga para a próxima cena, à direita, e veja a água pingando no chão. Veja a flor na árvore e os símbolos na entrada da gruta. Esses símbolos ensinam-lhe a esvaziar a fonte de água. Entre na caverna. Pegue a caixa que está no chão. Abra seu inventário e olhe a caixa. Abra-o e gire até ver um grão de milho. Toque-o, e ele irá para dentro de seu inventário. Toque nos potes (você só conseguirá pegar o último à direita).

Saia da caverna e vá até onde a água está pingando. Ponha ali o grão de milho e pegue uma espiga que nasce na árvore. Saia dessa cena e

vá para a toca do coelho. Fale com ele e repare que ele está usando óculos. Toque na pequena porta e fale com o rato.

Siga para a direita e entre no deserto. Ande um pouco e veja um garoto. Fale com ele e retorne à cena do coelho. Vá, agora, para a próxima cena, seguindo a seta para baixo. Entre na construção e tome cuidado com o caranguejo. Abra seu inventário e junte o galho com o pedaço da roupa. Coloque isso sobre o caranguejo e você conseguirá prendê-lo.

Veja um altar e clique no olho brilhante na parede. Clique na mesa do altar e gire o símbolo da gota. Aparecerão três pedras. Coloque a pedra azul na mão mais alta, a amarela na mais baixa, e a rosa, no sol. Pegue a pedra em formato de seta que vai surgir. Saia e vá para a fonte. Pegue a espiga de milho e coloque-a na mão esquerda da

estátua. Pegue o pente de ouro e coloque em você, para chorar. Pegue água da fonte com o pote e coloque na estátua. Ponha o pente de ouro no pote da estátua e chore. A água ficará potável, boa para beber. Pegue seu pote e pegue um pouco dessa água.

Retorne ao deserto e fale com o garoto. Dê a ele a água potável. Ele o ajudará, levando-lhe até uma caveira. Pegue o redutor de bicho e depois que o garoto sair, pegue a corneta de chifre. Coloque esta corneta em você e toque duas vezes. Ela estará pronta para uso. Saia do deserto. Vá em direção ao pé de milho e veja que nasceu uma fruta nova ali perto. Pegue-a. Vá até a toca do coelho e toque a corneta no buraco. Pegue os óculos que ele deixará cair e o pêlo do coelho que ficará preso no cactus. Vá até a casa do rato e dê a ele os óculos. Dê também o pente de ouro e ele



te dará algumas informações. Dê para ele a fruta que acabou de colher e receba uma pedra turquesa. Retorne à fonte.

Gire a cabeça da estátua e coloque as pedras do seu colar na posição central, conforme ensinavam aqueles símbolos escritos na gruta. Gire a mão direita da estátua para baixo. A água da fonte abaixará. Desça até a fonte e coloque no prato a pedra turquesa que recebeu do coelho e pegue o símbolo que encaixa com a pedra em forma de seta que você tem. Retorne para a cena da gruta e repare que, em frente tem uma montanha. Junte, no seu inventário, as duas pedras e coloque na entrada desta montanha. Uma porta se abrirá. Entre por ela. Cuidado com o monstro. Você deverá ter em seu inventário: pente de ouro / pedaços de sal / pote / galho / corneta / pêlo do coelho / caixa vazia e pêra espinhosa.

CAPÍTULO 2 A TROLL IS A TROLL DOES



Você é ROSELLA e está transformada em um TROLL. Após a sequência, você está em seu quarto. Saia da cama clicando no chão. Olhe no espelho, clique no quadro da parede e saia. Entre na sala do trono e fale com MATILDA. Pegue um ratinho de brinquedo no chão. Entre na caverna da banheira, um SPA à esquerda e fale com os dois TROLLS. Saia, assista à cena e volte a falar com eles. Ao sair veja à sua esquerda um escudo na parede. Pegue-o e olhe no seu inventário. Retire sua ponta. Entre no túnel à direita. Olhe o balanço e tente atravessar a ponte. Veja o carrinho e ponha o escudo na roda e depois o bico do escudo e clique em "RIDE". Atravesse a ponte. Ande pelos cristais e toque no dragão. Fale com ele e descubra o que ele quer e saia. Vá para a cozinha e você será expulsa. Retorne e ponha o ratinho de brinquedo no cozinheiro. Quando ele sair, olhe tudo e pegue um prato e o escaravelho cozido.

Vá para a oficina, olhe tudo e fale com os trabalhadores. Entre pela abertura da oficina e pegue um lampião. Ponha o prato no líquido verde. Atravesse o lago vermelho com cuidado e pegue sulfúrico líquido na parede e saia. Volte ao SPA, fale com os outros dois TROLLS e retorne para a oficina. Ponha o sulfúrico líquido no fogo. O trabalhador dorme e você poderá pegar um alicate que está pendurado na parede. Coloque este alicate na caixa em cima da mesa e depois no balde, isto irá virar uma colher de prata. Devolva o alicate para seu lugar. Acenda o fogo e ponha o lampião lá.

Volte ao dragão e dê a ele o lampião e ele lhe dará um diamante. Volte na oficina e dê este diamante ao outro trabalhador. Ele lhe dará um martelo e um prego. Volte à sala de MATILDA e olhe perto do trono. Veja que ali tem um buraco. Tente alcançá-lo. Retorne ao dragão e use o martelo para pegar um pedaço de sua escama. Vá até MATILDA e dê a ela os ingredientes: colher, prato com água verde, escamas do dragão e os escaravelhos cozidos. Assista à cena e você retornará a forma humana. Pegue umas bolinhas de prata. A bruxa MALÍCIA prende você em seu quarto.

Olhe o quadro na parede.

Pegue a banqueta e ponha em baixo do quadro. Pegue o outro banquinho e ponha por cima. Pegue a almofada do chão e ponha por cima do banquinho. Suba e passe pelo buraco da parede. Assista à cena. Você cairá na sala do trono. Pegue no chão um dragão de brinquedo. Tente entrar na cozinha e será expulsa, tente entrar em seu quarto. Escute a cena. Fale com MATILDA e dê a

ela o dragão de brinquedo. Você ganha uma corda. MALÍCIA aparece, ponha o rato de brinquedo nela. Vá até o balanço, ponha a corda lá e suba na cesta. Você deverá ter em seu inventário: dragão de brinquedo / bolinhas de prata / lanterna / martelo e pregos.

CAPÍTULO 3 THE SKY IS FALLING

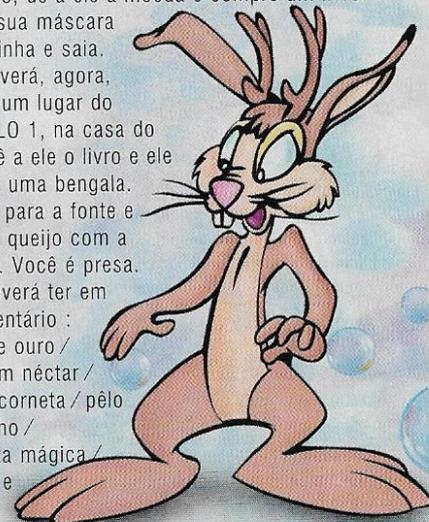
Você deverá ter em seu inventário: pente de ouro / pedaços de sal / pote / galho / corneta / pêlo do coelho / caixa vazia e pêra espinhosa. Você volta a ser VALANICE e está enfrentando um enorme bicho. Dê a pêra espinhosa para ele e passe pela caverna. Chegue nas estátuas e olhe tudo. Entre para a próxima cena e veja uma árvore enorme. Fale com o veado e clique na faca que está na árvore. Vá para a floresta e, se continuar à esquerda, um enorme urso te mata, portanto, siga para cima. Atravesse o riacho pulando nas pedras. Coloque a caixa na aranha e salve o passarinho. Entre pela passagem que se formará. Você chegará em uma cidade. Bata na porta grande e entre pela porta pequena, à sua direita. Fale com o cachorro (preste atenção no que ele lhe falará sobre o FAUX SHOP) e mostre a ele o pente de ouro. Entre no CHINA SHOP e fale bastante com o hipopótamo Fernando. Mostre também o pente de ouro a ele. Clique na gaiola, veja tudo na loja e saia.

Veja um bilhete na porta do TOWN HALL e bata na porta. Vá até a fonte e fale com o



passarinho na árvore. Fale com o barraqueiro e olhe o que o lençol à direita está tampando. Veja ali o passarinho do Fernando. Pegue-o, veja um bilhete na porta do FAUX SHOP e retorne ao Fernando. Dê a ele o passarinho e ganhe uma máscara. Ponha a máscara, bata de novo na porta do TOWN HALL e entre. Você entrará no meio de uma festa. Fale com o cachorro, clique no bolo e saia pela outra porta da sala. Você sairá em um labirinto de escadas. Se seguir à esquerda sairá em uma porta. Entrando, você verá tudo de cabeça para baixo. Olhe tudo, abra a gaveta e saia. Procure por outra porta e entre. Um dos espelhos da parede levará você à sala anterior. Agora você conseguirá pegar uma estatueta mágica na gaveta. Se olhar nesta estatueta você verá ROSELLA. Saia e retorne para a sala dos espelhos. Olhe tudo e veja uma placa no pé da estátua do anjo. Saia da festa. Vá indo para o FAUX SHOP e aparecerá uma galinha. Fale com ela. Tente pegar o queijo que está na fonte. Pegue, no ninho do passarinho, uma moeda. Vá, agora, andar um pouco pelos arredores da cidade. Veja uma pedra dormindo profundamente e volte até as estátuas. Fale com o beija-flor e dê a ele o pote, que ele colocará néctar para você. Retorne para a cidade e, perto da fonte, abra seu inventário e prove um pouco do sal. Agora o SHOPP estará disponível para você. Entre e fale com o vendedor.

Olhe tudo, dê a ele a moeda e compre um livro. Troque sua máscara pela galinha e saia. Você deverá, agora, voltar a um lugar do CAPÍTULO 1, na casa do rato. Dê a ele o livro e ele lhe dará uma bengala. Retorne para a fonte e pegue o queijo com a bengala. Você é presa. Você deverá ter em seu inventário: pente de ouro / pote com néctar / galho / corneta / pêlo do coelho / estatueta mágica / galinha e queijo.



CAPÍTULO 4 WILL THE REAL TROLL KING PLEASE STAND UP

Você deverá ter em seu inventário: dragão de brinquedo / bolinhas de prata / lanterna / martelo e pregos.

Você volta a ser ROSSELLA e entra em um mundo muito estranho. Neste capítulo você deve ser rápido nas cenas, senão morre. Agarre na pá do coveiro, saia do buraco e fale várias vezes com ele, até ele te mostrar uma máquina quebrada. Veja nesta porta uns símbolos. Entre pela esquerda e olhe uns desenhos nas escadas. Aparecerá um cachorro. Vá para o mausoléu e veja uma mulher chorando. Se falar com ela agora morrerá.

Entre a direita e veja uma casa. Assista a cena, olhe a caixa do correio e bata na porta. Entre na casa, fale com Dr. CADÁVER, olhe tudo e saia. Vá a direita e dará em uma árvore em forma de abóbora. Não toque na teia que morrerá. Desça a cena e entre em um jardim. Verá um bicho, volte, senão ele te matará. Retornando a árvore verá uma corda. Suba por ela. Olhe tudo e pegue uma espinha e um pé dentro de uma meia. Se tocar na caixa de música morre. Saia e vá para a casa do Dr. CADÁVER. Bata e entre. Assista a cena e dê a ele a espinha. Ele te dará uma caixa que tem um

bicho estranho dentro. Saia, desça reto e dará em umas sepulturas. Veja as placas e retorne a casa do Dr. CADÁVER. Ele te manda embora. Vá para a árvore e fale com os garotos. Se eles não estiverem lá, vá falar com o coveiro e retorne. Clique neles a caixa com o bicho estranho e coloque a caixa na cadeira da corda e eles te darão um rato. Vá até o coveiro e dê este rato a ele. Você receberá uma corneta em forma de bicho. Se tocar esta corneta o coveiro aparecerá para te ajudar. Volte na árvore e use o martelo para salvar o gato dos garotos. Este gato te dará uma vida extra. Retorne ao setor do coveiro e pegue sua pá. Passe pela mulher chorando no mausoléu e desça reto. Verá um amontoado de ossos. Chame o coveiro com a corneta. Cuidado onde você se posiciona na cena.

O coveiro cavará um buraco para você. Entre aí e verá um caixão trancado, com uns símbolos na porta. Você deverá escolher os símbolos que viu logo que chegou a este lugar: caveira, morcego e aranha.

Você libertará o Rei TROLL. MALÍCIA aparecerá e trancará vocês dentro do caixão. Use o dragão de brinquedo e o martelo e conseguirão sair daí. O Rei TROLL se transforma em miniatura e ficará com você no seu inventário, juntamente com sua vareta mágica.

Pegue uma veste preta que aparece e vista. Vá até ao mausoléu e fale com a mulher de preto. Note que aparecerá um cavalo voador. Vá até a casa do Dr. CADÁVER e fale com ele. Receberá um spray desfolhante. Passe pela árvore e fale com os garotos. Vá até o jardim e use o spray desfolhante no bicho. Fale com as plantas algumas vezes e dê a elas o pé na meia, pegando uma flor. Passe pela casa de MALÍCIA e não fale com a estátua. Entre a direita, veja uma floresta e saia desta cena. Se tentar passar um urso te mata. Siga reto e vá para a parte de trás da casa. Clique em baixo, onde tem umas raízes e notará uma passagem. Use a pá para aumentar a abertura do buraco e entre. Veja que dará no quarto de MALÍCIA. Volte rápido para dentro do buraco e jogue o spray desfolhante no seu cachorro. Quando eles saírem, entre no quarto. Olhe por todo o quarto. Abra as gavetas da cômoda e na terceira você tirará roupas, até pegar um aparelho misterioso (só ele poderá acabar com MALÍCIA). Devolva as

roupas para a gaveta, pegue um pé de meia e saia pelo buraco. Vista a capa preta e vá a direita e dará na floresta com aquele urso. Abra seu inventário, pegue o pé de meia e junte com as bolinhas de prata, formando um estilingue. Espere o urso aparecer e ponha isto nele. Vá para a cidade onde está sua mãe. Entre pela porta pequena e fale com o cachorro. Entre na TOWN HALL e vá para o labirinto das escadas. Pegue a direita e vá até a sala dos espelhos. Olhe no pé da estátua e limpe os dizeres com o pé de meia. Leia o que está escrito. Veja uvas de ouro nos pilares da sala. Use o martelo para pegar uma e dê para a estátua do anjo, assistindo a sequência. Use a vareta mágica no TROLL e peça ajuda a ele. Vocês sairão por uma passagem e vão parar em um túnel, que tem uma porta com segredo. Preste atenção em como o Rei TROLL abre a porta. Você verá o Rei verdadeiro e o falso começarem a brigar. Vá para o CAPÍTULO 5.

CAPÍTULO 5 NIGHTMARE IN ETHERIA

Você deverá ter em seu inventário: pente de ouro / pote com néctar / galho / corneta / pêlo de coelho / estatueta mágica / galinha / queijo e redutor de bicho.



Você volta a ser VALANICE e está sendo julgada por ter retirado a "LUA" do seu lugar. No final você acabará sendo liberada, com a condição de colocar a "LUA" de volta. Vá até a árvore (atrás do pássaro) e coloque a galinha no galho. Pegue o queijo e ponha na galinha. A "lua" voltara para seu lugar. Assista a sequência e pegue a pena que fica no galho da árvore. Vá até o barraqueiro e dê para ele a estatueta mágica. Receba dele uma poção salva-monstro. Saia da cidade e vá até a pedra que está dormindo. Use a pena na pedra e fale com ela. Vá até a área das estátuas e repare no buraco da jarra da estátua a esquerda. Ponha neste buraco o pote com néctar. Assista a sequência. Vá agora para a floresta e vamos passar pelo urso. Assim que chegar na floresta, junte o pêlo de coelho com a poção salva-monstro. Use isto em você e assista a sequência.

Está novamente em OOGA-BOOGA, perto da casa de MALÍCIA. Saia do jardim e vá até a casa do Dr. CADÁVER. Fale com ele e saia.

Passe pelo monte de ossos e escute o que o gato fala para você. Vá até a casa da árvore e suba pela corda. Olhe a múmia e pegue um osso que





está com ela. Saia da casa da árvore. Vá até o cachorro e dê a ele o osso. Fale com ele e receba dele um medalhão. Vá até o mausoléu e dê o medalhão para a mulher que está chorando. Ela vai embora. Note no cavalo que passa pela cena. Clique na porta do mausoléu e veja que está fechada. Vá até a casa da árvore e pegue uma bomba que o menino deixa cair. Retorne rapidamente para o mausoléu e use a bomba na porta. Entre no mausoléu. Clique na tampa do túmulo e pegue lá de dentro uma caveira. Fique do lado de fora do mausoléu, na estrada, e quando o cavalo passar Clique a caveira nele. Saia e entre da cena, até conseguir. Assista a sequência.

Recebera do homem uma flauta mágica. Usando esta flauta você será transportado pelo cavalo até ETHERIA. Chegando em ETHERIA, repare nos 4 arco-íris. Cada um deles te levará para um ponto do jogo. Ande para a direita, preste atenção na música dos pássaros e continue a direita, subindo a montanha. Não entre na caverna, um monstro te mata. Clique na árvore, suba nela e

pegue um cacho de ambrosia. Desça a montanha, tomando cuidado com o cavalo, pois ele pode te derrubar. Vá até os passarinhos e dê a eles um pouco de ambrosia. Escute bem a música. Siga agora para a tela de cima e note um portão com uma grade. Deve tocar nas grades e repetir a música dos pássaros. Toque nas seguintes barras: 1ª/5ª/6ª/4ª e toque na bola de vidro. Encontrara com 3 FADAS. Fale bastante com elas e saia. Toque novamente a música, fale novamente com as FADAS e saia. Vá até os arco-íris e repare na figura 1: vá para o arco-íris 4 e desça nas ESTÁTUAS. Vá até a estátua da direita e ponha dentro do vaso a ambrosia. Pegue lá de dentro uma fruta vermelha. Vá até a árvore e dê a fruta vermelha ao homem. Clique a fruta vermelha na árvore e assista a sequência.

Deve ir agora para a casa do Dr. CADÁVER. Para chegar lá use a flauta mágica e vá para ETHERIA com o cavalo. Desça pelo arco-íris 3 e vá para a casa do Dr. CADÁVER. Fale bastante com ele e depois Clique no caixão. Você dorme e entra no mundo dos SONHOS. Assista a sequência e veja a mulher que deve falar presa no gelo. Saia da casa do Dr. CADÁVER, use a flauta mágica e retorne para ETHERIA. Vá falar com as FADAS, tocando a musiquinha: 1ª/5ª/6ª/4ª Fale com as FADAS sobre o seu sonho e elas mandam você procurar a mulher da árvore. Vá até o arco-íris e desça pelo 4. Vá até a árvore (que já não existe mais) e fale com a mulher 2 vezes. Toque a flauta mágica e retorne para ETHERIA.

Fale novamente com as FADAS e receba delas um catador de sonhos. Vá até a montanha, suba e chegue perto da caverna. Pegue este catador de sonhos e coloque na entrada da caverna. Conseguirá aprisionar o monstro. Entre na caverna e converse com o tecelão. Dê a ele o catador de sonhos e receba um tapete mágico. Saia da caverna e use o tapete mágico em você. Vai para o mundo dos SONHOS acordada. Assim que encontrar com os monstros use neles o catador de sonhos. Entre no castelo e veja a mulher no gelo e saia. Use o tapete mágico e retorne para ETHERIA. Desça pelo arco-íris

3 e descerá no jardim de MALÍCIA. Vá até as flores carnívoras, Clique nelas e vá até a casa de MALÍCIA, pelos fundos. Deve entrar no quarto de MALÍCIA. Faça tantas tentativas quanto necessitar, uma hora ela sai do quarto. Entre pelo buraco do chão e ficara parada na entrada do quarto de MALÍCIA. Você escuta o barulho da bruxa, retorne rápido para dentro do buraco. Use a ambrosia no cachorro e aguarde.

Quando MALÍCIA sair do quarto entre. Vá até o abajur e pegue um cristal. Saia do quarto por onde entrou. Deve agora magnetizar este cristal. Fará isto na 1ª parte do jogo, na caverna onde prendeu o caranguejo. Use a flauta mágica e retorne para ETHERIA. Pode usar dois caminhos: 1- desça pelo arco-íris 1, dando no deserto. Suba 2 telas e chegará na fonte. 2 - desça pelo arco-íris 4, dando nas ESTÁTUAS. Vá a direita e dará na 1ª parte do jogo. Vá até a caverna do caranguejo e use o cristal na luz da estátua. Ele ficara magnetizado. Pegue o tapete e vá para o mundo dos SONHOS. Entre no castelo e use o cristal no



Figura 1: Cada arco-íris leva a um lugar diferente!

gelo. Liberte a mulher, assista a sequência e receba dela um arreio mágico, para prender o "vento". Vai automaticamente para ETHERIA, na base da montanha. Suba até o topo da montanha e terá que colocar o arreio no cavalo. Deve ser rápida e ficar na posição certa. (Veja na figura 2.)

Assim que o cavalo aparecer, Clique nele o arreio e assista a sequência. Vá para o CAPÍTULO 6.

CAPÍTULO 6 READY, SET.... BOOM !

Você deverá ter em seu inventário : lanterna / martelo e pregos / vareta mágica / spray desfolhante / aparelho misterioso / flor / vida extra e a pá. Você volta a ser ROSELLA. Assista à cena. Abra seu inventário e examine a vareta mágica. Veja que ela tem duas letras, "F" e "T". Ponha na letra "F" e use no falso rei, o que está de costas para você. Assista a cena, e MALÍCIA coloca você dentro do vulcão. Ao terminar a cena, pegue a pá e use-a. Saia correndo e você dará naquele túnel com uma porta com segredo. Toque no olho esquerdo, no olho direito e no nariz. A porta se abrirá. Use o aparelho misterioso na tomada e quando estiver carregado pegue-o de volta e use-o na MALÍCIA. Ela se transformará em uma criança. Use a flor no Rei e use a vida extra em EDGAR, para que ele volte a viver. Assista à sequência final. ■

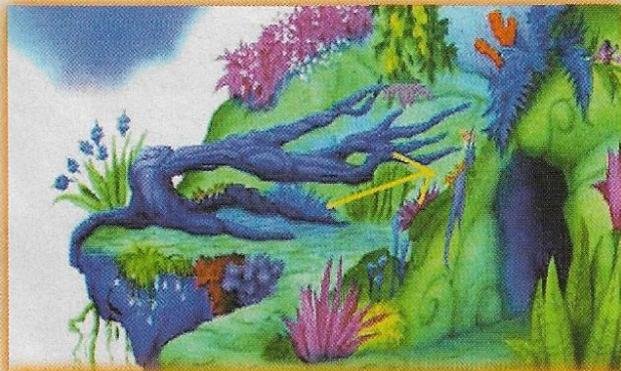


Figura 2: Não entre na caverna de maneira alguma...

Dicas & Códigos

O leitor pergunta, e a CD EXPERT responde...

Recebemos um número enorme de cartas todos os dias e procuramos sempre responder às principais dúvidas da galera. Continue enviando a sua carta ou e-mail, pois esta seção é você quem faz!

Shogun: Total War

Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pela grande revista que vocês fazem. Estou desesperado, gostaria de obter dicas de Shogun: Total War. Por favor, me ajudem!

Paulo Fernandes Lima (Jai-SP)

E aí galera da CD Expert, blz??? Meu nome é Raoni Silva, e sou grande admirador dessa que eu considero a melhor e mais completa revista de games do Brasil. Já escrevi diversas vezes a vocês, só que desta vez o negócio é grave! Preciso, urgentemente de códigos para Shogun: Total War. Valeu!!

Raoni Silva (Maresias - SP)

Acalmem-se pessoal! Nada de pânico, estamos acostumados com essas situações de desespero e urgência e sabemos o quanto isso é ruim, por isso, aqui vão algumas dicas EXPERTs desse maravilhoso jogo, Shogun: Total War.

Digite esses códigos no jogo:

Nota: os códigos não funcionarão na v1.01 +.

- matteosartori** ____ revela o mapa
- daggins** ____ revela o mapa
- muchkoku** ____ KoKu ilimitado
- conan** ____ remove habilidades de construção
- prototypearmy** ____ vida ilimitada do exército
- ifoundsomecu** ____ guardas em todas as províncias
- booyakasha** ____ surpresa
- viagra** ____ surpresa
- mefoundsomeau** ____ surpresa
- mefoundsomeag** ____ surpresa
- mefoundsomecu** ____ surpresa
- spylookahead** ____ surpresa

Command & Conquer: Tiberian Sun



Olá pessoal da Pc Gamer Brasil, estou enviando esta carta com a finalidade de obter algumas dicas de Command & Conquer: Tiberian Sun. Se vocês puderem me ajudar, ficarei muito agradecido. Obrigado!

Renato Pileri Sujl (Mogi das Cruzes - SP)

Oi, meu nome é Pedro, sou fissurado por Command & Conquer: Tiberian Sun. Por favor, se puderem publicar algumas dicas para tornar esse jogo mais fácil, irei delirar. Valeu!

Pedro Lambert (São Paulo-SP)

Pois é, as dificuldades vão aparecendo aos poucos né? Para alegria, ou melhor, para o delírio de vocês, aqui vão algumas super dicas para facilitar a sua jornada através desse game.

- **Firestorm Wall Infinito** - Se você possui um firestorm completamente carregado, você poderá fazer com que ele dure para sempre sem ter que desativá-lo para recarregá-lo. Primeiro, carregue totalmente seu Wall e, então, ligue-o. Antes dele desligar automaticamente, ou começar a funcionar sem poderes, desligue sua aparelhagem de energia até a palavra "On Hold" aparecer no ícone firestorm. O seu Wall ficará ativado eternamente e não ficará sem poderes até que você ative seus dispositivos de combate.

- **Tropas Infinitas** - Durante a segunda missão, construa exatamente 68 infantarias. Isso irá permitir que você tenha tropas infinitas na 12ª missão.

- **Elimine um Comando Cyborg com apenas um golpe** - Existe um caminho muito fácil para acabar com um

Comando Cyborg sem sofrer grandes perdas nas suas unidades. Você tem que estar habilitado a construir um GDI Firestorm Wall Generator e algumas seções de Firestorm walls.

Primeiramente, construa e fortifique sua base até você ter a opção de construir um Firestorm Wall e algumas seções. Após ter essa opção, construa firestorm walls através de várias seções, que o inimigo poderá utilizar para obter acesso à sua base. Quando um Comando Cyborg estiver em cima de alguma dessas seções, ative o Firestorm Generator e prepare-se para o estrondo. Todos os seus problemas estarão resolvidos.

Command & Conquer: Red Alert

Por favor, peço a ajuda de vocês, pois acho que ninguém mais pode me ajudar. Preciso, urgentemente, de alguns toques para Command & Conquer: Red Alert no modo multiplayer. Se puderem me ajudar, ficarei agradecido.

Luiz Batista (São Paulo-SP)

Obrigado pela sua confiança nesta seção! Aqui vão algumas dicas que poderão facilitar sua vida, quando você estiver enfrentando as difíceis batalhas nesse modo de jogo. Aqui vai uma boa estratégia para o modo multiplayer:

Tenha um aliado de lado diferente (se você faz parte dos aliados, ele deve ser sovieta), envie um MCV para perto da sua base. Faça com que eles desenvolvam-se e construa uma fábrica de guerra e quartéis. Depois de ter feito isso, desalie-se e tome posse das construções dele(a) e, então, procure repetir a operação, começando por aliar-se novamente. Isso fará com que você possa construir todas as unidades durante o desenrolar do jogo.



2 páginas exclusivas para fornecer as melhores dicas dos melhores jogos!

The Sims Livin'Large (gozando a vida)



Antes de experimentar alguma dessas caóticas e fascinantes características, salve seu jogo. Assim você poderá evitar possíveis constrangimentos, caso estes aconteçam.

Fique louco!!! Digite "rosebud" e, então, "!:!:!:!". Para cada "!" você ganhará 1,000 dólares SIM. Habilidades sociáveis são a chave!!! Construa casas próximas a muitos vizinhos. Estes irão bater na sua porta e aumentar os seus atributos sociais.



Hard Truck 2

Pause o jogo e digite:

- hardtruckisthebest** _____ dinheiro e licença
- wininalottery** _____ dinheiro e licença
- openallroads** _____ abre todas as estradas
- advancedmap** _____ localiza containers escondidos no mapa
- freerepair** _____ pressione Backspace para consertos gratuitos
- freerecover** _____ Pressione [Ctrl] + 5 para livre retorno
- fillup** _____ combustível ilimitado

Mais impulso

Pause o jogo, digite TURBINE e, então, use as combinações seguintes:

- [Ctrl]+1 _____ para impulso dianteiro
- [Ctrl]+2 _____ para impulso traseiro
- [Ctrl]+3 _____ para impulsos em subidas
- [Ctrl]+4 _____ para impulsos em descidas



MayDay



Antes de tudo, tenha a certeza de que o NumLock está ativado, então, durante o jogo, entre com algum dos seguintes códigos no NumPad:

- 333333** _____ \$250,000
- 777** _____ \$2,500,00
- 55555** _____ Mapa Completo
- 44444** _____ Missão Completa

Dogs of War

Quando estiver no jogo, entre com o seguinte: 'TIMBO'. Então, pressione F5.



Mega Man X3

Fases: 3721-1281-3751-4456

Eliminar Crawfish: 4478-4863-4627-735

Todos os poderes: 5114-6385-6872-3153

Zero's Beam Sabre: 1454-3535-6162-7162

Metal Fatigue



Pressione "Y" antes de digitar esses códigos:

- Lava** _____ MetaJoules ilimitados
- Robots** _____ 3 Combots
- Panzer** _____ 20 tanques
- Missiles** _____ 20 carros mísseis
- Time warp** _____ maior rapidez no trabalho dos Hover Trucks

Deus EX

Edite o arquivo user.ini na pasta deusex/system e mude todos os parâmetros 't=' para 't=talk' (faça isso para todas as ocorrências). No jogo, pressione T para acessar o console. Apague a palavra 'Say', pois você sempre digitará sobre uma linha vazia. Para ativar cheatmode, digite "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" sem as aspas, no painel. Agora você pode digitar os códigos listados abaixo:

- ALLAUGS** _____ Todos os acréscimos
- ALLCREDITS** _____ 10,000 créditos
- ALLENERGY** _____ Energia completa
- ALLHEALTH** _____ Vida Infinita
- ALLIMAGES** _____ Todas as Imagens
- ALLSKILLPOINTS** _____ Todas as habilidades
- ALLWEAPONS** _____ Todas as armas
- GOD** _____ Modo eterno
- INVISIBLE** _____ Invisibilidade
- LEGEND** _____ Comandos secretos
- TANTALUS** _____ Neutraliza o alvo atual

Aumente sua energia, apenas digitando no console: "set deusex.jcdentonmale energy 10000".

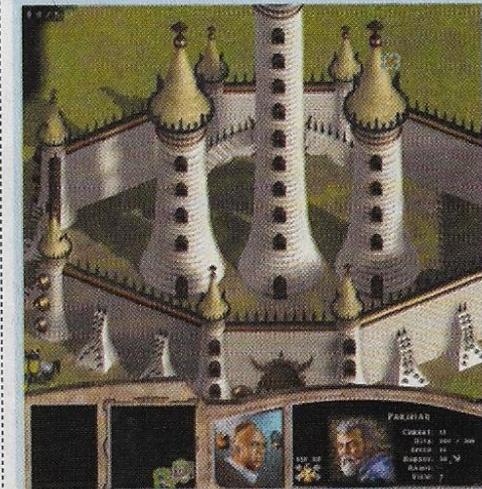
Nota: sem as aspas.



Warlords: BattleCry

Digite esses códigos durante o jogo:

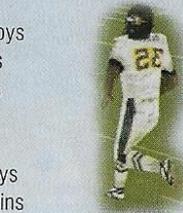
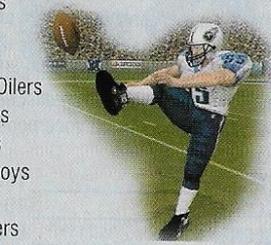
- IAMATANK** _____ modo invencível
- IAMASER** _____ revela o mapa
- IAMALOSER** _____ perde o jogo
- IAMALWINNER** _____ ganha o jogo
- IAMANARCHMAGE** _____ todos os feitiços



Madden NFL 2001

Você deverá entrar com os códigos na opção SecretCodes, abaixo de Settings. Entre com um dos seguintes códigos para ativar os times secretos:

- Lionpower '57 Lions
- Goldrush '57 49ers
- Jollygreen '58 Giants
- Stables '58 Colts
- Getem '62 Texans
- Therewasaman '62 Oilers
- Megiveyou '66 Chiefs
- Champs '66 Packers
- Whoshotjr '66 Cowboys
- Blitzer '67 Rams
- Snowplow '67 Packers
- Tundra '67 Cowboys
- Heidi '68 Raiders
- Shocker '68 Colts
- Tvtimeout '68 Jets
- Nofluke '69 Chiefs
- MNF '70 Browns
- Peopleeater '70 Vikings
- Overtime '71 Chiefs
- Lucky '72 Steelers
- Perfect '72 Dolphins
- Airshow '72 Colts
- Steelcurtain '74 Steelers
- Purple '75 Vikings
- Hailmary '75 Cowboys
- Dynasty '78 Steelers
- Holy '78 Raiders
- Roller '78 Chargers
- Earl '78 Oilers
- Comeback '79 Cowboys
- Pirates '79 Buccaneers
- Ironman '81 Chargers
- Thecatch '81 49ers
- Tigers '81 Bengals
- Nochance '81 Cowboys
- Dantheman '84 Dolphins
- Upset '85 Bears
- Blowout '85 Patriots
- Flyaway '85 Falcons
- Shocker '68 Colts
- Thedrive '86 Broncos
- Crushed '89 Broncos
- Wideright '90 Bills
- Neonlights '91 Falcons
- Comebackkid '92 Bills
- Notagain '93 Bills
- Charge '94 Chargers
- Defense '96 Panthers
- Almost '96 Packers
- Missedchance '98 Vikings
- Noluck '98 Packers
- The catchtwo '98 49ers



Flying Heroes



Digite os seguintes códigos enquanto estiver jogando o game:

Niardica _____	chuva ácida
Senimga _____	AG mines
Noddegamra _____	apocalipse
Kaolc _____	disfarce
Duolchtaed _____	nuvem da morte
Tsooberif _____	melhora os tiros
Etatneirosid _____	desorientação
Erifllaf _____	FallFire
Llaberif _____	Fireball
Hsalf _____	relâmpago
Ommalluf _____	munição infinita
Htlaehlluf _____	vida infinita
Anamlluf _____	mana infinita
Lerrabsag _____	Gas Barrel
Llabeci _____	Iceball
Elbisivni _____	invencibilidade
Ratslatem _____	estrela de metal
Retropelet _____	Teleporter
Senimex _____	Xemines

StarLancer



Dentro do menu principal, mantenha pressionada a tecla Ctrl e digite 'potato'. M1 aparecerá no canto esquerdo da tela. Digite qualquer número de 1 a 24 para mudar o número da missão e, então, realize uma das seguintes combinações:

Predator _____	Shift + F1
Nagimata _____	Shift + F2
Grendel _____	Shift + F3
Crusader _____	Shift + F4
Coyote _____	Shift + F5
Mirage IV _____	Shift + F6
Tempest _____	Shift + F7
Patriot _____	Shift + F8
Wolvreine _____	Shift + F9
Reaper _____	Shift + F10
Shroud _____	Shift + F11
Phoenix _____	Shift + F12

PowerSlide

Digite esses códigos enquanto você estiver jogando, e um ícone aparecerá no topo direito da tela:

- BLAST:** repele os outros carros
- BOMB:** arremessa uma bomba do seu carro para a pista
- BURN:** incendeia algum ponto próximo ao seu carro, por um instante
- GLIDER:** quando está no ar, seu carro movimenta-se como um planador OVER - faz o carro pairar
- ICBM:** os carros agem como um míssil
- LAUNCH:** pressione 'a' para atingir um carro, 'z' para movimentar na direção correta
- LIGHT:** carro iluminado
- SLEEP:** os carros não podem ser pilotados, eles apenas aceleram
- SLIPPY:** superfície escorregadia
- SPIDER:** o carro adere à qualquer superfície
- SUCK:** os carros gravitam
- TIMEWARP:** ritmo lento para todos os oponentes
- TWISTER:** os carros se escondem ao redor de um tornado invisível



Klingon Honor Guard

Primeiramente, pressione a tecla TAB e, então, entre com os códigos seguintes:

- allammo** - todas as munições
- behindview 1** - visão externa
- god** - modo invencível
- hideactors** - oculta todos os monstros, armas e itens
- showactors** - exhibe todos os monstros, armas e itens
- invisible1** - invisibilidade
- invisible()** - desativa a invisibilidade
- killall** - elimina os monstros selecionados
- killpawns** - mata todos os monstros
- playersonly** - neutraliza o tempo
- summon** - reúne armas, itens, ou monstros
- suicide** - suicídio

Depois de ativar o console do game, digite summon klingons, onde poderá ser:

- Daktagh (arma 1), Disruptorpistol (arma 2), Disruptorrifle (arma 3), Assaultdisruptor (arma 4), Spinclaw (arma 5), Grenadelauncher (arma 6), Rocketlauncher (arma 7), Sithhar (arma 8), Particlecannon (arma 9), Battlth (arma 10), CIPHERKEY, Genetickey, Palmkey, Passcardkey, Retinalkey, Combatarmor, Combatgoggles, Communicator, Gagh, Tricorder, Vacsuit.



Desperados

Os bons tempos de bang-bang voltam ao mundo virtual

A Spellbound resolveu inovar com um gênero quase que totalmente esquecido pelos gamemaniacos, os tradicionais jogos de cowboys e homens maus. Desperados, como o próprio nome indica, trata-se de bang-bang, repleto de cowboys e foras da lei, onde as únicas palavras que predominam são as dos mais fortes. Procurando explorar a guerra civil americana, Desperados colocará você dentro da pele de John Cooper (legendário herói do faroeste) e seus companheiros, que terão como objetivo principal caçar o misterioso líder dos vilões, El Diablo. Durante o seu trajeto, você irá se deparar com 25 tipos de inimigos, que irão tentar, a qualquer custo, eliminá-lo do cenário. Porém, a revelação maior ficará, é claro, por

conta do duelo com o próprio El Diablo, um bandido cheio de capangas e sedento por sangue.

Para ajudar os bons garotos nas suas 24 implacáveis missões – através de lugares como minas de ouro – uma grande variedade de habilidades está sendo prometida, incluindo arremesso de facas, lutas no melhor estilo americano e potentes armas de fogo. Além disso, você também poderá contar com algumas outras estratégias, como por exemplo, a ajuda de um macaco muito travesso, de cobras e, até mesmo, das arti manhas da sedução.

Escaladas, rastejos e corridas a cavalo também estão sendo planejadas, assim como variações nas condições climáticas que exigirão que você mude frequentemente de táticas,

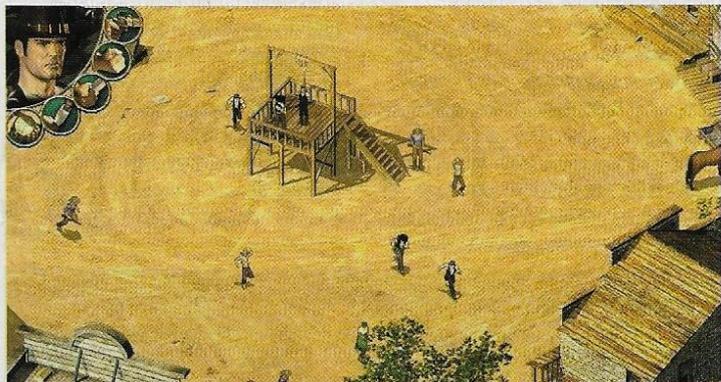
visando sempre adquirir vantagens das situações, como, por exemplo, em pequenas pancadas de chuva, quando você poderá matar seu oponente sem que o pobre "recém-defunto" veja de onde partiu o tiro.

O game irá apresentar vários cenários e situações bem reais, incluindo uma cidade onde uma população de cidadãos inocentes deve ser mantida, a qualquer custo, fora da linha de fogo. Tudo isso irá aumentar ainda mais a atmosfera do jogo, muito bem explorada pelos velhos e clássicos filmes de faroeste.

Uma das mais promissoras características do game será a possibilidade de realizar múltiplas ações sincronizadas. Por exemplo, você poderá entrar em algum dos

salões do cenário, enquanto ao mesmo tempo, fora do salão, um de seus companheiros, expert em bombas, explode um estábulo e outro elimina os capangas que estão próximos a você. Realmente extraordinário!

Desperados certamente irá impressionar, também, pela elevada inteligência artificial dos inimigos e suas habilidades personalizadas. Para se ter uma idéia clara do que estamos falando, imagine que cada personagem no jogo terá diferentes vícios (bebida, jogo, etc...) que afetarão seu rendimento no decorrer da partida. Aguarde por mais detalhes muito em breve...

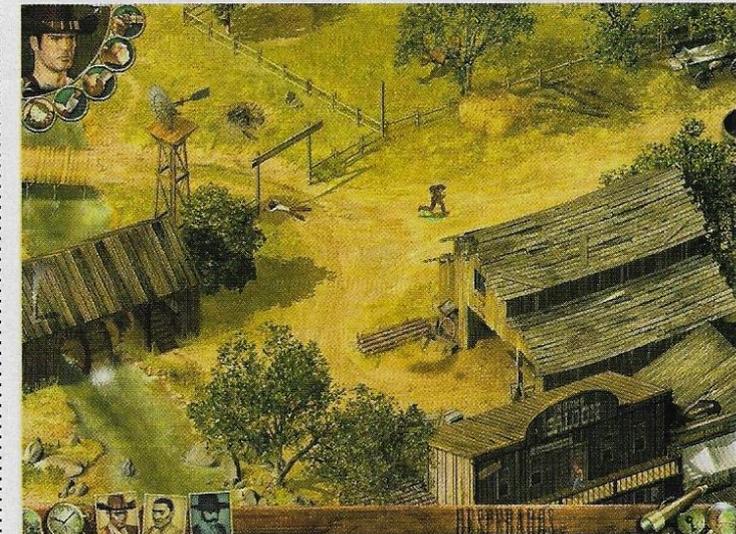


O velho oeste americano é o tema principal deste novo game. Os desenvolvedores prometem muita poeira e tiros também



Por que você irá ficar desesperado com este game...

- Apresentará uma rica história e um toque tradicional de violência
- Os personagens terão vícios que influenciarão em suas habilidades



ADOLESCENTES
13+
ABRAGE

Max Payne

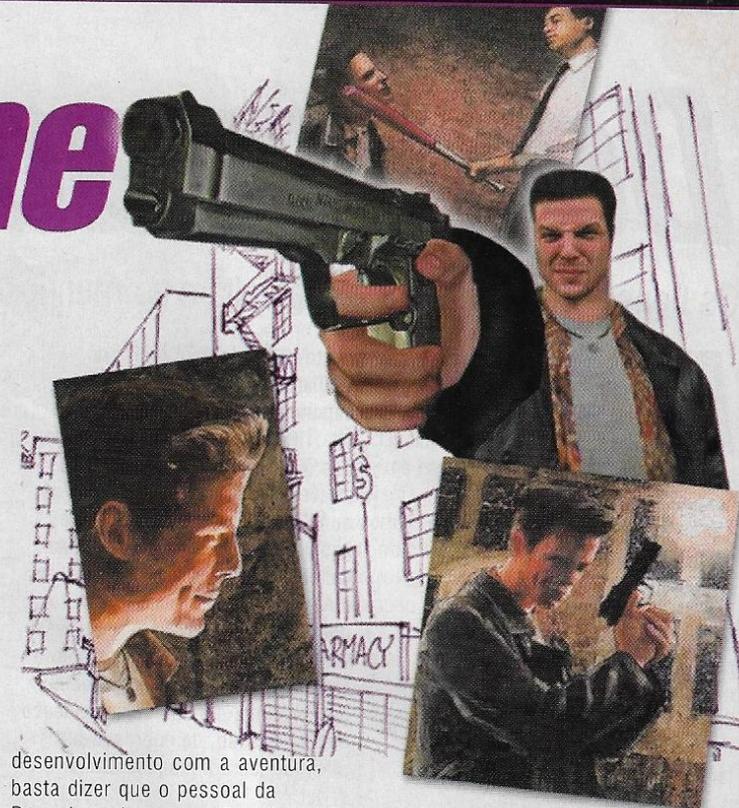
Depois de conhecer este sujeito, você irá entender o que significa ter um dia ruim

Perseguido pela polícia, odiado pela máfia, sem família, correndo de um lado para outro busca unicamente de vingança, sempre envolto pelo cheiro de pólvora dos tiros; este é Max, um sujeito que vive seus dias preso num verdadeiro pesadelo. Mas, nem tudo foi assim na vida do senhor Payne. Antes de abandonar a vida de policial, o personagem principal do próximo grande game da Remedy era um profissional gabaritado que trabalhava na investigação de casos da divisão de narcóticos, até que, num belo dia, seu disfarce foi descoberto pelos traficantes e sua família foi dizimada. Para piorar as coisas, a máfia que controla a venda de drogas na cidade de Nova Iorque, o então lar de Max, consegue fazer com que seus colegas de trabalho, pensem que foi ele quem matou a própria família. Quer mais desgraça ainda?

Ainda sem data ainda prevista para lançamento, Max será um game com muita ação e aventura com uma

visão de câmera em terceira pessoa. Tudo leva a crer que o game tem um futuro muito promissor, diferente do coitado do personagem principal... Sendo desenvolvido sobre uma engine própria, há muitos elementos que farão o jogador entrar em ação no melhor estilo Matrix. A palavra de ordem do time de desenvolvimento é realismo extremo. Por este motivo, não estão sendo poupados esforços para reunir o maior número de elementos para atingir o objetivo principal. Uma das coisas que já podem ser notadas, mesmo sem ter sido publicado um demo oficial do jogo, é o cuidado com o grau de detalhes, o qual chega a ser bem exagerado. No vídeo que foi distribuído pela Internet, dá para notar que Max muda de expressão conforme corre ou dispara sua arma. E não pára por aí, a fumaça que está sendo aplicada no game, parece ser a mais real e volumétrica dos últimos tempos.

Para se ter uma idéia do grau de preocupação do time de



desenvolvimento com a aventura, basta dizer que o pessoal da Remedy, colocou seu time de arte finalistas para estudar "in loco" o terreno por onde se desenrolará a aventura: Nova Iorque. Foram tiradas mais de 5 mil fotos e, gravadas mais de dez horas de vídeos da cidade (Estátua da Liberdade, Harlem, etc). Tudo isto com um único objetivo: construir com total perfeição o cenário da aventura.

Mas, há muitas coisas ainda sendo esperadas até o projeto estar finalizado. Entre as novidades que já tiram o sono dos alucinados

por ação estão: a visão de câmera da bala, capaz de fazer com que o jogador perceba a dor do inimigo no momento que ele é atingido pelo projétil. A jogabilidade acessível, comum em jogos de terceira pessoa, misturada com acrobacias no melhor estilo Jackie Chan. Níveis bem desenvolvidos na mais viva e violenta metrópole do mundo. Uma trilha sonora decente para assegurar que o jogador seja tomado pela adrenalina. ■



Max promete agradar os fãs da ação. O game promete ser o mais violento e agitado dos últimos anos



Por que você irá querer entrar para o mundo de Max

- Conterá uma dose bem interessante de violência e ação
- As acrobacias de Jackie Chan e a criatividade do diretor John Woo serão usadas no jogo

American McGee's Alice

Você nunca viu uma história como esta

A maldade parece agradar em cheio uma vasta legião de fãs do universo dos games. Muitos anti-heróis já conseguiram chamar mais atenção e cativar mais os jogadores, do que muitos mocinhos juntos. Mas, imagine a seguinte situação: pegar uma indefesa mocinha de algum conto de fadas e transformá-la numa garota perversa e cheia de maldade no coração e, ainda, colocá-la numa aventura cheia de sangue e tiro em um mundo sórdido e sujo... Parece até loucura, mas pode até dar certo. Pensando assim, o pessoal da Electronic Arts está trabalhando na transformação da história infantil de Alice nos pais das Maravilhas, para o universo Quake III. Calma! Você não leu errado. A engine que estará por trás deste game será mesmo a poderosa engine de Quake Arena. E as curiosidades não param por aí.

Para começar, a história não será uma simples adaptação estúpida do conto infantil de Lewis Carroll. O enredo por trás de Alice, dá conta de seu retorno ao país das

Maravilhas, após sua internação em um manicômio. Também não é para menos, quem não iria ficar "xarope" após ter de se aventurar por um país maluco, derrotar um exército de cartas de baralho e, para piorar, tudo isto na companhia de um gato que mais parecia uma hiena? Na continuação, a malvada Rainha de Copas tomou novamente o controle do país e está mais poderosa do que nunca... Particularmente, o difícil de entender, nesta altura do campeonato, é quem será mais insana na história: Alice ou a Rainha?

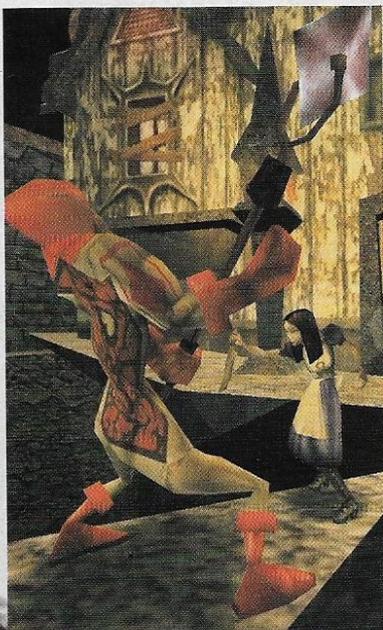
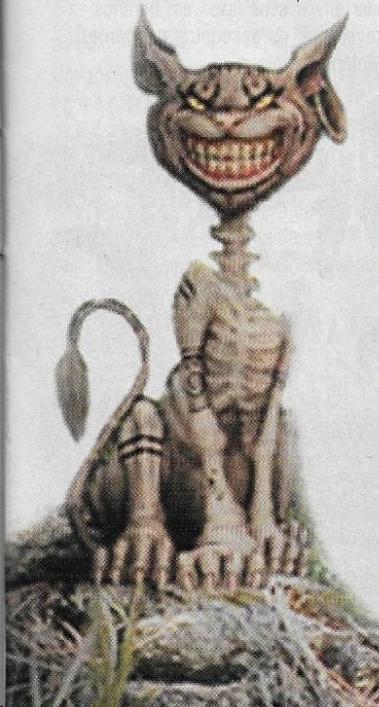
Brincadeiras à parte, há muito mais oculto e sério neste game. Para começar, a história promete trazer polêmicas. A idéia básica dos desenvolvedores é que o jogador tire suas próprias conclusões sobre a verdade por trás do conto infantil. Porém, pelo enfoque que o game dá à história, não há necessidade de conhecer muito a fundo o projeto de Alice, para achar que haverá referências diretas à loucura do escritor. Mas, estas conclusões só

poderão ser tiradas pelo próprio jogador quando o jogo estiver nas lojas.

Graficamente, Alice assusta. Apesar de utilizarmos uma engine que todos sabemos que tem um enorme potencial no que diz respeito a detalhes gráficos, os programadores estão preparando grandes surpresas. Primeiro, o jogo será, praticamente todo, em terceira pessoa. Os produtores prometem que haverá outras visões de câmera também, mas a totalidade da aventura acontecerá mesmo em terceira pessoa. Os cenários serão inspirados na arquitetura gótica, assim como todos os personagens, que lembrarão um filme de terror. Para aumentar ainda mais o clima negro sobre Alice, cenários bizarros, criaturas sedentas por sangue e armas estranhas, mas com forte poder de destruição, estarão espalhadas pelo jogo. Para deixar a galera ainda mais

pirada, a trilha sonora terá influência de Nine Inch Nails, Marilyn Manson e bandas como Hole e Smashing Pumpkins.

Outro fato que chama atenção não está na linha de frente do jogo e sim em seus bastidores. American McGee's, o primeiro nome que vem antes do nome da, até então, adorável Alice, é de um verdadeiro gênio do mundo da programação de jogos. Este sujeito foi responsável pela criação de boa parte dos níveis da série Quake e sabe melhor do que ninguém trabalhar com trilhas sonoras. Fontes não oficiais, afirmam que, McGee's saiu da ID Software, para se juntar ao time da Electronic Arts, em condições bem especiais. Uma delas, parece bem clara, e deverá ficar ainda mais evidente, após o jogo ser lançado: liberdade total de criação. O resultado poderá ser visto logo em breve...



Porque Alice irá transformar seus sonhos em verdadeiros pesadelos...

- Utilizará a mesma engine de Quake III
- Colocará a jovem e gentil Alice no papel de uma garota louca e perversa

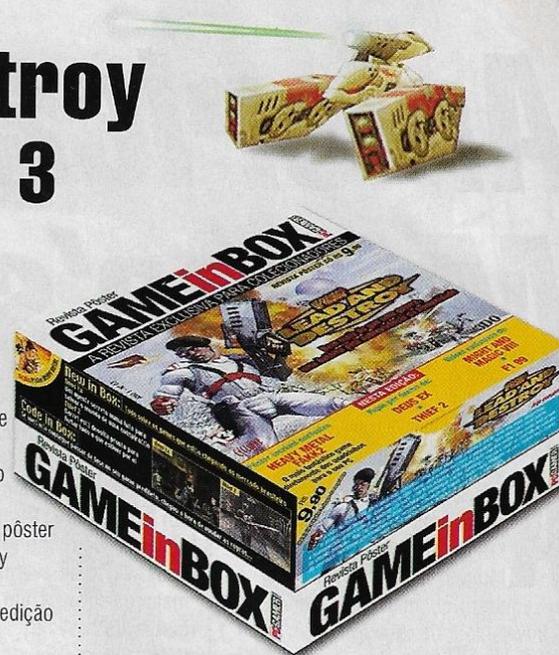
Uprising 2: Lead and Destroy o super game da Game in Box 3

Prepare-se para salvar a humanidade e ficar bem informado com a revista exclusiva para colecionadores

A revista exclusiva para colecionadores traz, nesta edição, um super jogo de ação: Uprising 2. Comande a última chance de sobrevivência da humanidade, em uma guerra onde a palavra de ordem é viver para matar. No comando de um poderoso tanque futurístico, ou no alto das torres, a missão é exterminar a maior ameaça de todos os tempos. E não pára por aí. No CD, o gamer ainda



encontra, com exclusividade, os vídeos dos jogos Formula 1 World Grand Prix, o mais alucinante e real jogo de fórmula 1 e Might and Magic VIII, um novo e delirante episódio da consagrada série de RPGs para PC. De quebra, o leitor ainda ganha um super pôster da maravilhosa F.A.K.K.², a heroína de Heavy Metal e fica bem informado sobre os principais lançamentos. Não deixe de ter mais esta super edição da Game in Box em sua coleção. ■



Expert Premium traz seis produtos completos da Symantec!

Seu PC seis vezes melhor, graças a uma coletânea inédita que reúne: Norton Antivirus 5.0, Norton Utilities 4.0, Norton CrashGuard 4.0, Norton CleanSweep 4.5, PC AnyWhere 8.0 e WinFax Pro 8.0.



Pela primeira vez no Brasil, uma publicação oferece produtos completos com tanta qualidade e a um custo super atraente. São seis programas sob medida para suas necessidades: Norton Antivirus 5.0, o melhor programa para detecção e eliminação de vírus; Norton Utilities 4.0, reúne mais de 20 ferramentas para ajudá-lo a evitar ou remediar problemas; Norton CrashGuard 4.0, evita que seu micro trave, eliminando a perda de arquivos; Norton CleanSweep 4.5, gerencia o espaço de seu HD,

eliminando arquivos inúteis; PC AnyWhere 8.0, ideal para transferência de arquivos e controle remoto de micros. Fechando este kit de proteção indispensável para seu micro, vem o programa WinFax Pro 8.0. Com ele, você pode enviar faxes com qualidade laser, ganhando muito em rapidez e segurança, devido a uma maior taxa de compressão, sem falar da facilidade de poder enviar seus faxes em horários alternativos, aproveitando os descontos nas tarifas interurbanas ou internacionais. ■



Babe - convidado da CD Expert Kids

O porquinho atrapalhado traz muita alegria e aprendizado no CD-ROM deste mês

Neste mês dedicado às crianças, a revista CD EXPERT KIDS está oferecendo um mundo de diversão na Fazenda Hogget, onde Babe, o porquinho atrapalhado, é o anfitrião. Ele e sua turma o conduzirão a explorar tudo o que encontrarem pela frente. Com certeza, você irá se deparar com atividades super divertidas e instrutivas, que demonstram como é a vida na fazenda, quais os animais que lá existem, além de estimularem a criatividade, sugerindo a criação da sua própria fazenda.

A saga do porco que queria ser um cão pastor é contada em um livro virtual de 52 páginas, com a

opção de ouvir a história por meio da voz de um narrador, tudo isso em português. Nesse livro, existem algumas animações que tornam o texto ainda mais empolgante, e, para ilustrar melhor ainda, você acompanha as aventuras de Babe assistindo a cenas originais do filme, que mantiveram, também, os mesmos efeitos sonoros.

Ainda no CD, o leitor terá a oportunidade de conhecer o trabalho de Jesus, um índio Xavante de 15 anos que reuniu toda a cultura de seu povo e produziu um CD-ROM, e muito mais. ■



Jogos Indicados



Army Men: Air Tactics

Depois de centenas de aventuras, novamente o coronel Marrom volta a colocar seus soldados no campo de batalha. Mais poderosos do que nunca, estes pequenos guerreiros voltam a travar a maior batalha contra os soldados verdes, defensores da paz, só que, agora, utilizando novos brinquedos bélicos. O grande destaque, desta vez, fica por conta da utilização da artilharia aérea durante a ação, onde será preciso fazer o melhor uso possível de aviões, helicópteros e outras pequenas surpresas totalmente confeccionadas em plástico.

3DO/GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista PC Gamer Brasil - Diabolo



F1 World Grand Prix

Esse jogo promete muitas mudanças nos atuais circuitos de games que retratam a Fórmula 1. Esse game traz opções já consagradas e muitas outras opções específicas de configuração, sempre buscando uma maior interação com a realidade das pistas. O destaque vai para os ângulos de visão, muito mais completos e bem definidos do que se costuma ver nos concorrentes. Em F1 World Grand Prix, todos os carros e pilotos são oficiais da Federação Internacional de Automobilismo. Isso significa que você poderá correr com Rubens Barrichelo e provar, de uma vez por todas, que ele pode vencer Michael Schumacher.

Eidos

www.eidos.com

Onde encontrar o demo:

Revista PC Gamer Brasil - Diabolo



Die Hard Trilogy 2

Novamente, o senhor Bruce Willis se vê no meio de uma verdadeira guerra entre terroristas e policiais. Só que, desta vez, o cenário de fundo é a cidade luz: Las Vegas. A Fox Interactive resolveu não mudar muito a estrutura da primeira trilogia, e o segundo game da série volta a apresentar três diferentes modos de jogo: ação em terceira pessoa, corrida e tiro (algo muito similar aos shooters em primeira pessoa encontrados em máquinas de fliperama). O destaque do game não fica só por conta da diversidade de opções de jogabilidade, e sim, por uma melhora gráfica muito significativa

Fox Interactive

www.foxinteractive.com

Onde encontrar o demo:

Revista PC Gamer Brasil - Diabolo



Heavy Metal F.A.K.K.²

A incrível popularização da revista em quadrinhos Heavy Metal fez com que a Ritual Entertainment dedicasse os seus projetos no desenvolvimento de um magnífico jogo. Para quem não conhece, a revista em quadrinhos Heavy Metal narra as aventuras da deliciosa guerreira F.A.K.K.², que luta pela paz no universo, e que foi baseada na deusa dos filmes B, Julie Strain. Este jogo mescla ação em terceira pessoa com adventure, fiel à realidade com as aventuras dos quadrinhos. Você vai delirar com esta gata maravilhosa e perigosa.

Gathering of Developers / Greenleaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista PCG Brasil - King's Quest VII



Arabian Nights

Esse game, considerado por nossa equipe como o neto de Prince of Persia, conta uma história de um valente príncipe em uma desesperada busca por sua noiva. Como já é de se esperar haverá inúmeras odaliscas e centenas de guerreiros sedentos por vingança. Você pode até achar que já ouviu essa história antes, mas a proposta deste game é bem ousada: tornar-se um clássico em um curto espaço de tempo. Para isto, os desenvolvedores utilizaram uma tecnologia 3D muito bem desenvolvida, capaz de renderizar cenários com uma perfeição fabulosa, e adicionaram uma jogabilidade simples e eficiente.

Visiware

www.visiware.com

Onde encontrar o demo:

Revista PCG Brasil - King's Quest VII



Kiss Psycho Circus

Finalmente, algum grande gênio do mundo dos games resolveu colocar uma pitada de rock'n roll e destruição em nosso dia-a-dia. Imagine poder controlar os integrantes de uma das maiores bandas de hard rock do planeta e, além disso, poder realizar batalhas devastadoras, em cenários extremamente detalhados. Nesse game, você terá que enfrentar o mal juntando a maior quantidade possível de itens de vestimenta, que irão compor o vestuário dos personagens. Quanto mais itens você adquirir, mais habilidades você ganhará.

GOD/ GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista PCG Brasil - King's Quest VII

PC GAMER BRASIL TOP 10

1	Ground Control	Sierra*
2	Heavy Metal F.A.K.K.²	GOD*
3	The Sims: Gozando a vida	EA
4	KISS	GOD*
5	Deus EX	Eidos*
6	Daikatana	Eidos*
7	Comanche vs. Hokum	Empire*
8	Metal Gear Solid	Microsoft
9	Heroes III: Shadow of Death	3DO*
10	Planescape Torment	Interplay

Pesquisa realizada em outubro nas principais lojas do Brasil

* Produtos distribuídos no Brasil pela GreenLeaf

Todo o terror do filme agora no seu PC

A BRUXA DE BLAIR

Volume I: Rustin Parr

Blair Witch: Rustin Parr é a Parte 1 de uma série de três jogos que aprofundou-se nos rumores e perguntas sem respostas sobre os mitos da Bruxa de Blair. Passada em 1941, a primeira aventura da série "A Bruxa de Blair" coloca a investigadora especial do governo, Doc Holliday, contra o antigo demônio que levou o eremita Rustin Parr a seqüestrar e assassinar sete crianças em Burkittsville, Maryland. Durante sua travessia, Holliday terá de interagir com o abalado povo da cidade, investigar lendas secretas e rituais misteriosos e procurar desvendar um enigma confuso que ainda assombra a cidade. Rustin Parr combina elementos tradicionais da aventura como a investigação, a exploração e as charadas com uma dose de ação sufocante, criando um experiência de jogo aterrorizante.

Publicado por:



www.godgames.com

Desenvolvido por:



**TERMINAL
REALITY**

www.terminalreality.com

Visite Nosso Site

Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

©2000 Artisan Pictures Inc. Todos os direitos reservados. "Blair Witch" é uma marca registrada de Artisan Pictures Inc. Todos os direitos reservados. "Terminal Reality" e seu logotipo são marcas registradas de Terminal Reality, Inc. Gathering of Developers e GodGames são marcas registradas de Gathering of Developers, Inc. Todos os outros nomes, marcas e logotipos pertencem a seus respectivos proprietários.

ECTS e Tóquio Game Show

As últimas duas grandes festas dos games do século XX

O século está terminando, e os desenvolvedores de games para as mais variadas plataformas querem deixar claro que não estão para brincadeira. Nas últimas duas grandes festas dos games, não faltaram jogos para os mais variados gostos. Indo pela ordem cronológica dos fatos. Os ingleses foram os primeiros a se deliciarem com os games mais alucinantes ainda em desenvolvimento, embalados com muito chá e, talvez uma trilha dos Beatles. A versão 2000 da ECTS apresentou a mais variada safra de games. Playstation, Dreamcast, Nintendo, Game Boy e, logicamente, o nosso amado PC, ficarão bem servidos de jogos para o próximo ano. Entre os destaques para PC, guarde bem os seguintes nomes, pois, em breve, você ouvirá falar muito deles:

Baldur's Gate II: nem precisa de comentários;

EverQuest: The Scars of Velious: a continuação para um dos mais fortes concorrentes de Ultima online;

ONI: um game de ação com toques de mangá japonês, que já tem distribuição confirmada no Brasil;

Insane: um game de corrida inspirado na maluquice de Midtown Madness da Microsoft;

Z2: uma nova versão para um pré-histórico game de estratégia

Metal Gear

Solid: simplesmente o melhor game do mundo, que deverá repetir o sucesso dos consoles;

Black and

White: um dos atrasados games de Peter Molineaux, que promete muito;

Legends of Might and Magic: mais um clássico game da 3DO;

Army Men:

Sarge Heroes: uma nova aventura para o mundo dos brinquedos;

Warcraft III: um dos games que está batendo recordes de atraso, mas, continua atraindo multidões;

Rune: uma história cheia de vikings e machados gigantes

4x4 Evolution: uma corrida de pickups monstros que poderá ser jogada no modo multiplayer por usuários de diferentes plataformas;

Diablo II Expasion Pack: novas aventuras para deixar os fãs da série ainda mais pirados;

Evidentemente, seguindo a mesma linha da E3, os grandes desenvolvedores, mostraram-se muito preocupados em desenvolver games para as novas plataformas: X-Box e Playstation 2. Apesar de ainda não



existir nenhum game em demonstração para a máquina mágica de Bill Gates, alguns desenvolvedores confirmaram que estarão trabalhando duro nos próximos meses, para encher de alegria a vida de quem adquirir o console da Microsoft.

Na parte de Hardware, a grande surpresa ficou por conta da primeira aparição do Pentium 4. Sim... quem estava pensando que era só boato, ficou de queixo caído com as novas promessas desta poderosa máquina. Entre elas: o novo processador funcionará a 1.4GHz, conterà 144 novas instruções dedicadas a parte de vídeo e, o mais importante, o novo processador terá um foco mais voltado para os gamers do que para os usuários comuns.

Após a alegria inglesa, foi a vez dos japoneses fazerem a festa e se deliciarem com muito sushi e games para todas as plataformas. As coisas não foram muito diferentes do outro lado do mundo. Lindas orientais apresentaram a mais variada gama de jogos. Playstation 2 dominou quase que todos os espaços. As novidades para PC foram poucas, já que o Japão é um mercado dominado pelos aficcionados por consoles. Talvez por este motivo, Gates tenha pensado em atacar no segmento dos

consoles. Deixando as suposições de lado e voltando a falar de games para PC, a grande maioria dos títulos mostrados na E3 e na ECTS tiveram uma reprise, no melhor estilo "vale a pena ver de novo" na versão nipônica.

Para o próximo século, nossa equipe já aguarda uma verdadeira revolução nas regras. Vamos aguardar o que vem por aí.



Nas duas feiras a mesma imagem de rivalidade: lado a lado, Playstation 2 e Dreamcast; os mais poderosos consoles brigando para conquistar mais consumidores pelo mundo

Bits

Perseguições policiais da Fox

Para os fanáticos por perseguições policiais do estilo do programa americano: World's Scariest Police Chases, uma grande novidade. O pessoal da Fox está unindo toda a loucura de Midtown Madness com as idéias do clássico pré-histórico Chase HQ. O resultado poderá ser visto muito em breve...

Mais vermes chegando...

A Team 17, responsável pelos inúmeros games da série Worms, está trabalhando duro na próxima aventura das minhocas desbocadas. World Party contará com uma inédita visão de câmera 3D, além de 400 modos diferentes de jogos e mais 40 missões multiplayer inéditas.



Parem as máquinas: GreenLeaf anuncia 15 novos títulos!

A GreeLeaf finda-se como a empresa com a maior quantidade de games distribuídos no Brasil, além de formar fortes parcerias com as melhores empresas de desenvolvimento de jogos do mundo. Quinze games fantásticos foram anunciados pela empresa para o fim deste ano e início de 2001. Da EIDOS Interactive, a Greenleaf trará os games **Tomb Raider Chronicles**, **Commandos 2**, **Startopia**, **Project IGI**, **Hitman**, **Anachronox**, **Project Eden**, **Timeline** e **Fate of The Dragon**. Para fechar com chave de ouro, **Max Payne**, **Oni**, **Rune**, **4x4 Evolution**, **A Bruxa de Blair** e **Kingdom Under Fire**, da Gathering of Developers.

Everquest: The Scars of Velious

Um dos games online mais aclamados de todos os tempos está ganhando uma nova versão

A Ubi Soft está trabalhando em mais um novo lançamento: o Everyquest: The Scars of Velious. Trata-se de um pacote de expansão que, para a alegria da nação de jogadores online, fornecerá um novo continente para o desenrolar das missões. Velious se caracterizará por 16 novas zonas de aventura, incluindo cavernas de gelo, cristal e, até mesmo, gigantescas torres congeladas. Ao todo, serão quatro

continentes, 90 zonas de aventura e 13 cidades. O game também terá caracterizar novos navios para transportá-lo até o reino de Velious. Keity Parkinson, legendária artista da fantástica tradição do Dungeons and Dragons, também estará trazendo sua fantástica imaginação para o projeto. Os desenvolvedores do game prometem que o Everyquest: The Scars of Velious irá tirar o fôlego da galera até o Natal deste ano. ■

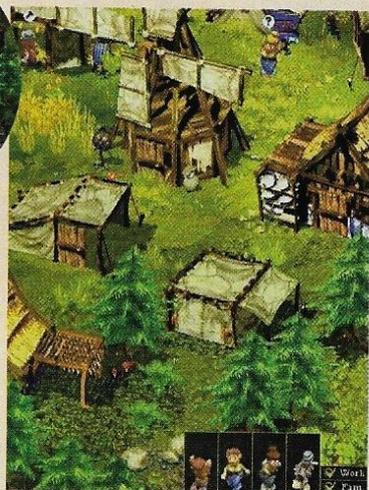


Cultures

Uma mistura de The Sims e Settlers num mundo escandinavo

C ultures, ainda em fase inicial de desenvolvimento, será um game que irá misturar a individualidade e personalidade do The Sims e os personagens com a aparência e sentimentos do The Settlers em tempo real. O game se passará em um mundo escandinavo com algumas concepções desiguais sobre o papel da mulher na sociedade. A THQ

promete uma enorme profundidade em todos os visuais, inclusive na caracterização das paisagens naturais, como, por exemplo, as árvores. Ainda há poucas informações a respeito desse game, porém, é bom já ir reservando um tempo livre para delirar com ele, ainda sem data marcada para desembarcar no Brasil. ■

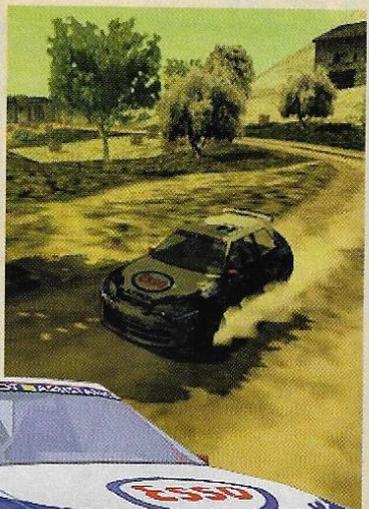


Pro Rally 2001

Mais um concorrente para Colin McRae Rally 2

A demora da segunda versão de Colin McRae está abrindo espaço para que outros games do mesmo gênero comecem a se destacar. Este é o caso do Pro Rally 2001, da Ubi Soft. A primeira informação liberada, até o momento, é que o Pro Rally 2001 já conta com quinze licenças de carros oficiais e vinte e quatro fases, desenroladas em doze países. A engine utilizada possibilitou a criação de maravilhosas e realísticas texturas gráficas, além de impressionantes efeitos temporais, como, por exemplo, o anoitecer. O elemento mais interessante ficará por conta de um co-piloto, que o estará acompanhando em seus trajetos.

Sempre que situações de risco estiverem por acontecer, ele o advertirá. A única coisa que ainda não se sabe, é se o jogador poderá ouvir e morrer, caso o carro colida. De forma interessante, um tutorial interativo está prometido, podendo chegar às suas mãos quando você estiver praticando em um dos quatro modos do game e, também, no modo multiplayer. Agora, só nos resta esperar! ■



Thief III

O ladrão mais famoso de todos os tempos está voltando

A infeliz queda da Looking Glass não foi uma boa notícia para os amantes da excepcional série Thief. A carência de finanças e o enfraquecimento, deixou a franchise de Thief esperando por algo. A Eidos (publicadora da série Thief), com capital abundante, comunicou que a série ainda está viva. A Eidos apontou a Ion Storm (Daikatana, Deus EX) para desenvolver Thief III, juntamente com Warren Spector, que trabalhou na direção do



projeto de Thief, System Shock e Deus EX. Warren está procurando formar um time com funcionários experientes, que trabalharam no projeto de Thief, incluindo Randy Smity, Emil Pagliarulo e Lulu Lamer. Eles darão início à pré-produção do game em setembro. Com todo esse time de experientes profissionais, quando o assunto é Thief, o que podemos esperar é mais uma maravilhosa obra. Aguarde por mais informações a respeito de THIEF III. ■

Sea Dogs

Os russos preparam-se para invadir sua praia

Os desenvolvedores russos da Akella, agora, estão se esforçando para dominar o mundo virtual das águas; isso tudo, com o seu mais novo projeto: o Sea Dogs. Tudo acontece no século 17, quando jovens marinheiros dão início à sua jornada rumo ao desconhecido, a bordo de um pequeno navio. Eles estão livres para desenhar os seus próprios destinos. Durante o trajeto, eles encontrarão inimigos em potencial a serem destruídos mas também poderão contar com a ajuda de alguns aliados.

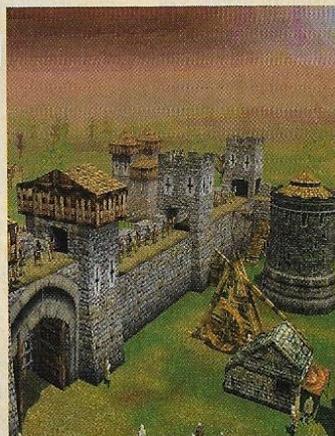


Os gamers poderão escolher entre a vida de pirata, cheia de fama e dinheiro, ou então, fixar alianças com uma das maiores nações expansionistas da época (Inglaterra, França e Espanha). O game apresentará imagens inteiramente tridimensionais, com diversos efeitos, tanto no tempo, como na água e no vento. Vale a pena esperar para decidir qual será o seu destino! Ainda não há data de lançamento confirmada. ■

Warrior Kings

Sangue e maldade nas mãos da Havas

A penas pequenas surpresas foram apresentadas na ECTS, porém, um raro momento de prazer foi durante a apresentação de Warrior Kings, da Havas. Um novo game de fantasia e estratégia, caracterizado por gigantescos exércitos, que irão travar envolventes e assustadoras batalhas. Você poderá escolher o caminho a ser seguido, por exemplo, se a sua escolha for o caminho do mal, você



terá a chance de matar os demônios presentes na força inimiga. Caso escolha o caminho da luz e da beleza, você será recompensado com pragas bíblicas. Tudo isso promete muito! Ainda não sabemos a data de lançamento desse game. ■

Diablo II: Expansion Set

Quem disse que Diablo não iria voltar?

Até que enfim, um pacote de expansão oficial para Diablo II está sendo desenvolvido. A Blizzard utilizou a ECTS, em Londres, a fim de anunciar o pacote oficial para esse game. O Expansion Set incluirá não só duas novas classes ao Assassin e Druid, mas, também, a chance de poder jogar os quatro atos do game original. Também haverá um novo ato, que irá desenrolar-se em uma região montanhosa, pertencente aos bárbaros, com novos monstros, chefes, armas, armaduras e itens mágicos. A Havas espera lançar o Expansion Set na primavera do próximo ano. ■



X-Com: Enforcer

Mais X-Com a caminho

Prepere-se para a mais nova sequência de X-COM, desta vez, com o subtítulo Enforcer. Ele aparenta ser um game com atiradores em terceira pessoa, contendo algumas semelhanças com Slave Zero e Shogo: MAD (embora nós tenhamos certeza disso, a Hasbro anunciou oficialmente que não quer nenhuma comparação).

A Hunt Valley Studio afirmou que o game irá apresentar muito mais ação do que a versão anterior, possibilitando, conseqüentemente, uma maior interação entre o gamer e o jogo. A Hasbro promete lançar o jogo até o final deste ano. ■



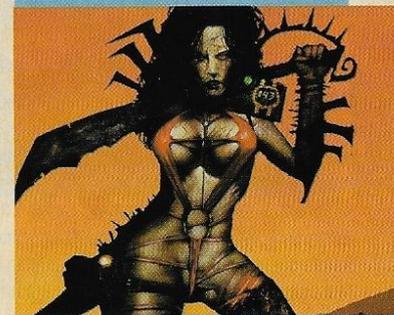
Bits

Ozy entra para o mundo virtual

Depois que a banda Kiss entrou de vez para o mundo virtual com o lançamento de seu jogo: Psycho Circus, outro astro do mundo do rock promete invadir as telas do PC. Ozy Osbourne, a figura mais estranha dos anos 70 e 80, será a estrela de um shooter com visual gótico e com profundas inspirações em suas músicas. A empresa que está desenvolvendo o game, não revelou ainda, nenhum detalhe sobre a engine que será utilizada, nem tão pouco, sobre a possível data de lançamento.

Mais Heavy Metal por aí

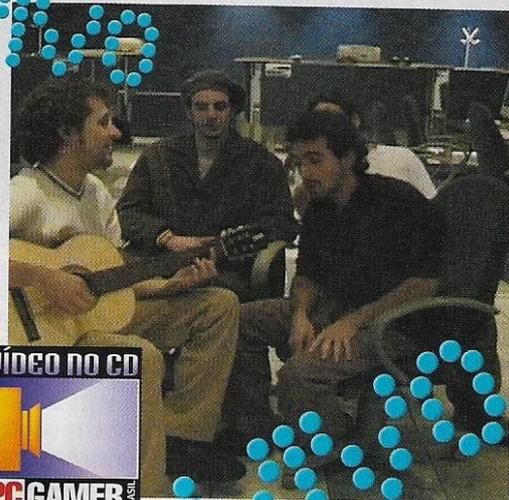
A Ritual, desenvolvedora de Heavy Metal F.A.K.K.², prometeu aos fãs da série que um pacote de mapas exclusivos para o modo multiplayer já está sendo criado. Alguns sites de fãs também já começaram a aparecer, mas ainda não apresentam muitas novidades para o game.



O fim da boataria

Depois de várias semanas de boatos e falsas afirmações sobre a venda da Eidos Interactive para a empresa francesa Infogrames, os poderosos da Eidos afirmaram que a empresa continuará independente, mas não negaram que a Infogrames tentou, realmente, adquirir a empresa. Conforme informações, divulgadas para a imprensa mundial, os fatores que levaram a Eidos a rejeitar a proposta da Infogrames foram o baixo valor oferecido e o fato de que a Eidos está bem consolidada no mercado mundial de games.

TASKA



O hit "Sexta-feira" é a música de sucesso desta banda de rock nacional. Mas os seus integrantes jamais se esquecerão da "Terça-feira", dia do confronto com a redação PC GAMER Brasil no game



A cada mês, a seção GameStar desafia um convidado ilustre para um emocionante combate multiplayer com o game UNREAL TOURNAMENT. Nesta edição, a banda **TASKA** foi a escolhida. Os adversários foram identificados por Leandro (26), vocalista; Miduca (26), baterista; Inho (24), guitarrista; e Lourenço (27), baixista. Estes valentes guerreiros compõem a banda Taska e montaram um clã especial para tentar derrotar os expertmaníacos.

O confronto ocorreu na GameRoom PlayNet, em São Paulo, que conta com dois salões gigantescos repletos de computadores de alta tecnologia, dedicados a jogos multiplayer. Com uma organização impecável, a PlayNet foi novamente o palco de um combate entre feras da música e feras da revista, além de conceber a entrevista exclusiva para a nossa equipe:

PCG Brasil – Como ocorreu a evolução da banda e do som?

TASKA – O baterista e o vocalista estudaram em Miami, e mesmo lá, eles já tinham grande interesse na música. Ao voltarem para São Paulo, buscaram novos integrantes, e aí surgiu a banda. Como Taska, estamos juntos a quase 5 anos. O som tem muita influência de Led Zeppelin, Hendrix, John Lennon, Mutantes, Bob Marley... No nosso caminho, ocorreram muitas mudanças, usando um pouco de pop, reggae, ska, mas sempre tendo como base o velho rock 'n' roll. O rock está no sangue.

PCG Brasil – Como está o Taska hoje em dia? As composições e o astral da banda?

TASKA – Neste segundo CD, procuramos fazer músicas que reflitam a nossa espiritualidade, a forma como estamos nos descobrindo a cada dia, buscando sempre um questionamento. É um trabalho mais reflexivo, de opiniões, sem envolver política, esse tipo de coisa. Algumas conclusões, alguns protestos talvez, mas é tudo. Antes, a nossa música visava apenas a diversão, pra galera curtir. Hoje, as letras tem um fundamento muito mais filosófico.

PCG Brasil – Qual é o contato da banda com o universo dos PCs e dos jogos?

TASKA – Nós utilizamos mais o PC para atividades comuns, como Internet, troca de e-mail, etc. Ei galera, por falar nisso, não se esqueçam de visitar o nosso site: www.taska.com.br. Quanto aos jogos, curtimos os games velhos como os do ATARI: Decathlon, X-Men, Donkey Kong... No PC, é a mesma coisa: adoramos DOOM 2, Prince of Persia, a série King's Quest, Carmem Sandiego, Flight Simulator, F-15, e por aí vai. Também já jogamos muito fliperama, como a maioria da galera, é claro.

PCG Brasil – Uma onda de proibição de jogos considerados "violentos" assola o Brasil. O que vocês pensam a respeito?

TASKA – Nós somos contra a proibição. O game funciona como uma válvula de escape. A violência não vem do jogo, vem da própria pessoa. Se quer fazer da atitude de jogar um impulso à violência, a escolha é dela. Se o jovem não

puder jogar por proibição, ele vai conseguir algo semelhante na Internet, ou vai assistir televisão.

PCG Brasil – Na opinião da banda, quais medidas seriam cabíveis e funcionais para um controle sobre esse tipo de jogo?

TASKA – Acreditamos que alguns tipos de mensagens de "Warning" antes do jogo funcionam bem, para um bom discernimento. É preciso, de alguma maneira, mostrar a diferença entre estes jogos e a realidade, sempre buscando uma forma de educar. É importante sentir se a criança realmente sabe se questionar. Caso contrário, é preciso direcionar as suas idéias.

Vocês sentiram que a galera do TASKA mandou muito bem o seu recado. Mas no jogo não teve chance: vitória de 23x4 para a redação da PC GAMER Brasil! Para curtir as imagens deste combate, confira o vídeo GAMESTAR que está no CD de demos-jogáveis. Na próxima edição, mais música, mais diversão e, é claro, mais confrontos! ■



A galera da banda Taska teve de suar a camisa para não fazer feio no combate multiplayer. Mas, a vitória não apareceu...

PlayNet
Rua Três Rios, 91 — Bom Retiro • Tels.: (11)3326-9720
www.playnetgame.com.br • e-mail: playnetgame@uol.com.br

KISS

PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD

Uma viagem ao universo psicodélico cheio de rock'n roll

Prepare-se, você está entrando para o macabro mundo do Psycho Circus!

Descubra os mistérios que se escondem por trás deste horrível circo.

A aventura dos quadrinhos de Todd McFarlane, agora neste delirante game!

O mundo da banda Kiss, até hoje, nunca tinha recebido nenhuma representação no mundo virtual. A Third Law, resolveu acabar com esta injustiça de uma vez por todas, já que a banda merecia bem mais do que um simples jogo. Nada nada, são mais de 30 anos de estrada e inúmeras canções que fizeram a vida dos senhores de hoje em dia, um verdadeiro delírio. Apoiando-se numa engine poderosa, a Lithtech 1.5, a mesma utilizada em Shogo e Blood II e uma linha de história forte, estes sujeitos realmente estão prestes a mostrar o seu trabalho no Brasil.

Mas, para cumprir seus objetivos, a equipe de desenvolvimento teve de suar a camisa, literalmente. Sempre acompanhados dos integrantes da banda, a equipe da Third Law, perita em jogos de ação em primeira pessoa, passou meses estudando tudo o que rola nos quadrinhos da banda para saciar a vontade dos roqueiros do Kiss. O objetivo comum era bastante simples: criar um jogo que agradasse tanto aos aficionados pela banda e seu universo, como também, aos novatos

no mundo do rock'n roll, mas experientes jogadores. Para realizar o trabalho com total excelência, os desenvolvedores ainda tiveram uma ajuda bem especial em todo o andamento do projeto: Todd McFarlane, o mestre das histórias em quadrinhos, resolveu engrossar o time de produção de Psycho Circus: The Nightmare Child. Todd criou a história e doutrinou os artistas da Third Law à sua maneira. O resultado parece bem tentador. Nossa equipe teve acesso à versão final do jogo e delirou em vários pontos.

Para começar, a história foi muito bem criada. Tudo começa em algum lugar incerto, bem no meio de um universo paralelo. Bem distante da fronteira da nossa realidade, onde os pesadelos se confundem com nossos mais incríveis sonhos. Um reino de caos interminável e paisagens assustadoras, onde quatro seres, mais velhos que as palavras e, com certeza, a própria memória, mantêm-se em uma vigília silenciosa, garantindo o equilíbrio de todos os universos. Árbitros do destino, seres da luz e da escuridão, estes quatro, juntos, representam os elementos essenciais para



Forças terríveis se escondem por trás de uma criança, cujo objetivo é espalhar o terror por todo o universo!



Terríveis criaturas das trevas, como eu, esperam por você!



Prepare-se para a maior batalha entre os poderes antagônicos do bem e do mal em Psycho Circus!



Encontre conosco os trajes especiais que o tornarão membro do Kiss e lute ao nosso lado contra a criança dos pesadelos.

CELESTIAL (Ace Frehley)
Representa o princípio de equilíbrio universal, a última harmonia dos cosmos. Seu elemento é o ar.

STAR BEARER (Paul Stanley)
Pode ser descrito da profunda origem da alma e da emoção, podendo trazer paixão ou sofrimento. Ele pode fazer com que o coração ofereça amor, ou então, a colera. Seu elemento é a água.

DEMON (Gene Simmons)
Criatura do fogo e da escuridão, do sangue e do trovão. Ele incorpora a vingança e o terror, o misterioso impulso pela morte, mas também, pela ressurreição (a destruição gera criação). Seu elemento é o fogo.

BEAST KING (Peter Criss)
Representa o primordial, instinto animal, a besta que movimenta-se em cada um de nós. Seu elemento é a terra.



o equilíbrio de todos os mundos. Porém, por um simples descuido, durante o árduo desenrolar de suas vigilâncias, eles permitiram que uma brecha fosse aberta para que as forças malignas entrassem em ação. Neste momento de escuridão, Evil – o espírito maligno – encontrou um lugar para fincar suas garras e brotar, ganhando poderes e causando preocupação à humanidade.

Tendo como disfarce um circo com impressionantes segredos, a horda maligna começa sua jornada de destruição. Em meio ao perigo do misterioso berço do cosmos, os quatro guardiões iniciam sua batalha. Mesmo tendo derrotado e aniquilado o senhor dos pesadelos, algo ainda continua a mexer com os mundos... uma pequena parte maligna do demônio, ainda em desenvolvimento, mantendo-se viva pelo medo e desconfiança das milhares de almas perdidas. Não demora muito, e este feto das trevas começa a destruir os mundos. Mesmo estando no útero do universo, este ser ganha poderes fazendo, conseqüentemente, com que a Terra estremeça... Psycho Circus sente a presença da mais nova

criatura das trevas. O filho dos pesadelos, a "Nightmare Child" está a caminho.

Somente os membros da banda podem acabar com a maior e mais temível ameaça. Iniciando sua jornada como simples mortais, a primeira missão é encontrar partes de seus super trajes que permitirão, aos simples mortais se transformarem em integrantes do Kiss e, o mais importante, a ter seus próprios poderes e habilidades.

Ao todo são cinco dimensões a serem visitadas e limpas da lama negra das trevas. Cada uma com características diferentes, monstros exclusivos, objetivos diferenciados, armas próprias, entre outras coisas.

Todas as fases contam com personagens baseados em artistas circenses, com um detalhe extra: uma aparência horripilante e uma sede por sangue inigualável. Os ambientes são bem originais, com fortes tendências psicodélicas, e efeitos de luz e cores magnânimos, conseguidos graças ao aprimoramento da engine. Em todos os momentos, o jogador é apresentado ainda, com uma inteligência artificial, por parte dos inimigos (é claro), de tirar o chapéu. E, se isto não bastasse, o pessoal da Thrid

Law, ainda resolveu encher de inimigos em algumas fases, todos prontos para atacar ao mesmo tempo, para que o jogador nunca se sinta sozinho...

E como toda boa batalha precisa de armas poderosas, estão disponíveis vários brinquedos bélicos interessantes. Alguns chegam a ser interessantes ao extremo, como é o caso da Punisher Axe, uma espécie de machado com o formato do baixo de Gene Simmons; e o Magma Cannon, uma espécie de bazuca que dispara metal derretido e, faz com que a pele do inimigo seja, literalmente, arrancada à frio.

Para não se tornar maçante, a trilha sonora da banda está espalhada pelo jogo inteiro. Assim como alguns toques de bom humor também.

E se você imaginava que KISS não iria agradar aos gamers online, há algumas interessantes opções para jogos multiplayer que suportam até oito jogadores.

Mais detalhes sobre o jogo estarão nas próximas edições, quando nossa equipe entrar para o universo do rock'n roll e ficar frente a frente com a criança dos pesadelos ...



Deus EX

O mundo prestes a acabar e a salvação sobre os ombros de Deus

John Romero está provando, dia após dia, que estava certo quando afirmou que o design é a lei fundamental para a criação de jogos. Daikatana provou isto. E agora está chegando a vez de Deus EX cumprir sua parte na ideologia do mestre dos games.

Utilizando a mesma tecnologia da engine Unreal, Deus Ex é a combinação perfeita de diversificados games. Para os que ainda não entenderam, vamos direto ao assunto: pegue uma boa dose de ação e justifique toda a história com profundos toques de RPG. Evidentemente, esta mistura não é inédita, porém, desta vez, parece ter alcançado o ponto certo de equilíbrio. E é neste ponto que o pessoal da Ion Storm está prometendo mudar os rumos do desenvolvimento de jogos para PC.

Na parte da história, tudo leva a crer que o gamer jogará satisfeito e bem imerso. O personagem principal é J.C. Denton, um agente da UNATCO, uma divisão especial da polícia num futuro onde a globalização tomou proporções gigantescas e, o poder das grandes corporações praticamente aniquilou, a democracia. As ações terroristas estão mais intensificadas e, algo está sendo preparado para acabar com tudo: uma espécie de peste moderna, chamada Grey Death, começa a assombrar as ruas da cidade. E, para piorar as coisas, a vacina só é dada para aqueles que possuem poder, riqueza, ou ambos.

Com este pano de fundo, Deus Ex conta com uma ambientação baseada em áreas reais. Porém, mesmo que em alguns casos, estas não existam de verdade, os programadores da Ion tiveram o cuidado de fazer com que pareçam reais o suficiente para



Em Deus EX, o agente J.C. Denton parece ser o único a desconfiar que algo de errado está para acontecer

que você acredite que elas existem no mundo real. Mas, diferente do que muitos devem estar pensando, o que realmente fará com que Deus Ex empleque como um grande clássico, não está ligado a sua história, nem tão pouco aos excelentes recursos gráficos, e sim à liberdade de conduzir a história da maneira que o jogador bem entender. Sim, este promete ser o elemento que realmente fará o trabalho pesado de agradar a comunidade gamer. Conforme o anúncio de John Romero e sua trupe, há diversas maneiras de superar todas as missões e quebra-cabeças, isto, mudando profundamente o desenrolar

da história. A primeira prova de que estes sujeitos não estão brincando quando o assunto é profundidade, está ligada ao fato de que o jogador pode escolher a origem étnica do personagem principal, o que influencia ao seu modo de lidar com as situações logo nos primeiros minutos.

Porém para realmente saber o quão profunda é a história de Deus Ex, nós teremos de jogá-lo até o fim. Aguarde a análise completa na próxima edição e prepare-se para a revelação divina. ■



Army Men: World War

Agora as coisas estão mais sérias do que você pode imaginar

Dezenas de soldados a postos num bote. Seu destino: o campo de batalha lotado de armadilhas e corpos espalhados. Logo no primeiro minuto, antes mesmo do pequeno bote chegar ao ponto de desembarque, alguns recrutas caem já atingidos por rajadas certeiras dos inimigos. O medo confunde-se com a vontade desesperada de sobreviver. O barulho das explosões confunde-se com os gritos de dor dos soldados caídos. Você pode até pensar que já viu este filme. Mas, não estamos falando do filme premiado de Tom Hanks (O Resgate do Soldado Ryan) e sim da mais nova aventura do valentes e destemidos brinquedos do mundo dos PCs.

Após uma série quase incontável de batalhas, os soldados marrons resolveram declarar guerra contra os soldados verdes. Armados até os dentes e com pelotões gigantes, estes sujeitos prometem dar muito trabalho, numa batalha que pode comprometer o futuro da humanidade. Imagine, o destino da humanidade nas mãos de brinquedos... Só mesmo o pessoal da 3DO para pensar em pegar toda a ação da Segunda Grande Guerra e transportá-la para o mundo de Army Men.

Diferente dos games anteriores, as regras do jogo estão um pouco modificadas. Para começar, as batalhas acontecem por campos muito parecidos com os reais, vistos em livros de história ou filmes de

ação. A idéia é que o jogador tenha a impressão de estar realmente na Segunda Guerra Mundial.

As quinze missões acontecem por praias, selvas, cidades destruídas por bombardeios, e trincheiras abandonadas. Todas as batalhas são bem complexas e extensas, também. Cumprir um objetivo primário é bem mais difícil do que você pode imaginar. Há uma grande exigência: que o jogador trace um plano tático logo no começo da missão. Mesmo tendo a ajuda de pára-quedistas e bombardeios, as coisas não são tão simples como parecem. Os objetivos variam entre a libertação de reféns, a destruição de torres de radar, batalhas entre tanques, e muitos outros.

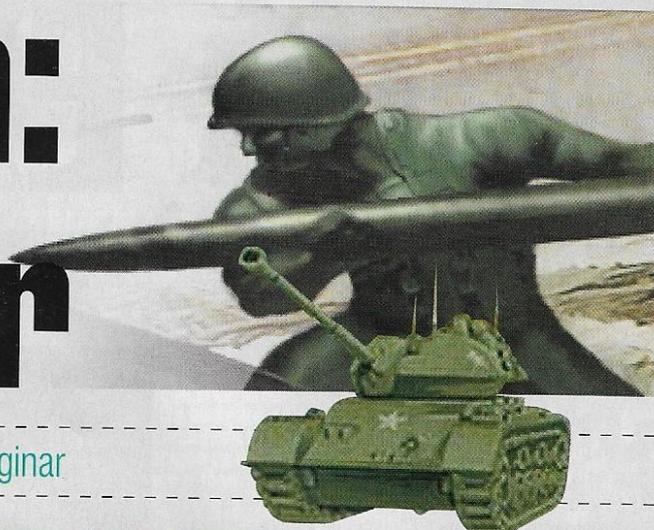
Graficamente, as coisas mudaram muito. Os cenários estão mais detalhados, assim como os terrenos. A visão de câmera continua a mesma apresentação no primeiro e segundo game da série. Felizmente, outra coisa que não mudou foram os baixos requerimentos de sistema. Desde o primeiro game da série, as coisas não mudaram. Porém, a jogabilidade está mais

acessível e prática. Foram colocados alguns atalhos na interface. Uma espécie de conjunto de comandos táticos (atirar a vontade, só atirar se o inimigo se manifestar, correr, entre outros). Este pequeno detalhe, apesar de parecer insignificante, torna World War, um dos melhores momentos de Army Men, pelo menos, no que diz respeito à jogabilidade.

Os novos armamentos também são um dos destaques de World War. Os soldados de plástico ganharam rifles snipers e a possibilidade de interagir com qualquer equipamento bélico presente no cenário. A parte multiplayer acompanha a proporção da batalha. Existem 16 mapas exclusivos para disputas online e dez categorias diferenciadas.

Você pode até achar que já ouviu essa história antes, mas, com certeza você irá se surpreender com as proporções da nova guerra entre os exércitos de plástico.

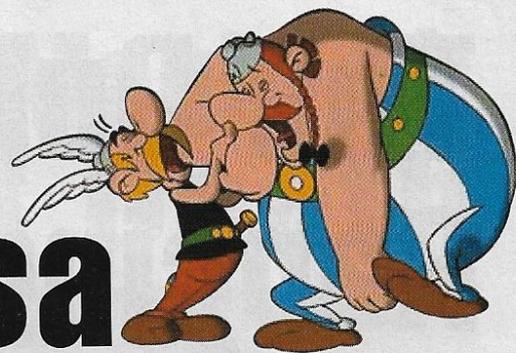
ADOLESCENTES
13+
ABRAAE



Desta vez os soldados verdes têm a dura missão de salvar o mundo da ameaça de plástico marrom



Astérix na Guerra Gaulesa



O herói gaules, Astérix, prepare-se para uma super batalha na Galia

Todos devem conhecer a incrível e engraçada série de quadrinhos e desenhos animados da TV francesa, Astérix. Com suas hilariantes batalhas travadas na Roma Antiga, o pequeno gaules e seu, nada magrinho amigo, tentam a todo custo sobreviver à força do, cheio de trejeitos, César. A utilização de uma fórmula especial de poderes, garante aos dois personagens ainda mais vantagens sobre os estúpidos romanos.

A Infogrames resolveu investir na idéia de que os desenhos animados fazem sucesso no mundo virtual. De uns anos para cá, a marca Asterix vem sendo enormemente explorada pelos desenvolvedores de games para consoles, conseguindo satisfazer um variado público de jovens e adolescentes, apreciadores da boa aventura

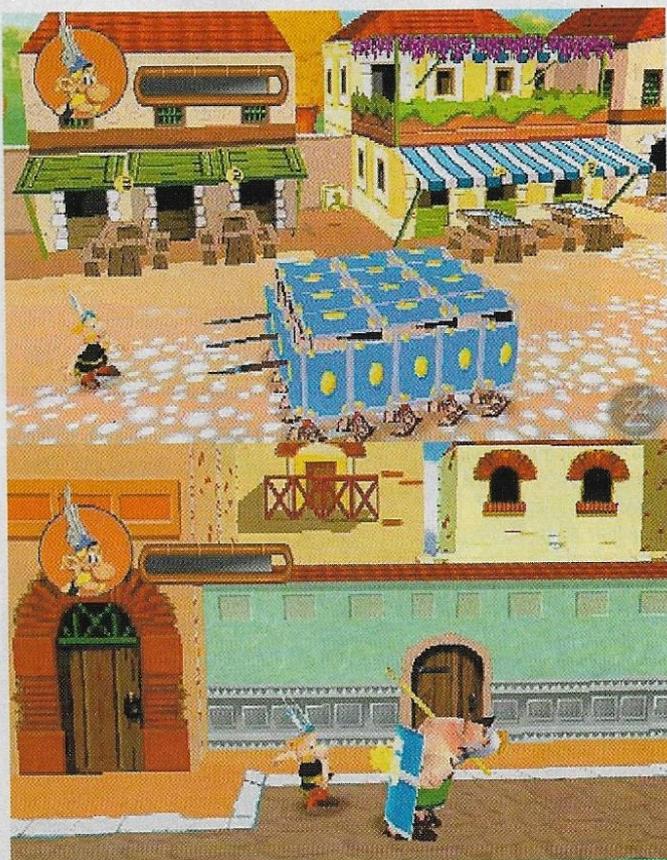
e, também, da diversão. Agora, chegou a vez de trazer a fórmula para o universo dos PCs. A data de lançamento ainda não está confirmada. Porém, a nova seqüência para essa aclamada série, promete ser a mais arrasadora de todas.

Tudo acontece no ano 50 antes de Cristo, na Gália, prestes a ser invadida por completo pelos malvados e violentos romanos. Quase toda a terra já está ocupada, porém, uma das aldeias ainda resiste aos invasores. Algo que não agrada nem um pouco ao excêntrico César. Pelo que pudemos observar até agora, parece que o game irá realmente agradar muito, tanto àqueles que já conhecem as histórias travadas pelos heróis, quanto àqueles que não tem a mínima noção de como as coisas acontecem no mundo antes de Cristo.

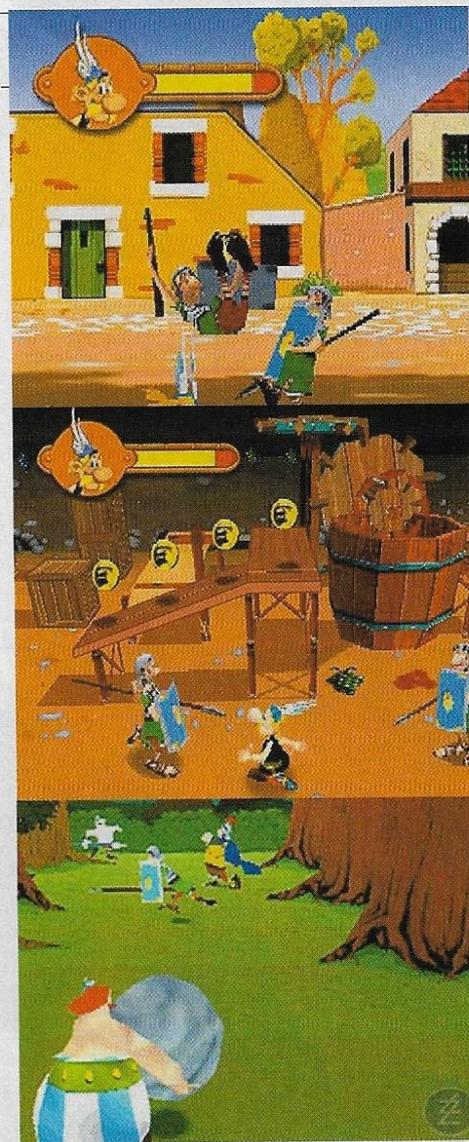
Com cenários extremamente detalhados sem a exigência de uma máquina muito poderosa, o game realmente promete abalar. A cada minuto, o jogador se sente mais imerso no desenho animado da TV. Na versão final, o gamer poderá entrar em ação na pele do pequeno Astérix ou do gorducho Obélix. Porém, a missão será a mesma: atravessar cada país do Império Romano, provando a César e suas tropas, que os gauleses são superiores. O game irá misturar árduas batalhas, com engraçadas cenas, fazendo com que o ambiente torne-se muito parecido com o do desenho animado.

Mesmo se tratando de um desenho animado, não espere moleza! Não se esqueça que a dupla irá confrontar poderosos guerreiros romanos, que tentarão, a qualquer custo, fazer uma limpeza étnica em seu território.

Agora, é só uma questão de tempo para saber se a Infogrames conseguirá ou não, colocar o jogador de frente para "os romanos..." ■



O mesmo ambiente visto nos quadrinhos e no desenho animado estão presentes no game da Infogrames



Astérix e seu passado

Os outros jogos que tiveram Astérix como personagem principal, não foram muito bem sucedidos no Brasil. Pelo menos quando se trata de games para PC. Mas, a Infogrames parece ter aprendido muito com os erros dos outros games da dupla de gauleses. Uma das armas que prometem destruir a mente do jogador, é que os cenários são muito bem desenhados. Já a jogabilidade é super acessível e não trará problemas para o gamer.

The Dukes of Hazzard: Rancing for Home

Um seriado quase totalmente esquecido está ressurgindo no mundo virtual

Mesmo que você tenha mais de 25 anos de idade, o seriado Dukes of Hazzard, ou Os Gatões (nome que o seriado ganhou no Brasil) não virá facilmente à sua lembrança. Todas as aventuras enfocavam dois irmãos que viviam no interior dos Estados Unidos. A polícia vivia na cola destes dois sujeitos que adoravam barbarizar em um velho Mustang vermelho com uma bandeira desenhada no capô. Para quebrar um pouco a monotonia, uma garota com curvas exageradas, fazia o papel secundário de irmã mais nova dos arruaceiros. O seriado sobreviveu alguns poucos anos na televisão. Num clima de nostalgia, a Southpeak resolveu trazer de volta a família Duke, só que agora nas telas do seu computador. Utilizando a engine TAR68-72, este jogo tenta recriar a mesma linha de história desse famoso seriado americano. Os focos principais são perseguições em alta velocidade e muita ação no melhor estilo texano.

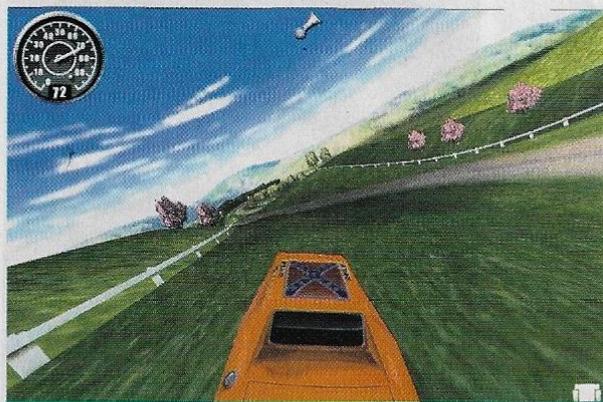
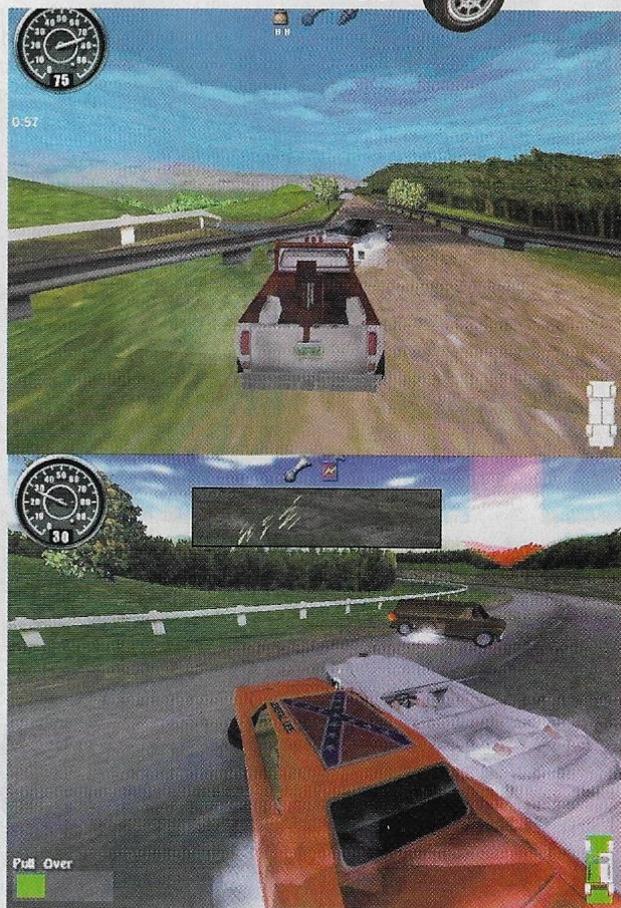
Obviamente, quase todos os aspectos do seriado foram utilizados na ambientação do cenário do jogo. Os personagens principais são os mesmos da série, assim como o tradicional carro utilizado pelos irmãos, o velho General Lee. O jogador poderá adquirir três níveis de habilidade no decorrer da viagem, para conseguir realizar as missões que, ao todo, somam vinte e sete diferentes, dentro do prazo previsto. Além disso, estão disponíveis poderosos lançadores de dinamites que detonam, literalmente, seus inimigos. Tudo isso acaba sendo muito divertido, porém, repetitivo e pouco desafiador.

O pessoal da Southpeak teve um grande desafio quando pensou em criar Dukes: tornar um seriado antigo e, quase totalmente perdido no tempo, um super jogo cheio de ação. E, de alguma forma, eles sabiam que seria difícil. Talvez, por isso, eles nem estejam tão preocupados com os resultados.

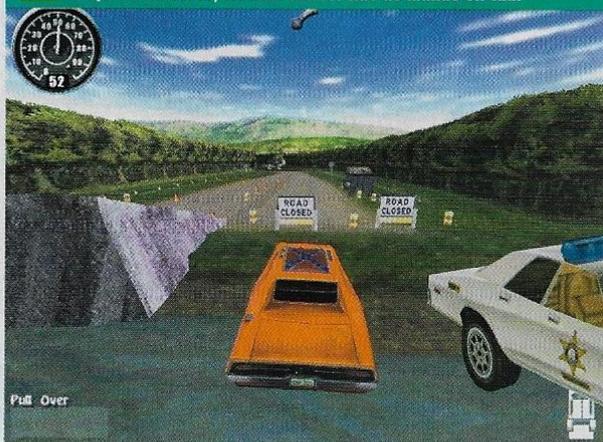
A maioria das corridas podem ser resumidas a um único objetivo principal: executar a corrida pelo trajeto da pista e não deixar Rosco (o policial), ou qualquer outro adversário, destruir seu carro.

Os corredores que participarão da corrida com você, não têm como objetivo ultrapassá-lo, apenas querem destruí-lo, fazendo com que você, abandone a corrida. A falta de criatividade parece imensa...

As missões envolvem muita ação. Na maioria das vezes, você deverá, a qualquer custo, evitar a ação dos policiais, que por sua vez, tentarão detê-lo da maneira mais drástica possível, como algo talvez visto na série Need for Speed.



O velho e bom General Lee, o carro utilizado pelos irmãos caipiras da série, foi bem convertido ao mundo virtual



Com relação à parte gráfica, o jogo deixa um pouco a desejar na parte visual do veículo. Por alguma razão, os desenvolvedores da Southpeak adotaram uma perspectiva de visão que torna a imagem do carro um pouco esticada demais na tela. Por estes e muitos outros motivos, não estamos esperando muito deste jogo. Somente quando ele chegar ao Brasil poderemos avaliá-lo e, quem sabe, enterrá-lo de vez. ■



Nada além de uma corrida

A única arma do pessoal da Southpeak com seu game Dukes of Hazzard é que há uma legião de fãs de jogos de corrida. Carros magníficos e oponentes ardilosos são os elementos essenciais para o sucesso do jogo. Para este pessoal, a história é um elemento secundário. Neste sentido, Dukes se encaixa perfeitamente no perfil...

Heroes of Might & Magic III: The Shadow of Death

Um pacote de novas missões para o mais apaixonante RPG

É impossível encontrar um RPG maníaco que não se deslumbrou com a série HOMM. Grupos de amigos permanecem jogando durante fins de semana inteiros. Anos se passaram e a série Might and Magic ganhou várias continuações e versões e, conseqüentemente, um número bem grande de fãs também. Para os que já estão ambientados com o universo de Heroes, qualquer novidade sempre é recebida com extremo entusiasmo. Mas, o mais interessante é ver as reações daqueles que ainda não conhecem a série, e começam a jogar. As pupilas começam a se dilatar, a mente a funcionar a mil por hora, e uma vontade impressionante de não sair mais da frente do micro cresce no coração do gamer. Após uma ou duas horas, o novato já está totalmente interado, criando estratégias, administrando cidades entre outras coisas. Há uma magia nos elementos do game, que conseguem manter todos colados no micro durante horas.

Para os leigos no universo Might and Magic, podemos dar uma vaga idéia, dizendo que,

Heroes reúne os melhores momentos de Age of Wonders, porém, sem a limitação no tamanho dos exércitos.

Shadow of The Death é muito, muito mais que apenas um montante de novas partes que misturam mais elementos de estratégia no desenrolar do jogo, ou um aglomerado de missões sem história. Embora essa nova versão seja um novo conjunto de campanhas acrescidas de um poderoso editor e uma quantidade considerável de novas unidades. Há várias novidades que conseguem ostentar o seu charme. Shadow of The Death é um pacote de expansão para ser jogado no modo stand-alone (single player), a história gira em torno de um fato que acontece entre as histórias dos games anteriores: a restauração de Erathia, a luta contra Lucifer e a busca de Armagedon (a espada mística).

Tudo acontece antes de Catherine voltar à Erathia, inúmeros soldados das trevas iniciam sua marcha sob o comando do ambicioso nigromante Sandro, rumo aos outros reinos. O tirânico busca dois artefatos antigos que, ao serem combinados, permitirão que o reino de Antagarich possa ser dizimado, facilitando ainda mais a batalha para o lado das Trevas. Em meio a esta grande ameaça, o jogador terá muitas coisas para fazer. Entre elas, eliminar completamente o exército das sombras por sete campanhas interligadas e centenas de jornadas diferentes.

No game, o herói começa com uma cidade (às vezes mais) e o objetivo é, gradualmente, aumentar sua infraestrutura a fim de produzir unidades em quantidades maiores e com uma qualidade melhor.

Essas unidades estarão confinadas em uma cidade até que sejam comandadas pelo herói.



Foram incluídas novas cidades e novos armamentos na nova aventura de Heroes of Might and Magic



Para que o jogador possa comandar com eficácia, deve adquirir pontos, itens e habilidades.

Durante o seu percurso pelos mapas, o jogador encontra diversos monstros e construções que poderão servir para aumentar os poderes do seu exército. Tudo no jogo gira em torno dos heróis e da maneira em que seus exércitos se saem nas batalhas. Quanto mais inimigos forem derrotados mais poderosa ficará cada unidade, podendo movimentar-se cada vez mais pelo mapa.

A idéia do pessoal da 3DO com este pacote, é calar a boca dos críticos que achavam que o anterior HOMM era carente de mapas e missões aleatórias e agrada ainda mais a comunidade de gamers fissurados por RPG. Tudo indica que eles irão fazer bem mais do que isto. ■



PC GAMER BRASIL

Um novo e emocionante episódio para os amantes de Heroes

73%

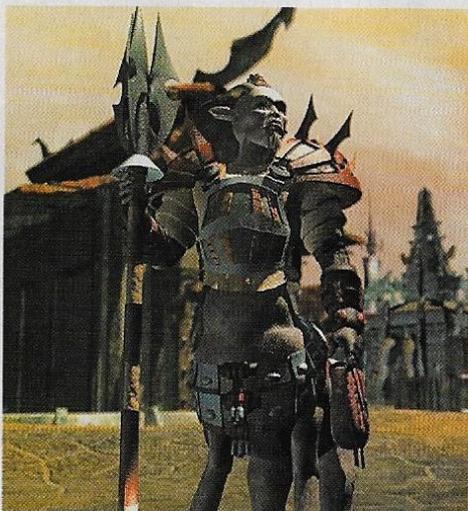
Requisitos mínimos: Pentium 133 MHz e 32 MB RAM
GreenLeaf - www.greenleaf.com.br

Planescape Torment

Um herói cheio de cicatrizes e perdido em suas lembranças obscuras

O cheiro forte da carne em estado de putrefação não deixa meus olhos abrirem. Minha mente, ainda confusa, não consegue distinguir o que está acontecendo. Sinto como se tivesse sido tatuado pelo corpo inteiro... Raros momentos de lembrança são as únicas coisas que me restam... Para meu desespero, as imagens se confundem... Zumbis estranhos começam a mexer em minha pele. O frio da lâmina, me incomoda. Meus músculos cansados, começam a reagir. Ainda anestesiado, preciso que ainda tenho muita coisa a fazer... E a primeira é sair deste necrotério fedorento!

Assim começa a saga do personagem principal do horrível Planescape, um RPG da Interplay com profundas inspirações na passagem de corpos, já que o personagem principal é imortal; e nos famosos RPGs de mesa, Dungeons & Dragons. A história busca colocar o jogador, na mente desconcertada do personagem principal. Sem memória, com o corpo em pedaços, a única coisa que o jogador sabe no início do game é que, por algum motivo, sua passagem para o mundo dos mortos não aconteceu de uma maneira tranquila e, antes de descansar em paz (ou mudar de corpo), o personagem precisa salvar uma mulher (talvez sua namorada...) de algum perigo iminente. Neste ponto, os gamers fanáticos por RPGs já perceberam que o pessoal da Black Isle deixou espaço para que a criatividade do jogador atue. Há várias formas de se reconstruir a personalidade do sujeito sem nome. Como diz a regra de todo bom RPG, a maneira



como o jogador passa a controlar o personagem principal, faz com que os outros personagens (NPCs) também interajam com ele. Por exemplo, imagine lidar com o senhor "feioso desmemoriado" como se ele fosse um guerreiro, todos os outros personagens do jogo, o verão desta maneira também, buscando diálogos e soluções para os quebra-cabeças através do uso da força.

Um dos pontos mais impressionantes de Planescape faz referência a seu conceito. Planescape é um mundo muito diferente do que estamos acostumados a ver por aí. Composto por diversos planos interdimensionais existentes numa cidade central chamada de Sigil. Através de portais, o jogador pode ir a lugares distantes, tendo, com isto, uma quantidade absurda de locais para visitar.

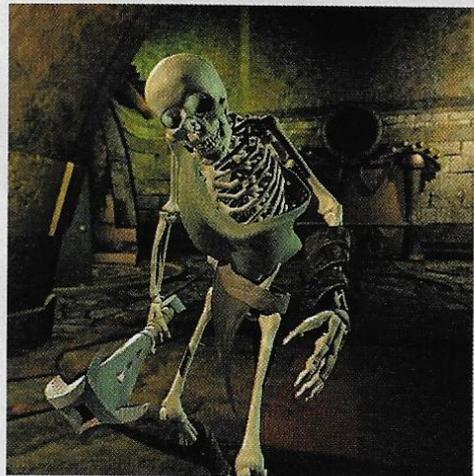
Através de uma visão de câmera isométrica, típica do pessoal da Black Isle (o mesmo time que desenvolveu o lendário Baldur's Gate), o jogador tem a impressão de realmente estar em algum lugar macabro. Também não é para menos, o inóspito lugar é governado por uma monarca, carinhosamente conhecida como Lady of Pain (Senhora do Medo).

O grau de detalhes é bem interessante. A posição da câmera parece ter sido muito bem escolhida. A jogabilidade é muito acessível. Através do mouse, o gamer consegue realizar praticamente tudo. A mudança do ícone do cursor para outras formas serve para auxiliar o jogador em alguma ação possível de ser realizada em determinados locais ou objetos.

Um pequeno tutorial serve de consolo para os novatos, uma caveira irônica, chamada Morte, ajuda, não só o personagem principal, como também o jogador, logo nos primeiros minutos.

Os combates trazem uma forma pouca

explorada pelos muitos jogos do mesmo gênero. Uma espécie de pausa pode ser acionada, para que o jogador estude melhor a tática que está sendo usada. Para os gamers com fortes tendências para estrategistas clássicos, este é um dos pontos altos. Principalmente, quando se tem ao seu comando uma legião de personagens envolvidos em uma batalha árdua e decisiva.



Um dos pontos mais decepcionantes está ligado à falta de diálogos falados no game, que pode gerar muito estresse ao jogador impaciente e, até afastar quem não está acostumado com o universo de D&D. Há um enorme número de conversas que precisam ser feitas no mundo bizarro de Planescape, mas, infelizmente, não há vozes para todos os personagens. Imagine a decepção de encontrar uma série incontável de outros seres e ver apenas um quadro com múltiplas opções de perguntas e respostas, sem nenhum ruído. Só para complicar ainda mais as coisas, os quatro CDs contêm diálogos em inglês...

Se você realmente for fã de RPG e tiver uma paciência de filósofo, Planescape é uma boa pedida. ■



PCGAMER BRASIL

Um quebra-cabeça macabro

69%

Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz e 32 MB RAM
Interplay - www.interplay.com

The Sims: Gozando a vida

Os domínios dos deuses virtuais começam a ser ampliados

Após pouco tempo do lançamento de The Sims, uma legião de fãs surgiu. Inúmeros sites dedicados ao game, não param de apresentar novidades para este fantástico jogo. Alguns usuários e desenvolvedores amadores chegam ao extremo de criar novos personagens baseados em ilustres figuras do mundo real. Mas, tudo isto não é para menos. Quem não fica fascinado com a idéia de ser um verdadeiro Deus, criando, administrando a vida de todos numa cidade, tendo a oportunidade de interferir diretamente em todos os elementos do dia a dia de todas as pessoas.

Mas, engana-se quem imagina que o pessoal da Electronic Arts inventou a roda. Para os desavisados de plantão, quem desenvolveu o jogo foi Maxis, a mais conceituada empresa de desenvolvimento de games de simulação. O

resultado não poderia ser outro, senão sucesso mais do que absoluto e vários prêmios para a EA.

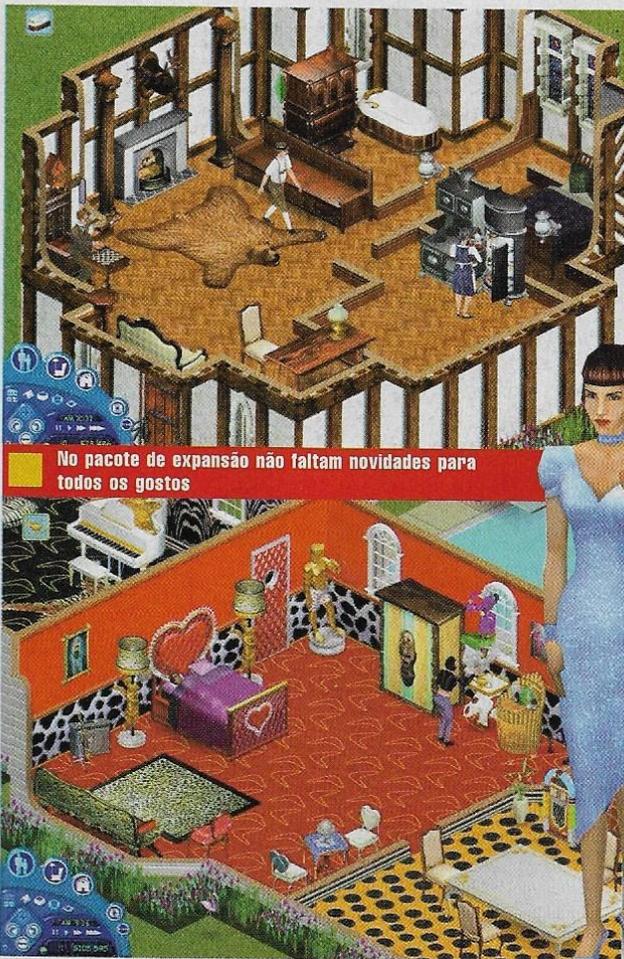
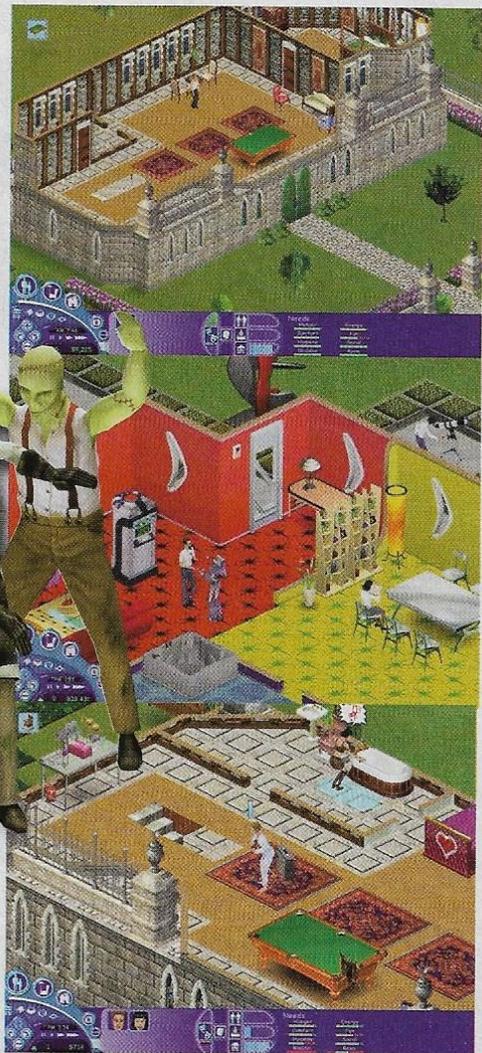
Gozando a vida é um pacote de expansão que traz várias novidades para o jogo e corrige diversos bugs da versão anterior. Apesar do nome não ter sido muito feliz na opinião de nossa equipe, a expansão dá um novo sentido ao jogo. Para começar, o número de opções de carreiras foi acrescido. Cinco novas passam a abrir um leque de emprego que soma mais de 50 diferentes possibilidades de ganhar a vida. Imagine poder criar um roqueiro, ou um meticuloso jornalista, ou um paranormal; ou, ainda, transformar algum personagem de seu game em um hacker perigoso.

A decoração também recebeu um toque extra. Novos elementos permitem que o jogador possa construir diferentes tipos de residência e decorá-las de maneiras totalmente diferenciadas. Pare para pensar em como é divertido poder decorar a casa de suas pessoas virtuais, no melhor estilo anos 70, só não vale tocar Village People.

Mais de 50 famílias podem ser controladas pelo jogador. Um número quase absurdo, levando em consideração que cada família é composta, no mínimo, por duas pessoas, o que garante vida longa ao jogo e, principalmente ao pacote de expansão.

Outro ponto fraco do jogo original que, finalmente, foi corrigido pelo pacote está na personalização das pessoas virtuais. Agora, este elemento está mais preciso. Enquanto o jogo original apresentava apenas pouquíssimas opções de vestimentas, o pacote capricha neste ponto e permite que o jogador faça muito mais.

A excentricidade é um dos pontos mais explorados pelo novo add-on. Fora as vestimentas e os móveis prá lá de estranhos, só para-se ter uma idéia, até mesmo



o sofá redondo do filme MIB – Homens de preto está disponível; alguns elementos mexem com a curiosidade do jogador para que ele experiente colocar na casa. Um exemplo é um telescópio que, quando utilizando diversas vezes, altera os atributos do personagem, fazendo com que ele desenvolva diferentes habilidades ou, quem sabe, excentricidades. Outro acontecimento mais bizarro ainda, está no contato com extraterrestres. Isto mesmo, pequenas criaturas verdes vindas de algum lugar distante do universo. Após o contato imediato de terceiro grau, o personagem volta a sua casa totalmente mudado, agindo de maneira completamente diferente.

Entretanto, vamos deixar uma dúvida no ar: Será que os personagens de The Sims continuam somente dormindo à noite? Para descobrir, você terá de olhar o novo pacote. Para aguçar ainda mais sua mente, vamos só comentar que existe uma cama redonda vibratória para ser usada em sua casa... ■

ADOLESCENTES
13+
ABRAE

PC GAMER BRASIL

Mais pessoas virtuais para você cuidar

70%

Requisitos mínimos: Pentium 233 MHz e 32 MB RAM
Electronic Arts – www.ea.com.br

GreenLeaf é muito mais game!



PHANTAGRAM™
www.phantagram.com



No distante reino de Bersiah, as forças do Bem e do Mal preparam-se para uma titânica batalha que será conhecida através dos milênios como a Guerra dos Heróis. Estratégia e RPG se fundem neste fantástico game que o colocará no comando de sete heróis e 70 unidades animadas com mais de 120.000 frames de movimento!

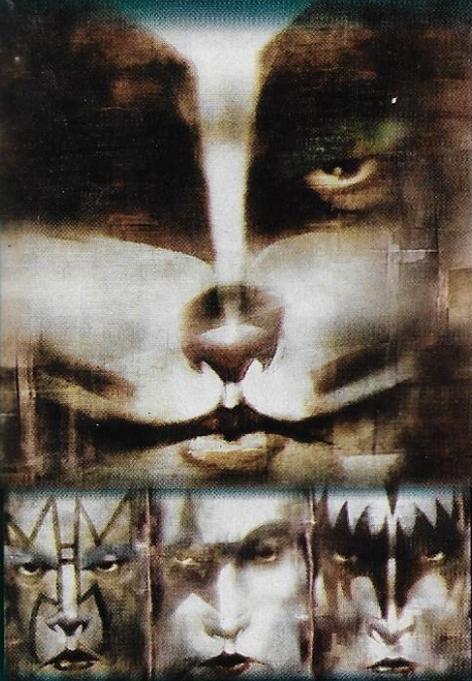
HEAVY METAL™ F.A.K.K. 2

A engine de Quake 3 foi aprimorada ao máximo para gerar este fantástico jogo de ação e aventura. No papel da sexy heroína Julie, você deverá defender seu planeta da ameaça de um terrível conquistador espacial. Enfrente perigosos monstros, explore detalhadas fases e utilize o mais poderoso arsenal já visto em um game.



ritual™
entertainment





Peter, Ace, Paul e Gene estão esperando por você neste shooter repleto de ação. Inimigos frenéticos aparecerão às dezenas na tela, atacando por todos os lados. Encare este desafio mortal e proteja a Terra das garras da Criança do Pesadelo. Inspirado nos quadrinhos do mesmo criador de Spawn e apresentando os quatro músicos do Kiss, este game vai arrasar no seu PC.



KISS PSYCHO CIRCUS



ARMY MEN AIR TACTICS

TM

Será mesmo que o céu é o limite? Certamente não para os bravos soldados verdes de Army Men. Nesta nova aventura, você assume o papel de William Blade, o cowboy dos céus. Controle três helicópteros diferentes, enfrente insetos mutantes e arrase as bases inimigas no melhor estilo ação/arcade!



3DO™

GROUND CONTROL

TM

Em um planeta distante, dois exércitos se enfrentarão em um combate devastador. Escolha o seu lado na batalha, comande dezenas de veículos, posicione seus soldados e controle ataques aéreos no mais avançado jogo de estratégia e ação em 3D.



www.greenleaf.com.br



É Muito Mais Game

Imagens são apenas ilustrativas e não representam o produto final. Todos os direitos reservados.

Rally Masters: Michelin Race of Champions



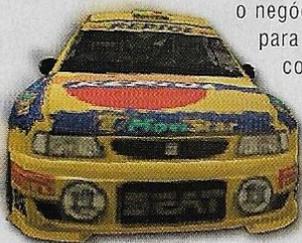
A lama irá inundar seu PC

Velocidade: por trás desta simples palavra há um fascínio incrível que hipnotiza o público masculino de maneira sem igual. No mundo real, muitos mortais não medem esforços para ter as máquinas mais quentes em duas ou quatro rodas. No universo virtual a coisa não é diferente. As prateleiras estão lotadas de títulos e não faltam fãs incondicionais. Porém, alguns gêneros não empolgam. O jogos rali, em especial, não chegam a ocupar o primeiro lugar, no gosto popular. Mas, apostando que pode mudar as regras do jogo, a Infogrames lançou, no mercado nacional, um novo game de rali.

E vale lembrar que, quando nos referimos a apostar alto, basta lembrar que o podium dos ralis vem sendo ocupado por grandes games, tais como: o inabalável Colin McRae Rally, e o recente Rally Championship, também conhecido como Mobil 1 Rally Championship.

Rally Masters tem muitas armas para atingir seus objetivos. Para começar, o jogo apresenta 22 licenças. Em outras palavras, o pessoal da Digital Illusion colocou, praticamente, todos os carros que fazem parte do circo das corridas de rali em seu jogo. Assim, você tem a oportunidade de pilotar um Subaru Imprezza WRC '98, Seat Ibiza Evo 2, Skoda Octavia WRC, Peugeot 306F2 Evo e até um Citroen Xsara, entre muitos outros. E já que o negócio é ser grandioso para derrotar seus

concorrentes, estão habilitados mais de 51 trajetos diferentes, localizados em seis regiões distintas do



Graficamente, Rally Masters empolga o jogador mais cético. Mas, a parte gráfica deixa a desejar...

planeta (Itália, Suécia, Indonésia, Estados Unidos, Grã Bretanha e, estranhamente, Ilhas Canárias).

Na parte gráfica, as coisas vão bem. Os danos causados pelos acidentes, empolgam. Amassados e vidros quebrados ajudam o jogador a ficar ainda mais mergulhado na corrida. A física parece nunca ter sido mais bem aplicada. Principalmente, porque cada batida interfere diretamente no rendimento do carro. Tente capotar duas vezes, para entender do que estamos falando.

Porém, as poucas visões de câmera, que não chegam a seis diferentes, não permitem que o gamer tenha a impressão real da gravidade das batidas. Por exemplo, a visão interna do carro, não mostra os vidros estilhaçados e, para desespero dos que procuram realidade extrema, o volante continua sendo movimentado sem a presença de um braço.

Os cenários de fundo são bonitos, mas, como estamos falando de uma corrida do estilo rali, não há nada para ficar apreciando, a não ser lama e pó. O que realmente chama a atenção, são

os efeitos visuais. Marcas de pneus e a sujeira empregnada na carroceria são destaques que merecem ser comentados.

A inteligência artificial foi bem desenvolvida. Os outros pilotos são bem espertos e sabem exatamente o que fazer em cada situação. Levando em consideração dois fatos: o game apresenta uma jogabilidade muito acessível, e as trilhas exigem que o jogador freie e acelere com moderação; Rally Masters nunca se torna maçante ou monótono. Ainda mais porque o jogador pode disputar vários tipos de corrida pela Internet ou pela rede. E, para o modo single player, foram acrescentadas modalidades inéditas, pelo menos neste segmento. Uma prova do estilo arrancada, onde o jogador é colocado, junto com outro piloto experiente, num circuito delimitado por guard-rails é a que mais agrada.

A parte sonora é o ponto mais frustrante. Mesmo para os gamers acostumados com corridas de rali, a Digital Illusion pisou feio na bola neste ponto. A aceleração, os estrondos das batidas e as pequenas explosões do cano de escapamento são estranhas demais para serem comparadas aos sons reais.

Felizmente, os pontos fracos não conseguem enterrar o jogo na lama, nem tão pouco fazer com que o game não seja bem interessante. ■



PC GAMER BRASIL

Uma boa maneira de encher de barro carros caríssimos

71 %

Requisitos mínimos: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM e placa compatível de vídeo compatível com D3D
Infogrames - www.infogrames.com.br

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Uma ameaça gigante assola o mundo dos RPGs

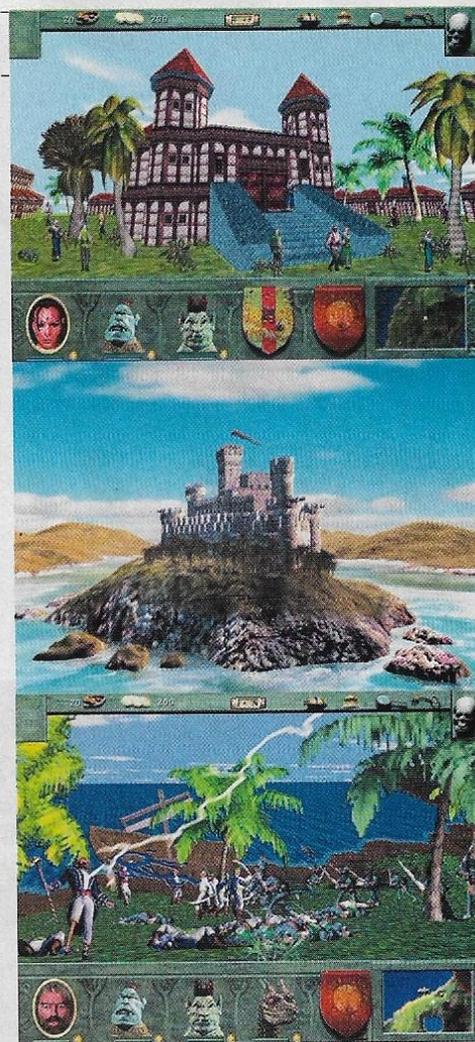
Mais uma vez, a série aclamada de RPGs, Might and Magic ganha um capítulo em sua maravilhosa coleção. Mas, dessa vez, a New World Computer, resolveu desenrolar sua linha de história dentro do mesmo mundo já conhecido pelos fãs da série, porém, com um detalhe: as nações de Might and Magic estão prestes a serem destruídas pelas arrasadoras forças da natureza. Antes de você entrar em pânico total, vamos explicar melhor: o mundo de Enroth encontra-se em desequilíbrio em relação ao resto do universo. Como resultado deste desajuste, os portais para os planos elementais foram abertos em seu mundo, liberando, conseqüentemente, as forças dos poderosos elementos: Terra, Ar, Fogo e Água, que irão descarregar uma enorme onda de destruição na sua ilha, caso não sejam detidos a tempo. Nesta altura do campeonato, você já deve ter percebido que o objetivo principal é unir forças com as diferentes raças, que habitam o mundo de Might and Magic para fechar esses poderosos

portais e salvar Enroth da extinção universal. Em outras palavras, você e seu grupo de nobres cavaleiros terão a nada fácil missão de salvar seu mundo do caos absoluto, debulhar alguns inimigos pelo caminho e, de quebra, ainda recebem a pesada missão de salvar todo o universo.

Mas, antes de realmente sair para a batalha, o personagem principal precisa ser definido. Isto mesmo, ao invés de simplesmente escolher um herói, o jogador tem de definir as características e, até mesmo a raça do líder do grupo. Para alegria dos RPGmaníacos de plantão, acostumados com vastas possibilidades de interação, o time de desenvolvimento não deixou por menos e disponibilizou a bagatela de sete classes diferentes. Entre as inéditas estão: a classe dos vampiros, mágicos, cléricos, e outros. Depois de bancar um quase Deus, o gamer parte para a ação, assumindo o papel de um mercenário, contratado para proteger a caravana mercantil Dark Elven. Sua primeira preocupação deverá ser escapar das ilhas Dagger Wound rumo ao continente de Jadame. Conseguir unir as diferentes raças nesse novo continente, para atingir seu objetivo principal será uma tarefa árdua. Haverá centenas de missões e outras tarefas para serem cumpridas no meio do caminho. Porém, não há motivo para pânico, principalmente se você for fã da série. Entre os destaques que prometem fazer a vida dos aventureiros um verdadeiro paraíso, está a enorme quantidade de possibilidades de se evoluir no game (leia-se centenas de raças e culturas diferentes).

Outro destaque importante é que conforme você monta seu time eclético com diferentes seres, das mais variadas formas e culturas, você ganha experiência, podendo, com isso, construir um poderoso arsenal de armas, artefatos e feitiços personalizados. Lembrando que cada raça e classe tem aptidões diferentes. Para os que ainda não entenderam, basta um simples exemplo: enquanto o guerreiro tem uma facilidade maior para consertar suas armas e é um ótimo guerreiro; o mago, evidentemente, pode aprender novos feitiços rapidamente, e utilizá-los durante os combates, evitando os confrontos corpo-a-corpo.

Graficamente, as coisas não mudaram muito desde a última vez que Might and Magic esteve em perigo. O time de desenvolvimento resolveu manter as coisas muito parecidas às vistas no sétimo episódio, fazendo valer o ditado: em time que está ganhando não se mexe... As interfaces de



comando e combate continuam também as mesmas.

Em poucas palavras, essa fantástica série irá agradar aos gamers apreciadores da ação e aventura, presentes em um mundo cheio de mágica e de fantasias. Não fique fora desta empolgante aventura. ■



PC GAMER BRASIL

Mais um capítulo para Might and Magic, que você não pode perder

71%

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

Corrida Maluca

Um dos desenhos animados mais famosos dos anos 80 entra para o mundo dos PCs

É muito difícil encontrar alguém que, quando criança, não delirou com o desenho Corrida Maluca. Todos os dias, pilotos com características diferentes, tanto de personalidade, quanto de aparência, partiam em busca de um único objetivo: vencer mais uma etapa de uma corrida conturbada e cheia de trapaceiras. Alguns personagens de tanto sucesso que fizeram, chegaram até a ganhar seu próprio desenho. Dick Vigarista e Rabugento são os melhores exemplos disto. Levando em consideração que a grande maioria dos telespectadores da época, hoje são jovens de 23 a 30 anos, que passaram parte do fim de sua infância,



Todos os personagens do desenho estão presentes no novo game de corrida da Infogrames



aguardando a chance de poder fazer parte do melhor desenho da Hanna Barbera; o pessoal da Infogrames não perdeu tempo e transformou o clássico num game para PC.

O Wacky Races é essencialmente um jogo de corrida, onde estão disponíveis todos os onze personagens animados do cartoon. Cada um com seu carro e habilidades específicas. O mais interessante é que as vozes originais e as piadas que fizeram história, detalhes que fazem muita diferença para os fanáticos, são as mesmas do desenho original, pelo menos na versão que recebemos para testes.

Para não se tornar simplesmente um game de corrida maçante, alguns power-ups estão disponíveis pela corrida, bem como alguns truques para atacar (entenda-se trapacear) seus oponentes ou para defender-se deles. Assim como acontecia na televisão, os personagens bonzinhos não podem realizar tantas confusões quando Dick e seu inseparável amigo. As clássicas poças de óleo, bolas de fogo, minas subterrâneas e até, mudanças de sentido nas placas, entre outras brincadeiras de mal gosto, estão acessíveis para esta turma do mal.

Os modelos dos carros são bem interessantes. Os personagens dão a impressão real de estarem dentro do carro. Mas, nem tudo é alegria. Os diferentes modos de corrida não são muito criativos, os cenários de fundo



deixam um pouco a desejar (em alguns momentos, você pode até repetir a seguinte frase: "não me lembro deste cenário no desenho", nem pense em falar em física (Os carros podem fazer manobras estranhas totalmente inacreditáveis) e não estranhe se você achar que está jogando o Mario Kart com outra roupagem. A engine utilizada, fornece imagens que lembram muito aquelas vistas no Nintendo 64.

Porém, nem sempre a conversão de games de console para o universo dos PCs, atinge os mesmos índices de sucesso. Mesmo tendo a seu favor requerimentos de sistema muito baixos. A exigência de uma placa 3D foi um dos fatores que nossa equipe estranhou. Os cenários de fundo são bonitos e os carros bem renderizados, mas, mesmo assim, não justificam a necessidade de uma placa 3D.

Convenhamos, já que estamos olhando um jogo baseado no melhor desenho animado da década de 80, cujo foco são crianças, e ainda, que pelo menos, 90% dos jogadores com mais de 20 anos ainda curtem este clássico, vamos nos contentar com as coisas como elas estão. Corrida Maluca, mesmo não sendo o melhor dos melhores, é um jogo para ser guardado e mostrado para nossos filhos. ■



PC GAMER BRASIL

Uma corrida maluca nos moldes de Mario Kart

64%

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM e placa aceleradora

Infogrames - www.infogrames.com.br

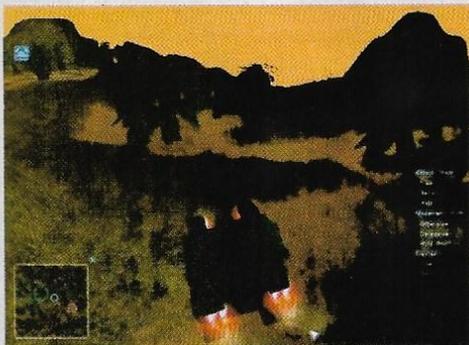
Ground Control

Uma das maiores guerras que a humanidade já ouviu falar

Nós, estrategistas profissionais, já vimos muitos jogos bons. A série Command and Coquear talvez tenha sido a mais empolgante de todas. Apresentando estratégia em tempo real e uma história interessante, não há um só gamer alucinado pelo gênero, no mundo, que não tenha perdido dias, a fim de terminar o jogo. Comandar tropas, ordenar ataques, gerenciar recursos, tudo parecia maravilhoso. Mas, convenhamos, o calor das batalhas ficava meio perdido. A visão podia ser melhorada. Talvez, em Renegade as coisas comecem a ficar melhores.

Chega de rodeios, vamos direto ao assunto. O mundo da estratégia em tempo real, recebeu, recentemente, um game alucinante. Estamos nos referindo a Ground Control, da Sierra.

Durante o processo de desenvolvimento do jogo, muitas promessas foram feitas. A grande maioria cumprida com total excelência. Primeiro, vamos às promessas e, depois, à realidade. A Massive Entertainment, um pequeno estúdio fundado em 97, com cerca de 30 pessoas, situado nos confins da Suécia, queria mudar as regras das coisas. Seus escrúpulos estavam voltados em se destacar no mercado mundial com um game RTS totalmente fantástico. Para chegar ao pódio, nada melhor do que usar uma história futurística com uma jogabilidade inovadora e descomplicada.



Depois de alguns meses em desenvolvimento, finalmente, temos um dos mais belos delírios quando nos referimos a games de estratégia em tempo real. Tudo acontece num futuro distante, mais precisamente em 2419, quando o planeta Terra já está totalmente exaurido de seus recursos, após a devastação total pelas guerras nucleares. A humanidade parte numa busca desesperada pela colonização de outros planetas. Em meio a uma pequena batalha, a Major Sarah Paker, parte para mais uma missão militar; seu objetivo é resolver o impasse entre a Indústria Crayven e a Ordem

da Nova Aurora. Para sua surpresa, ela acaba descobrindo que as proporções desta guerra são bem maiores de que ela poderia imaginar. Uma guerra nuclear, capaz de destruir o universo inteiro está para começar.



Em meio a este terrível impasse, o jogador é colocado no comando de regimentos militares. Um pequeno e detalhado tutorial, coopera para que o novato comandante entenda como funcionam as coisas. Uma nave mãe se encarrega de despejar, literalmente, as unidades no campo de batalha, deixando para o jogador, a obrigação de comandá-las e fazer com que estas cumpram seus objetivos e retornem sãs e salvas.

Nas primeiras missões, o número de unidades e a variedade de instrumentos bélicos é limitado. Com o desenrolar da história, as unidades vão se desenvolvendo e ficam habilitados novos veículos também. Porém, o que mais chama a atenção, é que as habilidades de cada recruta também vão sendo aprimoradas. Para se ter uma idéia, a precisão da mira progride de maneira visível, assim como sua inteligência e seu armamento.

Os objetivos de cada missão são variados. Escoltas de tropas, resgate de itens e ataque a bases inimigas são algumas das árduas tarefas que serão passadas ao seu regimento.



Os efeitos visuais e as inúmeras opções de câmera são os destaques de Ground Control



A jogabilidade é bem acessível. Não existe nenhum segredo escondido no teclado.

Um pequeno menu fica sempre visível do lado direito da tela, onde o comandante pode definir a tática de ação de cada batalhão e a formação também. As unidades são selecionadas através de um simples clique em seus ícones, sempre posicionados na parte inferior da tela. As ordens são dadas, simplesmente, clicando na(s) unidade(s) e indicando seu rumo. Durante o trajeto, caso haja alguma emboscada, as unidades se encarregam de resolver o problema. Evidentemente, as ações respeitam as ordens táticas dadas pelo jogador.

O mais surpreendente do jogo, porém, está num detalhe fabuloso, e que deixamos propositalmente para o fim. A visão de câmera é fantástica. Antes de tirar suas conclusões, ou achar que estamos exagerando, vamos dar um pequeno exemplo. Imagine poder olhar as operações militares do alto, de modo tradicional. De repente, você fica curioso em querer ver o que está acontecendo no meio da guerra. Neste instante, com uma simples tecla, você se aproxima e, como num passe de mágica, está no meio do tiroteio, olhando as expressões de seus soldados, delirando com os detalhes das unidades pesadas, espremendo os olhos por causa dos raios solares... Sua mente fica confusa: "será que estou jogando um shooter 3D?". Ai, alguém lhe dá um beliscão e você vê que está jogando Ground Control. Agora sim, responda à pergunta: "Será que estamos exagerando quando achamos que Ground Control é espetacular?" ■



PC GAMER BRASIL

96%

Simplemente a revolução dos RTS

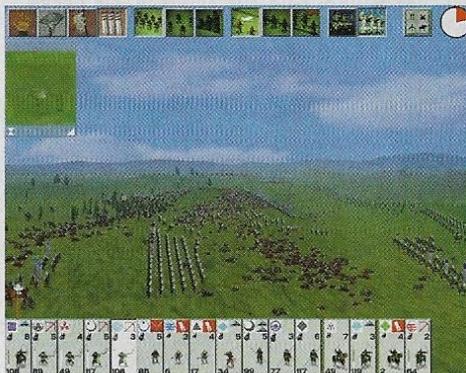
Requisitos mínimos: Pentium II 233 sem placa 3D ou Pentium 200 MMX com placa 3D e 32 MB RAM
Sierra/ GreenLeaf - www.greenleaf.com.br

Shogun: Total War

"Matar ou morrer!" Seu grito no comando de gigantescas guerras estratégicas no Japão do século XVI

Sentados com um olhar fixo em um pedaço de seda pintado à mão, representando suas províncias, homens poderosos, donos do destino de milhares de cidadãos, decidem os rumos de pequenas e poderosas nações. O país está em guerra e o poder aguardando um dono. Estamos em pleno século XVI. Apenas alguns objetivos são compartilhados entre todos os senhores da guerra: vencer os inimigos, defender suas fronteiras e tornar-se um Shogun, o que significa tomar o poder absoluto a qualquer custo. Enquanto isto, no campo de batalha, milhares de pessoas se agrupavam. Algumas delas são simples camponeses, sem muita habilidade na arte da guerra, aguardando ansiosas, as ordens de seu comandante. Um erro diplomático pode significar um verdadeiro rio de sangue e até a ruína de um império. Assim são as coisas no Japão em pleno século XVI, a era das guerras. Você pode até parar e pensar num detalhe: as coisas não mudaram muito nestes vários séculos. De qualquer forma, as guerras dos séculos passados, principalmente as travadas durante as fases feudais orientais, onde os bravos guerreiros precisavam dar tudo para não morrerem ou perderem a honra nos combates. Shogun é um dos poucos retratos deste ambiente.

Desenvolvido pela Creative Assembly sob a rigorosa supervisão da Electronic Arts, Total War tenta recriar, na tela do PC, todo o emocionante e sangrento período que marcou o Japão. Para aumentar a veracidade dos fatos, foram utilizadas geografia fiel e as escrituras de Sun Tzu e outros grandes generais de guerra. Tudo com um único objetivo: criar inimigos com comportamento imprevisível e um clima de total



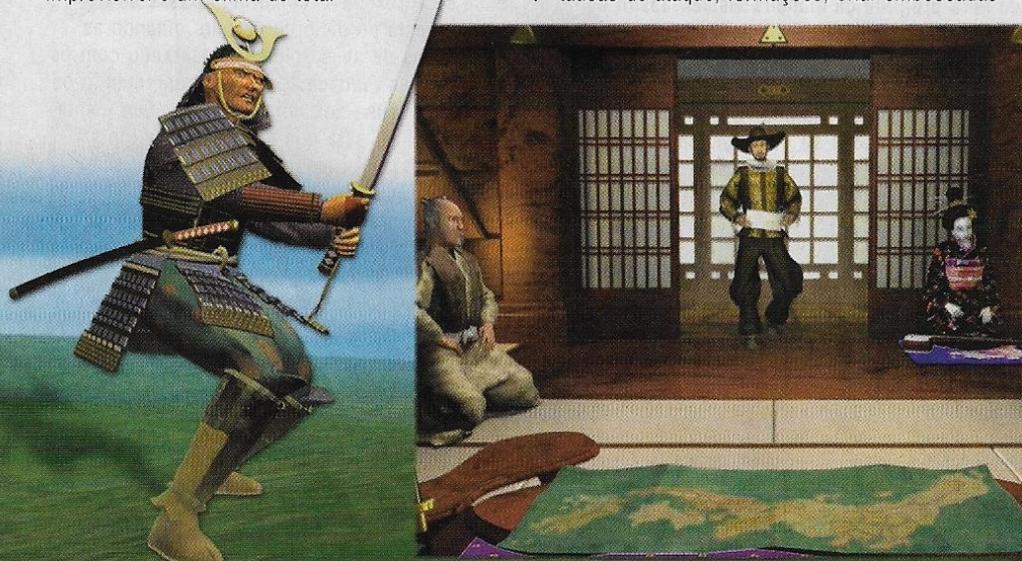
imersão. No game, o jogador assume o controle de um Daimyo, uma espécie de general japonês que tem a dura e extensa missão de convencer (por bem ou por mal) os demais 6 clãs, que o Japão o pertence. Mas, engana-se quem imagina que o game impõe ao jogador a obrigação de, simplesmente, comandar tropas e deixa-las entrar no velho dilema: "matar ou morrer". Numa mistura de estratégia por turnos e combates em tempo real, há vários elementos de construção, administração e diplomacia, essenciais para o cumprimento do objetivo principal.

A combinação é bastante precisa entre os dois gêneros. Uma boa administração de ambos é a única maneira de atingir seus objetivos. Por exemplo, no modo de estratégia por rounds, o jogador pode enviar seus ninjas para realizar assassinatos; ou diplomatas para discutir possíveis acordos de alianças; ou, ainda, desenvolver novas lavouras para que a população não se revolte ou morra de fome; já no modo de combate em tempo real, o jogador pode definir táticas de ataque, formações, criar emboscadas



ou, se for necessário, realizar fugas imediatas. O detalhe fica por conta de que no modo de combate, o jogador pode pedir o auxílio do computador para resolver o problema.

Com uma trilha sonora real (músicas verdadeiramente japonesas, ordens faladas na língua oriental arcaica, entre outras coisas) os fatos parecem correr bem, levando o gamer realmente, para o caminho da terra do sol nascente. A jogabilidade, bastante simples e intuitiva, não exige grandes conhecimentos na área dos jogos de estratégia. A parte gráfica é rica em texturas bem trabalhadas, condições climáticas bem variadas que provam o poder da engine utilizada. Porém, o que realmente mostra do que foi capaz o pessoal da Creative Assembly, não são estes detalhes mencionados anteriormente. Imagine que no campo de batalha são colocados centenas de samurais, arqueiros, ninjas, todos ao mesmo tempo, chegando a um número quase absurdo, tendo cada um, uma inteligência artificial capaz de determinar a sua atitude no momento da batalha, levando em consideração as condições climáticas e o grau de treinamento dado. Falando desta maneira, parece até exagero, mas Total War consegue fazer isto. Apenas deixando um único ponto a desejar: a falta de uma visão de câmera que permita ao jogador entrar realmente no meio do calor da batalha. O maior zoom conseguido não empolga os amantes da ação. Deixando o jogo não restrito, mas indicado aos estrategistas de plantão. ■



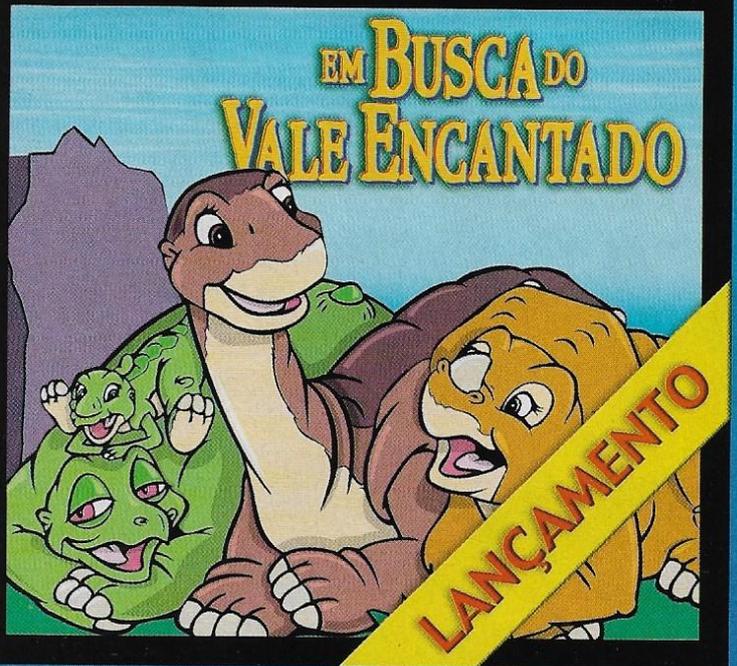
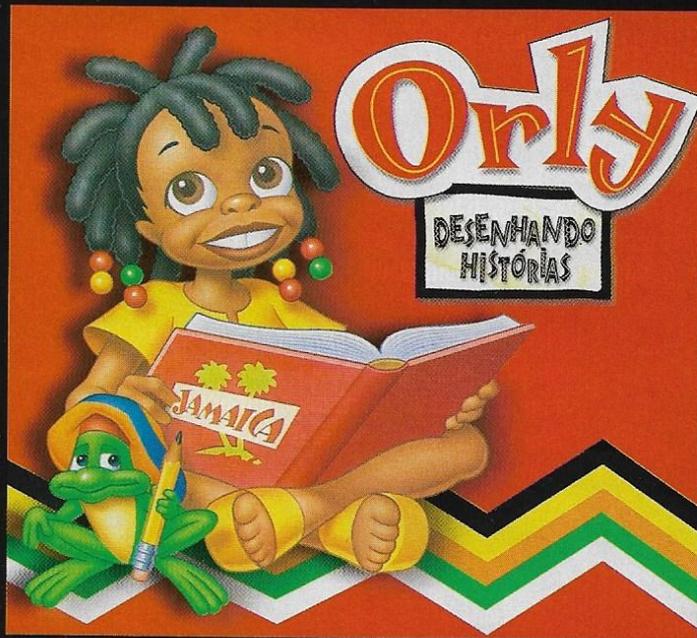
PC GAMER BRASIL

Um enredo inédito fortificado com uma engine poderosa

86%

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

Olha só quanta alegria cabe nesta página!



Leve essa turminha pra casa!



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

Revista **cdexpert kids**
A revista da criança esperta



Fazendo jogos em Flash

Pronto para colocar a mão na massa? Finalmente, chegou a hora de colocar os neurônios para funcionar. Você, agora, tem a oportunidade de se especializar no ramo de desenvolvimento de games. Mas, antes de sair por aí, tentando vender seus títulos para grandes empresas, sente-se próximo ao computador, instale o Flash 3 que você ganhou junto com a edição anterior e preste muita atenção em nossas últimas dicas de programação. Leia com atenção, não deixe nenhum detalhe de fora. Após o término de sua leitura, você já estará apto a criar seus próprios games. Se você achar que seus frutos são criativos, mande um e-mail para nossa redação, que teremos grande prazer em receber suas idéias. Os melhores jogos desenvolvidos pelos nossos leitores, estarão sendo publicados nas próximas edições em uma seção especial.

Antes de começar, lembre-se, para treinar é muito interessante você pegar algum jogo já pronto e ver como as coisas funcionam. Se você não conseguir achar nenhum, mande um e-mail para a redação, que lhe mandaremos uma pequena demonstração.

Na matéria anterior, falamos sobre as características básicas do flash, agora, vamos ao que interessa; finalmente, começaremos nosso primeiro jogo em flash.

A primeira coisa a se fazer ao criar um jogo, é bolar uma história. Que tal um tomate que tem que escapar de insetos famintos? Ou, talvez, uma bolinha que desce uma ladeira e tem que desviar de obstáculos? Bom, então mãos a obra e vamos fazer a bolinha, que dará um bom exemplo de como manipular os Clips no flash.

Primeiramente veremos o Action Script.

Action Script são comandos dentro do flash, que funcionam como uma linguagem de alto nível. Os principais são:

GO TO - Faz com que a execução do programa pule para outro quadro ou cena especificado na linha de tempo e comesse a executar a partir deste ponto.

Play - Faz com que o programa reproduza a partir deste ponto.

Stop - Faz com que o programa pare.

Toggle High Quality - Ativa e desativa o antialiasing. (redução no serrilhado)

Stop All Sounds - Pára todas as trilhas de audio.

Get URL - Carrega ou envia variáveis ou redireciona o navegador.

FS Command - Possibilita o uso de comandos Java Script.

Load/Unload Movie - Carrega/descarrega, filmes ou variáveis de um arquivo remoto.

Tell Target - Redireciona o filme alvo.

If frame is loaded - Aguarda um frame específico ser carregado para executar uma ação.

On mouse Event - Usada em conjunto com botoes, possibilita entrada via mouse ou teclado.

If - verifica se uma condição é verdadeira ou falsa.

Loop - Realiza repetidamente um processo, até que seja atendida uma condição.

Call - chama por instruções em outro frame especificado.

Set Property - Permite configurar propriedades de um objeto.

Set Variable - usado para se atribuir valor em uma variável ou mesmo criá-la.

Comment - Permite a inclusão de comentários no programa.

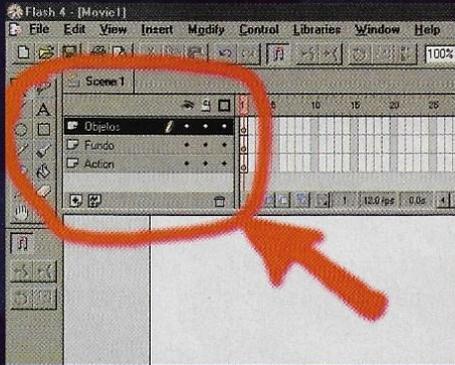
Estes são alguns dos comandos do Action Script. No decorrer deste curso, usaremos alguns deles e você vai poder entender melhor o funcionamento conforme for montando seu jogo. Neste jogo exemplo, não vamos elaborar gráficos sofisticados ou muitos cenários, para facilitar sua vida, mas nada impede que você altere os gráficos colocando seus personagens e cenários. Conforme for criando o jogo, daremos exemplos em imagens que ilustrarão melhor o processo. Bom, chega de papo furado e vamos botar a mão na massa.

Receita de bolo passo a passo.

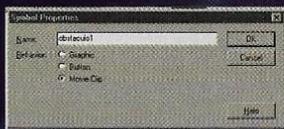
1- Abra seu programa flash, uma nova área de trabalho irá surgir como um passe de mágica.

2- Crie 3 layers (para se recordar como que se faz isso, é bom dar uma lida na matéria anterior).

3- Nomeie os layers com os nomes Action, Fundo e Objetos.



4- Selecione no menu de funções Insert > New Symbol. Uma janela vai aparecer com opções, coloque o nome obstáculo1 e selecione Movie Clip.



5- Desenhe um objeto, por exemplo uma pedra, como na ilustração a seguir.

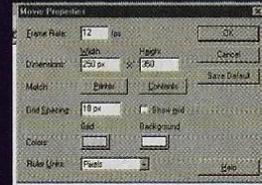


6- Volte para a área de trabalho principal, clicando com o mouse em "Scene 1", bem em cima de onde ficam os nomes dos layers.

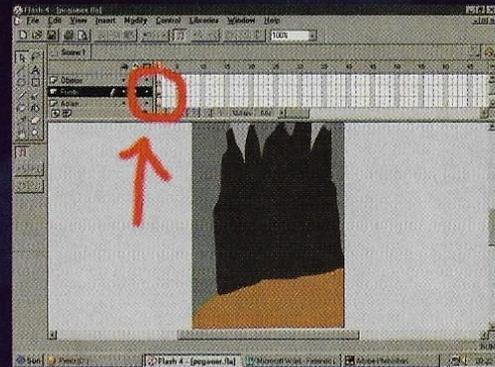
7- Repita os procedimentos 4, 5 e 6, mudando o nome do Movie Clip para herói e desenhando seu herói ao invés de uma pedra.

8- Volte a área principal (Scene 1) e selecione Modify > Movie.

9- Dimensione a área de trabalho para 250 x 350.

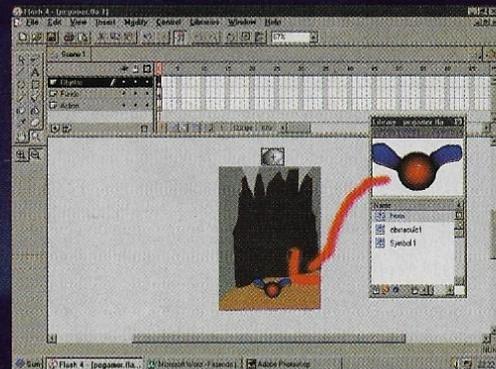


10- Selecione o primeiro frame do layer fundo e desenhe o cenário.

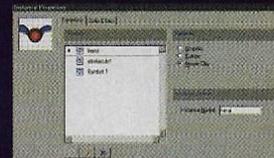


11- Selecione o primeiro frame do layer "Objetos" e pressione Ctrl - L; a tecla Control e a tecla 'L' ao mesmo tempo, uma janela de 'Library' vai aparecer contendo os objetos que você criou.

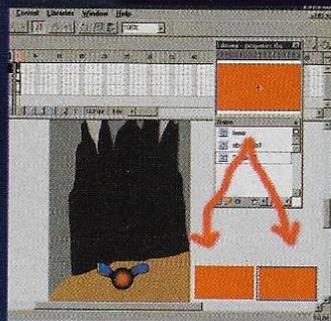
12- Arraste, clicando com o mouse na janela de "Library", o herói até a parte inferior da área de trabalho onde você desenhava o cenário e faça o mesmo com o obstáculo, como mostra a figura 6.



13- Clique 2 vezes com o mouse sobre a figura que você acabou de colocar na área de trabalho, o herói. Uma janela vai aparecer, e no campo Instance Name escreva herói, como mostra a figura; repita o procedimento, clicando 2 vezes sobre o obstáculo, só que colocando o nome 'Pedra' no Instance Name.

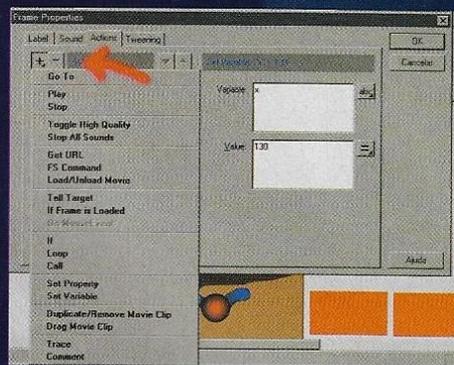


14- No menu de funções, escolha Insert > New Symbol, escolha o tipo como Button e tecle ENTER. Na área de edição do Symbol, desenhe um quadrado e tecle novamente em Scene 1, que está em cima do nome dos layers, na área de trabalho onde você está montando seu jogo, localize o novo objeto na janela de Library e arraste-o duas vezes para um canto qualquer fora do cenário, como mostra a figura a seguir.



15- Na barra de tempo pressione 2 vezes o mouse no primeiro frame do layer 'Action'.

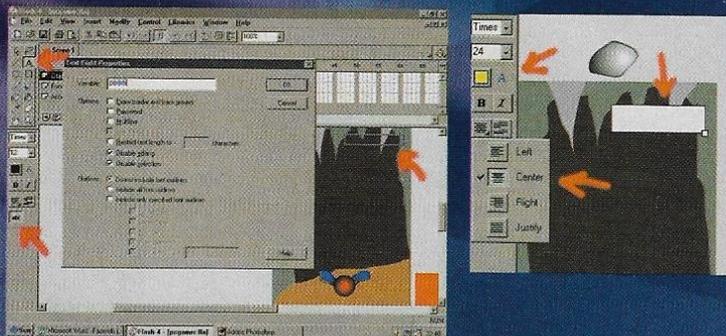
Uma janela vai aparecer, selecione a lingueta Action e pressione o símbolo '+', para ter acesso ao menu de comandos do Action Script.



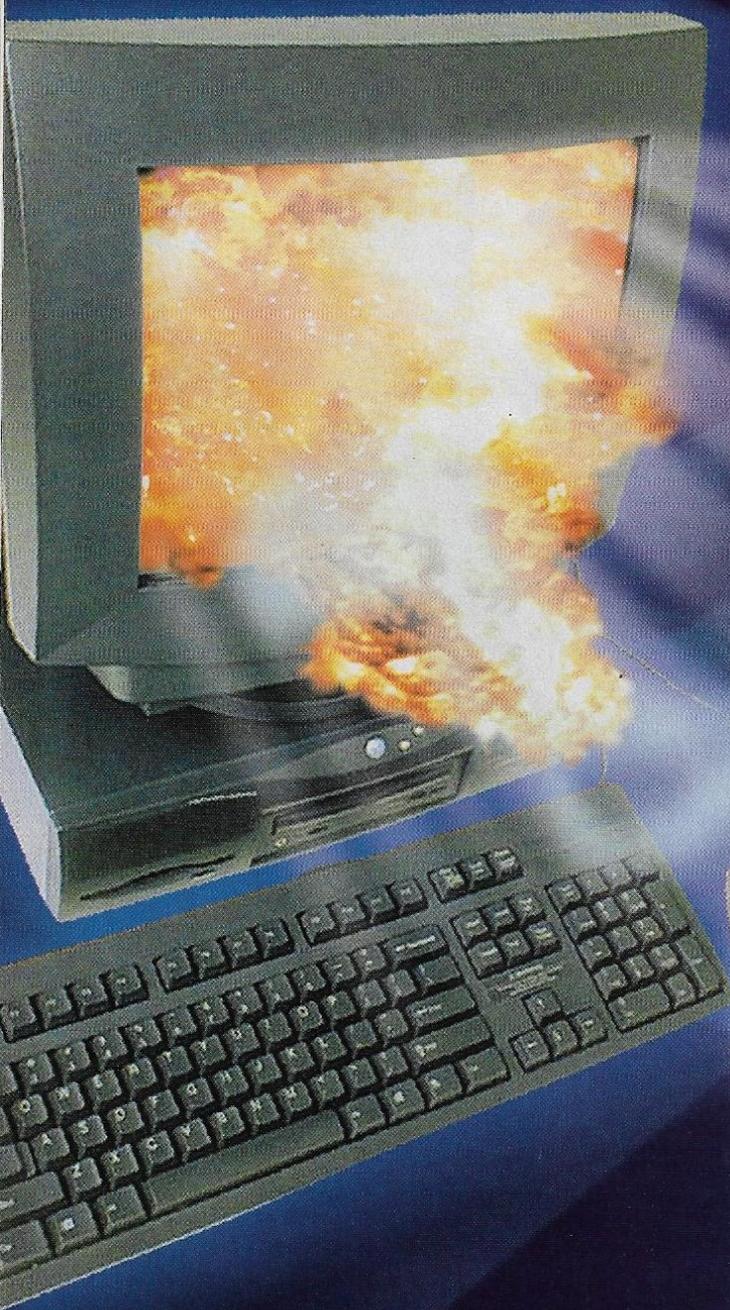
16- Utilizando este menu, você deve entrar com as seguintes instruções; note que as variáveis devem estar em modo Expreccion e não em modo String, observe a figura a seguir. Fig. p10.jpg

- Set Variable: "x" = 130
- Set Variable: "y" = -30
- Set Variable: "Queda" = random (10)
- Set Variable: "lugar" = random (260)
- Set Variable: "pontos" = 0

17- Clique no primeiro frame do Layer Objetos e selecione a opção 'TEXTO' na barra de ferramentas, e crie um retângulo, clicando com o botão direito sobre o retângulo, selecione Properties e configure como mostram as figuras abaixo.



18- Insira mais 5 frames em cada um dos Layers de seu programa, selecionando o primeiro frame dos seus 3 layers e pressionando a tecla de comando F5, cinco vezes.



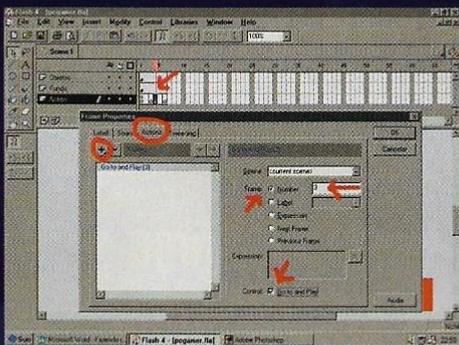
19- Insira um Keyframe no frame 3 do layer Action. Para fazer isso, basta selecionar o frame 3, clicando sobre ele com o mouse no layer Action e pressionando F6.



20- Repita o procedimento 19 nos frames 4 e 6.

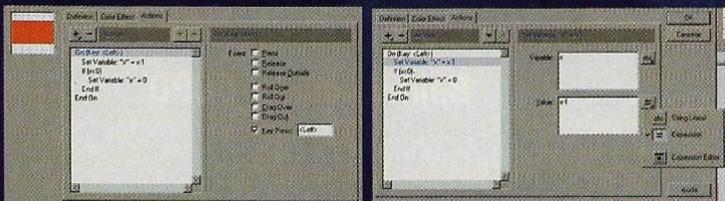
21- Clique 2 vezes sobre o recém criado frame 4 do layer Action para ter acesso à janela do Action Script. Selecione a linguêta Action da janela e pressione o mouse no símbolo '+', selecione o comando Go To e o configure para retornar ao frame 3 e prosseguir como mostra a figura.

22- Na janela Library que se abre utilizando Ctrl-L, arraste o retângulo que você criou como Button, duas vezes, jogando-o lado a lado em qualquer parte da área de trabalho fora da área do Movie.



23- Pressione 2 vezes o mouse sobre o retângulo da direita e abra a área do Action Script pressionando o mouse sobre a linguêta Action e coloque o seguinte código nela utilizando o botão '+' e ajustando os parâmetros dos comandos.

```
On (Key: <Right>)
  Set Variable: "x" = x+1
  If (x>260)
    Set Variable: "x" = 260
  End If
End On
```



24- Repita o procedimento 23 no botão esquerdo, só que mudando o valor da variável x para x-1, a Key para <Left>, o valor de If para < 0 como segue abaixo.

```
On (Key: <Left>)
  Set Variable: "x" = x-1
  If (x<0)
    Set Variable: "x" = 0
  End If
End On
```

25- Selecione o frame 3 do layer Action, clicando 2 vezes nele e na janela de propriedades, na linguêta Action insira o seguinte código.

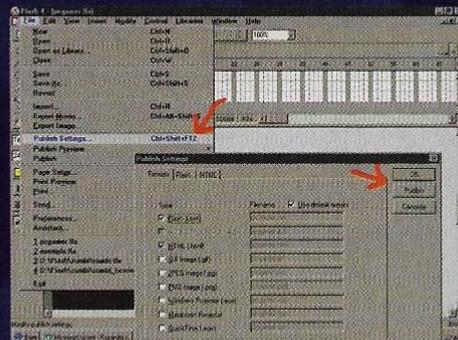
```
Set Property ("herói", X Position) = x
Set Property ("herói", Y Position) = 270
Set Property ("pedra", X Position) = lugar
Set Property ("pedra", Y Position) = y
Set Variable: "y" = y+(queda+5)
If (y>390)
  Set Variable: "y" = -30
  Set Variable: "Queda" = random (10)
  Set Variable: "lugar" = random (130)+random(130)
  Set Variable: "pontos" = pontos + 1
End If
If (y >260 and y < 280)
  If (lugar > x - 20 and lugar < x + 20)
    Go to and Stop (6)
  End If
End If
```

26- No frame 4 do layer Action, insira Go To 3 and play, do mesmo modo que você fez no procedimento 25.

27- No frame 6 do layer Action, insira o comando Stop.

28- Selecione no menu de comandos File > Publish Settings, uma janela deve aparecer. Selecione o botão Publish.

Dica: Para ver o programa funcionando antes de publicá-lo, pressione Ctrl - Enter.



Obs.: Você deve clicar com o mouse sobre a área do jogo para ativar os controles, que são as teclas de direção do teclado.

Seu programa está pronto, sinta-se à vontade para mudar e fuçar no programa, mudando os gráficos, o valor de x para aumentar a velocidade de deslocamento do herói, etc. O espaço para uma aula completa é pequeno, mas, com essa aula sobre jogos em Flash e um pouco de criatividade, dá para se fazer joguinhos legais para impressionar os amigos e visitantes de sua Home Page. Bom, eu fico por aqui, e espero poder estar com vocês em novas matérias.

Para enviar jogos desenvolvidos em Flash à redação PC Gamer Brasil você poderá proceder de duas maneiras diferentes:

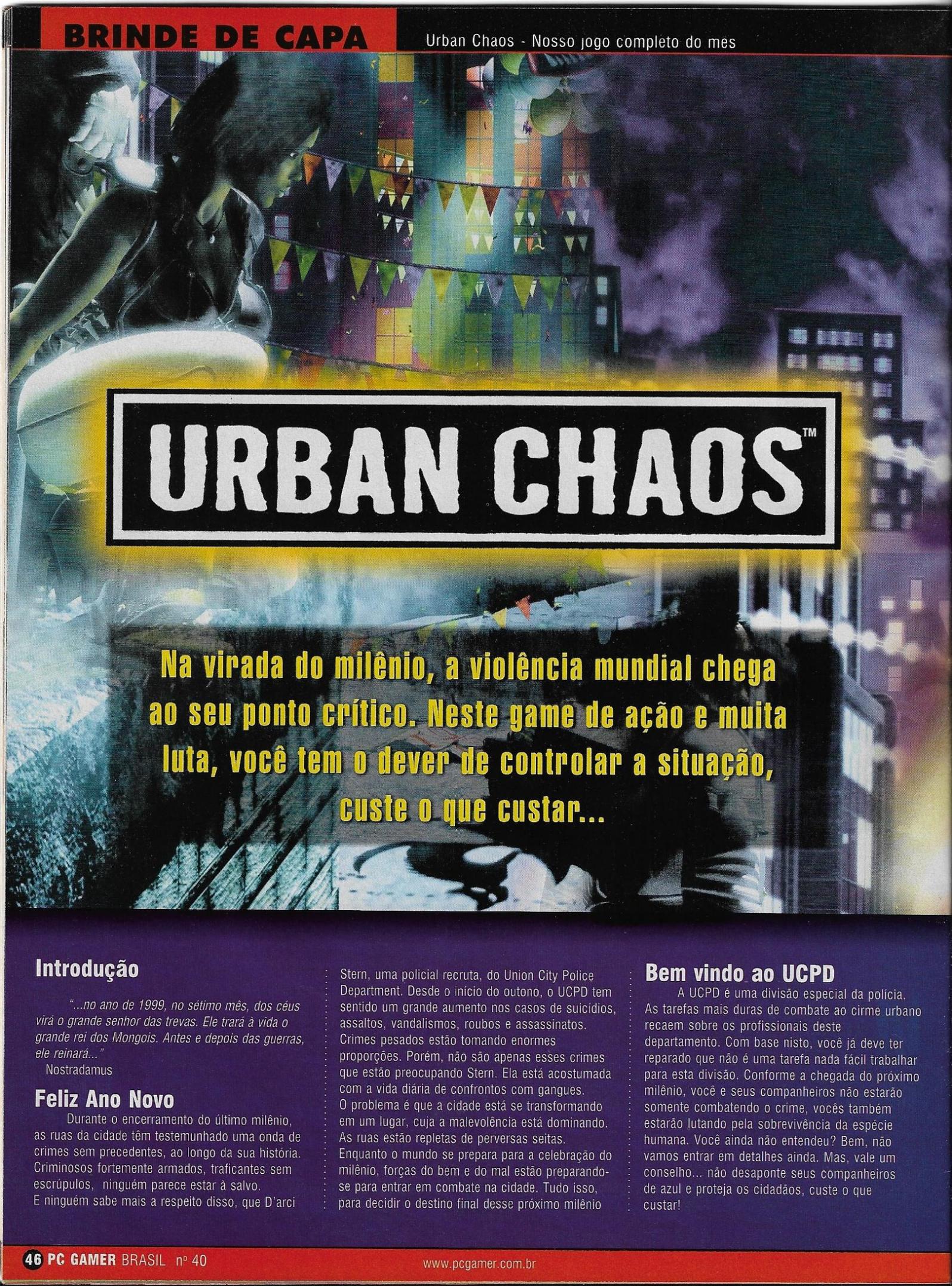
•Por e-mail

Mande o arquivo atachado para: editoria@pcgamer.com.br
Não esqueça de mencionar como foi sua experiência e qual é o enredo de seu jogo

•Por carta

Mande seu game em disquete ou em CD aos cuidados da redação PC Gamer Brasil. O nosso endereço é: Rua Antônio Camardo 364 Tatuapé - São Paulo - SP CEP 03309-060

Não esqueça de mandar uma cartinha com o e-mail do jogo!



URBAN CHAOS™

Na virada do milênio, a violência mundial chega ao seu ponto crítico. Neste game de ação e muita luta, você tem o dever de controlar a situação, custe o que custar...

Introdução

"...no ano de 1999, no sétimo mês, dos céus virá o grande senhor das trevas. Ele trará à vida o grande rei dos Mongois. Antes e depois das guerras, ele reinará..."

Nostradamus

Feliz Ano Novo

Durante o encerramento do último milênio, as ruas da cidade têm testemunhado uma onda de crimes sem precedentes, ao longo da sua história. Criminosos fortemente armados, traficantes sem escrúpulos, ninguém parece estar à salvo. E ninguém sabe mais a respeito disso, que D'arci

Stern, uma policial recruta, do Union City Police Department. Desde o início do outono, o UCPD tem sentido um grande aumento nos casos de suicídios, assaltos, vandalismos, roubos e assassinatos. Crimes pesados estão tomando enormes proporções. Porém, não são apenas esses crimes que estão preocupando Stern. Ela está acostumada com a vida diária de confrontos com gangues. O problema é que a cidade está se transformando em um lugar, cuja a malevolência está dominando. As ruas estão repletas de perversas seitas. Enquanto o mundo se prepara para a celebração do milênio, forças do bem e do mal estão preparando-se para entrar em combate na cidade. Tudo isso, para decidir o destino final desse próximo milênio

Bem vindo ao UCPD

A UCPD é uma divisão especial da polícia. As tarefas mais duras de combate ao crime urbano recaem sobre os profissionais deste departamento. Com base nisso, você já deve ter reparado que não é uma tarefa nada fácil trabalhar para esta divisão. Conforme a chegada do próximo milênio, você e seus companheiros não estarão somente combatendo o crime, vocês também estarão lutando pela sobrevivência da espécie humana. Você ainda não entendeu? Bem, não vamos entrar em detalhes ainda. Mas, vale um conselho... não desaponte seus companheiros de azul e proteja os cidadãos, custe o que custar!



Corpo de funcionários do UPCD



Nome: Stern, D'arci
Nível: recruta
DOB: 07/ 07/ 70

Comentários: A oficial Stern é ambiciosa e entusiástica, conforme você poderia esperar de alguém vindo de uma família de longa tradição na aplicação da lei (o pai e o irmão dela serviram no UPCD e ambos foram tristemente mortos em serviço). Entretanto, ela tem uma tendência a ser teimosa na execução das suas tarefas. Ela é uma fiel e confiável parceira, mas parece preferir trabalhar da própria maneira. A oficial Stern é muito atlética, com um grande vigor. No momento, ela pode correr mais rápido e realizar saltos maiores, melhor do que qualquer um no seu departamento.

História Disciplinar: 1983, foi suspeita de ter matado seu irmão. Foi declarada inocente por falta de evidências.

Anexo: D'arci é rápida e ágil em todos os movimentos e combates. Enquanto ela corre em alta velocidade, é suscetível a ferimentos.

UCPD Arquivo Criminal



Nome: McIntyre, Roper
DOB: 01/01/44

Endereço atual: nenhum
Declaração: nenhuma

Acusações anteriores:

Assaltos, indução em erro e numerosas acusações por realizar crimes com armas de fogo.

Resumo: Ex-militar e informante do departamento. Relatórios psiquiátricos indicam paranóia - parece que vê ele mesmo como uma espécie de membro do comitê de vigilância. Ele é extremamente perigoso e não permite aproximação, mesmo quando está desarmado.

Anexo: Roper tem uma impressionante força e estabilidade em combate, mas não pode correr em alta velocidade quando encontra-se em perigo.

Instalação:

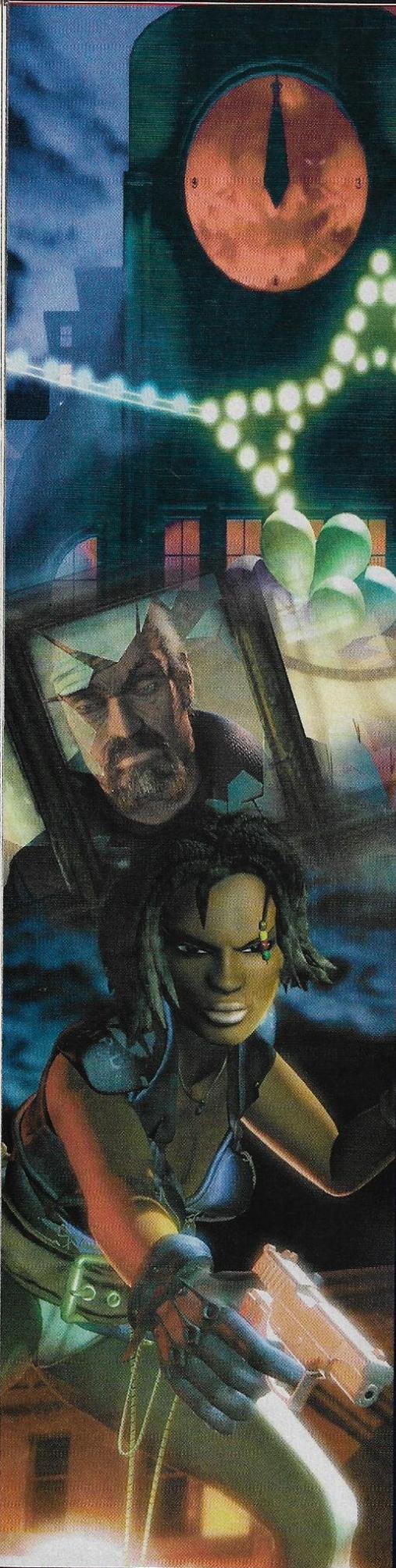
1- Insira o CD dentro da sua unidade de CD-ROM. Depois de alguns segundos um menu irá aparecer. Selecione a opção de instalação.

2- Se o AutoRun estiver desabilitado, você pode abrir o Explorer e acessar o CD do game. Então, selecione Setup.exe e dê um duplo-clique em Install.

Desinstalação:

Você pode desinstalar o game e os jogos salvos (se você optar) realizando:

- 1- selecione a opção Uninstall
- 2- depois de fazer isso, selecione a opção ADD/REMOVE Control Panel em SETTINGS.



Controle geral

↓ ↑ → ← movimenta o personagem para frente, para os lados e para trás.

C permite ao personagem encolher, correr em alta velocidade (quando estiver movimentando-se), levantar-se, entrar e sair de veículos, puxar alavancas, conversar com outras pessoas, prender o suspeito, examinar corpos.

barra espaço permite ao personagem saltar curtas ou longas distâncias.

Z permite ao personagem dar socos, ou então, atirar com a arma selecionada.

X permite ao personagem dar pontapés ou deslizar.

enter pressione e segure, para mostrar o seu inventário.

Controles de visão

Olhar ao Redor - pressione a tecla a e, então, utilize as teclas de direção para olhar ao redor. Seu personagem se tornará transparente. Você pode utilizar suas armas nesse modo, porém, não poderá entrar em combate mano-a-mano.

Girar a Câmera para a Direita - pressione O (DEL) para girar a câmera para a direita.

Girar a Câmera para a Esquerda - pressione (PG DOWN) para girar a câmera para a esquerda.

Visão Central - pressione / (END) para olhar em frente.

Ajustar Zoom/Anglo da câmera - E: câmera em tilt, F: Zoom, G: levanta a câmera, H: abaixa a câmera.

Navegando na cidade

Enquanto em algumas missões você terá que acessar veículos, na maioria, você irá encontrar-se a pé. A exploração da cidade exigirá escaladas, rastejos e saltos.

Nota: localizações que tenham água ao redor não estarão acessíveis.

Movimentando-se e correndo a toda velocidade

Pressione e segure a tecla de direção (para cima), para movimentar-se em frente. Pressione a tecla de ação enquanto estiver se movimentando, para correr em alta velocidade (D'arci poderá correr em alta velocidade apenas por um certo período de tempo. Rooper não poderá correr.).

Trânsito

A cidade tem alguns terríveis motoristas. Normalmente, eles obedecem às leis de trânsito, porém, fique atento. Eles podem caluniar-lo.

Saltos

Você pode realizar saltos, utilizando-se da tecla de pulos. Pressionar essa tecla juntamente

com uma das teclas de direção, permitirá a você direcionar seu salto para qualquer uma das quatro direções. Você terá algum controle enquanto estiver no ar. Correr em alta velocidade e pular é recomendado para quando você estiver em cima de algum telhado.

Ultrapassando obstáculos

Escale obstáculos, como paredes e fendas, ficando perante eles e pressionando a tecla de direção para cima.

Encolhendo-se e rastejando

Para encolher-se, pressione e segure a tecla de Ação enquanto estiver imóvel; então, pressione as teclas direcionais para começar a rastejar. Esses tipos de ações serão essenciais em algumas partes do game.

Escadas

Quando você estiver bem próximo do pé da escada, para iniciar a escalada, basta pressionar a tecla de direção para cima. Pressione a tecla de salto para soltar-se.



Uso do veículo

Devido à grande taxa de criminalidade, a maioria dos veículos estão trancados. Entretanto, você poderá encontrar chaves. Você não precisará selecionar a chave para abrir o veículo trancado. Se você possuir a chave, você apenas precisará chegar próximo à sua porta e pressionar a tecla de ação. Em situações perigosas, você poderá comandar os veículos.

Existem muitos veículos nas ruas da cidade: carros, vans, táxis, barcos da polícia, etc.

Cada tipo de veículo possui um diferente top de velocidade, manejo e proteção oferecida.

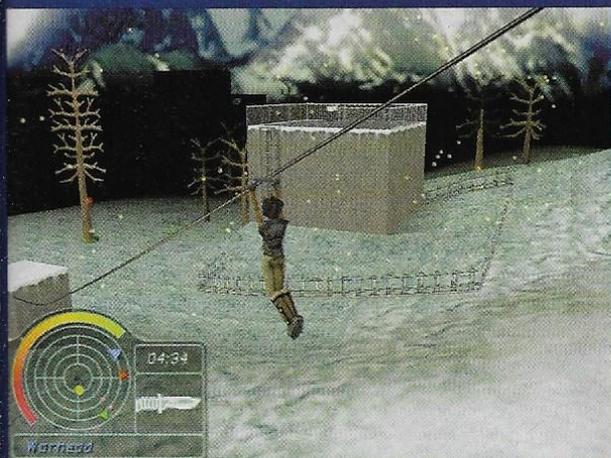
Controles de direção

C entra/sai do veículo.

↓ ↑ → ← movimentam o veículo para todas as direções.

barra espaço modo perseguição – acelera o veículo para máxima velocidade.

X pára o veículo rapidamente (você irá derrapar).



- **Espingarda** - apesar de destruir a uma curta distância, esta arma possui um sistema meio lento de recarregamento.
- **M16 Assault Rifle** - essa é a melhor arma para combate. A grande velocidade nos tiros a uma distância média, torna-a um instrumento letal nas ruas da cidade.
- **Pistola / Clip** - clips de pistola, fornecem a estas, um cartucho cheio de balas. A pistola realiza tiros rápidos, mas pode causar alguns danos. Quando você possuir vários clips, irá aparecer um sinal na tela.
- **Espingarda Shell** - possui uma taxa lenta de tiros, porém, pode matar apenas



D'Arci ao máximo. Isso é extremamente útil nas últimas missões.

- **Kit Médico Completo** - restaura a vida por completo e aumenta sua barra total de vidas novamente.
- **Reflexo / Precisão** - aumenta com o decorrer do game. Você perceberá, depois de um certo tempo o tempo de reação nos movimentos e, também, sua precisão nos tiros.
- **Resistência / Danos** - aumenta com o decorrer do game. Depois de um certo tempo, seu personagem poderá causar mais danos aos adversários.
- **Estado Físico / Velocidade** - possui um pequeno aumento, porém, com uma grande vantagem. Eles aumentarão com cada power-up.

Confiscando veículos

Como uma oficial da polícia, você terá acesso a veículos fechados da polícia, assim como carros e vans. Com o decorrer das suas obrigações, você também precisará confiscar veículos de civis. Para fazer isso, fique em frente ao veículo e atire com uma arma. Se o cidadão ficar assustado, ele sairá do veículo e permitirá que você tome o controle deste. Entretanto, seja cuidadoso, pois alguns cidadãos não irão ceder o veículo. Você também poderá desabilitar veículos, atirando o suficiente ao redor dele.

Combate com armas

Em muitas missões você dará início a suas atividades sem armas. Através da exploração da área, você estará habilitado a encontrar facilmente algumas armas. Você também poderá desarmar algum assaltante que encontra-se munido; quando você ver que a arma caiu no chão, aproxime-se e pressione a tecla de ação para pegá-la. As munições poderão ser encontradas ao redor dos objetos.

Lembre-se: depois que uma arma está no seu acervo, você precisará selecioná-la antes de usá-la.

Teclas de atalho para as armas:

Tecla	Arma
1	mão
2	pistola
3	espingarda
4	M16
5	granada
6	explosivo
7	faca
8	taco de baseball



Explosivos

- **Granada de mão** - pressione a tecla de ação para puxar o pino; pressione a tecla uma segunda vez para arremessá-la. A granada explode em seis segundos. Depois que ela estiver preparada, você deverá jogá-la em direção ao alvo.
- **Bomba com dispositivo de tempo** - utilizada para grandes destruições. Você poderá recebê-la no início da missão, ou então, encontrá-la durante o desenrolar da fase. Pressione a tecla de ação para colocar a bomba. Você terá cinco segundos para dinamitá-la. Esses explosivos devem ser usados de acordo com o guia de ações, durante a missão.

Outras armas / itens

Se você não tem uma arma, ou então, está sem munição, existem outras maneiras para aumentar suas chances em uma disputa pelas violentas ruas da cidade. Se você pode desarmar um oponente que está segurando um taco de baseball, ou uma faca, você pode fazê-lo e acrescentar esses objetos ao seu acervo. Você também poderá pegar alguns objetos espalhados pela rua e jogá-los. Pressione a tecla de ação quando estiver próximo do objeto, para pegá-lo.

- **Faca** - uma arma de curto alcance, usada no combate mano a mano.
- **Taco de baseball** - outra arma de combate mano a mano, usada para impressionar ou derrubar o inimigo.

Itens da missão

- **Kit Médico** - fornece a você aproximadamente 50% de aumento na sua vida.
- **Chave** - permite a você acessar partes interiores de edifícios restritos, ou então, carros.
- **Ícones Power-Up** - Cada missão possui power-ups que fornecerão um auxílio, quando coletados. Pegando os power-ups em cada missão, você estará aumentando as habilidades de

Movimentos no combate mano a mano

Essas movimentações são divididas em três categorias: Simples, Combinação e Especial. Você deverá estar no modo de combate para realizar as combinações de ataques.

Movimentações Simples

Apenas uma tecla ou botão, que resultam em uma ação mínima.

- Z** soco (somente na frente do oponente)
- X** chute (na direção específica)
- barra espaço** chute diagonal
- X** + correr escorregar



Armas de fogo

Todas as armas trabalham de uma mesma maneira: quando o alvo aparece, um ícone aparecerá ao redor dele, indicando que você está pronto para atirar. Uma linha preta pontilhada significa que o alvo está na sua mira.

- **Pistola Beretta** - é uma boa arma de combate. Possui uma mira quase que precisa e uma grande velocidade de tiro.



Combinação de movimentos

Esta será sua melhor opção para realizar poderosos ataques.

As combinações são ativadas pela posição e pelo tempo de execução. Você deverá estar em modo de combate e próximo ao seu oponente, para realizá-las.

- **Agarrar** - seta direcional para cima + soco.
- **Agarrar e jogar** - enquanto estiver agarrando, dê um toque na tecla de soco.
- **Agarrar para apoiar-se nas costelas** - enquanto estiver agarrando, dê um toque na tecla de chute.
- **Golpe rápido** - setas esquerda/direita + soco (rapidamente).
- **Voadora** - corra em alta velocidade, então, pule e pressione a tecla de chute. O alvo deverá estar próximo a você e na sua mira.

Combinação de Poderes: o ataque bem sucedido das combinações (três golpes) produz um efeito capaz de derrubar o inimigo.

Nota: Roper não poderá fazê-lo.

Movimentos especiais

D'arci e Roper têm movimentos especiais de combate, que serão capazes de causar grandes perdas aos inimigos e levá-los ao chão rapidamente.



D'arci

- **Acotovelar a cabeça** - quando estiver atrás do alvo, pressione a tecla de soco.
- **Chute na virilha** - usado quando se está muito próximo ao oponente; pressione a tecla de chute (geralmente ativado depois de um soco no estômago).
- **Chute aéreo** - corra, pule e pressione a tecla de chute. O alvo deverá estar na sua direção. Quanto mais rápido você correr, melhor será o resultado do golpe.

Roper

- **Cabeçada** - aproxime-se do seu alvo e pressione a tecla de soco. Ele irá agarrá-lo e cabeceá-lo.
- **Sufocar** - aproxime-se do seu inimigo e pressione a tecla de soco. Ele irá agarrá-lo e sufocá-lo.
- **Chute aéreo** - corra, pule e pressione a tecla de chute. O alvo deverá estar na sua direção. Roper realiza esse golpe mais rápido que D'arci.

Defesa

- **Abaixar a cabeça** - tecla de ação + tecla direcional para baixo.
- **Tombo** - salto + teclas de direção direita/esquerda.
- **Encurvar-se** - enquanto estiver de cabeça baixa, soque (ataque 360°).

Dicas para sobreviver nas ruas

Mortes são comuns nas ruas da cidade. Aqui, você encontrará algumas táticas para mantê-lo vivo na briga.

- Se você está sendo perseguido por um grupo de inimigos, atraindo-os para próximo de policiais, você poderá ser socorrido pelos oficiais.
- Se encontra-se ferido, você poderá causar um distúrbio, pressionando a tecla de salto e as teclas de direção esquerda ou direita. Escape com segurança.
- Economize suas balas para os criminosos que possuem armas.

- Quando estiver confrontando um grupo de criminosos, procure retirar o primeiro, derrubando-o e prendendo-o. Para o resto, utilize suas combinações de movimentos para realizar ataques devastadores.
- Quando você estiver sendo perseguido através de uma escada, espere até que o oponente chegue ao topo e dê-lhe um rápido soco.
- Explorar o topo dos telhados poderá gerar benefícios...
- Evite correr pelas ruas - os carros são mais rígidos que você!
- Quando estiver sendo perseguido, esconda-se atrás de barras.



Requerimentos de Sistema:

- Sistema Mínimo Requerido

- Pentium® 233MHz ou equivalente
- Windows® 95/98
- DirectX6.1a
- 32 MB RAM
- 4 MB DirectX 6.1a ou placa de vídeo compatível
- 100% DirectX 6.1a ou placa de som compatível
- 150 MB de espaço livre em disco
- drive de CD- ROM 4X

- Sistema Recomendado

- Pentium II 300MHz ou equivalente
- 64 MB RAM
- 8 MB D3D placa aceleradora (100% DirectX6.1a compatível)
- 100% DirectX6.1a placa de som compatível
- 400 MB de espaço livre em disco
- drive de CD- ROM 8X



Confira tudo o que está no CD desta edição

Para combater o caos do seu PC, é preciso ficar muito atento ao conteúdo dos CDs da edição 40:

1º CD: • Jogo completo URBAN CHAOS

2º CD: • 18 demos-jogáveis

• DirectX 7.0

• Vídeos: - Radical: Night Trail Tour
- GameStar: Banda Taska

• Dicas&Códigos no CD

• Novos desafios para:

Heretic II - pacote com novas skins; programa para criação de skins

Ground Control - novos mapas multiplayer

Myth II - novos níveis

Unreal - arquivos darkmatch

Heroes of Might and Magic III - novos mapas singleplayer; novos mapas multiplayer; novos mapas cooperativos; skins do Heroes III para Winamp

Obs.: Os demos-jogáveis, o DirectX 7.0 e o conteúdo da seção Dicas&Códigos no CD podem ser facilmente acessados pelo menu de interface. Caso ele não apareça quando você inserir o CD no drive, execute o arquivo CD40.EXE, presente na raiz do CD-ROM.

Os complementos PADRÕES dos demos-jogáveis são os seguintes:

Placa de som Sound Blaster ou compatível

Placa de vídeo PCI 2 MB 16 bits

Windows 95

CD ROM 4X

DirectX 7.0

IMPORTANTE: Preste muita atenção ao campo Configuração Mínima em cada um dos textos relativos aos demos-jogáveis. Os complementos PADRÕES fornecidos acima devem ser ACRESCENTADOS à configuração mínima fornecida no texto, ok?!

Deus Ex

Primeira fase: DOOM e Wolfstein 3D.

Segunda fase: o império Quake. Terceira fase: Daikatana e... Deus Ex! Sim, onde há jogos devastadores, existe a marca do grande mestre John Romero. Deus Ex é mais uma perfeita obra deste gamer dos gamers, que chega para devastar esta coletânea. Deus Ex é um jogo que combinou de forma magnífica gêneros opostos, como ação, tiro em primeira pessoa e, quem diria, RPG! Muitos games, independentemente

da categoria na qual estão inseridos, procuram trazer missões de treinamento para inserir o jogador em todo o contexto da história e da jogabilidade, antes mesmo que ele adentre na primeira missão. Este é um tipo de opção que o jogador aprecia muito em games que requerem muitos detalhes. A missão de treinamento de Deus Ex é fantástica, tão grande como um verdadeiro nível, onde você não segue adiante se não passar pelas provas-teste.

Nela, você aprenderá o manejo das principais armas, munição, abertura de portas, controle de objetos, inserção



ESCOLHA DA



de senhas e muito mais. Em uma das últimas provas, você precisa agir o mais sorrateiramente possível, a fim de ultrapassar a vigilância inimiga e alcançar a porta de saída antes que o alarme seja ativado. A partir de agora, seu nome é J.C. Denton, um agente da UNATCO, uma divisão especial da polícia. A atual globalização alcança incríveis proporções num futuro próximo, e a democracia praticamente inexistente perante o poderio de gigantescas corporações. O terrorismo impera e, para piorar, uma espécie de peste moderna, chamada Grey Death, começa a assombrar as ruas da cidade. Vacina? Realidade para ricos e poderosos...

Dicas:

• A fase de treinamento do jogo é superimportante para que você conheça as armas, itens, sua respectiva manipulação, táticas de movimentação, abertura de portas e acionamentos complexos. Termine todo o treinamento antes de partir para o confronto.

Comandos Básicos:

 movimentação



• Movimentos do mouse – girar esquerda/direita/visão
Botão esquerdo do mouse – ação/usa item
Botão direito do mouse – interage com objetos do mundo

 pula

 abre a tela de inventário

Configuração Mínima:

• Pentium II 300 MHz + 64 MB RAM + PADRÕES

• Eidos Interactive/ GreenLeaf
www.greenleaf.com



Age of Empires II: The Conquerors Expansion



Este game é o add-on oficial para o premiadíssimo game de estratégia em tempo real Age of Empires II: The Age of Kings. Enfocando líderes legendários, The Conquerors desafiará veteranos e novatos no fantástico universo da série Age of Empires para empreender uma guerra em escala épica com civilizações completamente novas, unidades e tecnologia sem igual, além de campanhas baseadas em conquistadores infames como Attila "o bárbaro", El Cid e Montezuma. Age of Empires II: Conquerors Expansion foi desenvolvido pela

Ensemble Studios, e contou com a perícia de Bruce Shelley, co-designer de Age of Empires. Com esta versão trial, você curtirá duas civilizações, jogando tanto com os maias como os astecas. Se quiser se aventurar também com outros amigos, esta versão lhe permite até 4 jogadores na versão multiplayer.

Dica:

- Para atingir inimigos que estão no meio de soldados da sua tropa, utilize a arma de longo alcance "stone-throwing mangonel", que foi melhorada neste game, assim como a "onager".

Comandos Básicos:

- Todos os movimentos obtidos pelo mouse

Configuração Mínima:

- Pentium 166MHz + 64 MB RAM + PADRÕES

- Microsoft - www.microsoft.com/games/conquerors/



Airfix Dogfighter

Neste fantástico 3D, dotado de tecnologia para gerar rotações incríveis, você terá uma chance não só de pilotar, mas também de construir aviões em miniatura!. A idéia é simples: semelhante ao game Army Men, você participará de combates em ambientes comuns, como a sala da sua casa, por exemplo. Para deixar a brincadeira ainda mais emocionante, diversos tanques e outros aviões estarão protegendo as suas bases e abrindo fogo contra você. Em meio às suas missões, você pode coletar itens como combustível, reparo mecânico, munição, além de outros itens responsáveis pela montagem das suas próprias miniaturas. Uma dose de estratégia conduz a história do jogo; como exemplo disso, existem portas que somente se abrirão com a utilização de uma chave especial. Existe também a possibilidade de um combate multiplayer nesta demonstração.

Dica:

- Um dos itens mais importantes do Airfix Dogfighter é composto por duas chaves de mecânico, cruzadas. Porém, procure utilizar estas chaves somente quando seu avião estiver muito danificado para não desperdiçar.



Comandos Básicos:

movimentação

Z atira com a arma secundária

backspace atira com a arma principal

D motor (+)

C motor (-)

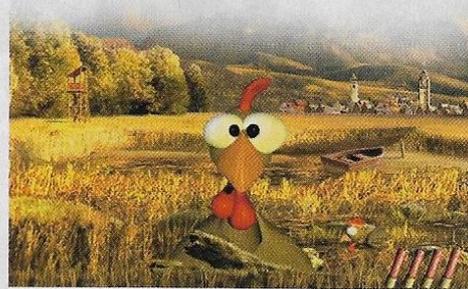
Configuração Mínima:

- Pentium II 300 MHz + 64 MB RAM + PADRÕES

- Paradox Entertainment - www.dogfighter.net/



Moorhuhn 2



Está aberta a temporada de caça... aos frangos! Ou melhor, aos perus, ou seja lá o que for... Neste simulador de tiro, você está incumbido de uma tarefa que renderá muitos frutos. Em Moorhuhn 2, você terá a oportunidade de garantir o seu alimento e, também, o almoço de toda a sua árvore genealógica... Imagine um lindo campo, com uma vegetação e um clima agradável. Lá está você, admirando a paisagem, quando, de repente, uma criatura vesga e penosa surge do nada, na sua frente, emitindo estranhos ruídos. Logo em seguida, diversas aves como esta povoam todo o céu daquele campo. Você não pensa duas vezes: com o sangue congelado, empunha a sua espingarda e começa a deixar o céu cada vez mais azul. Sua missão é clara: quanto mais frangos você abater, maior a sua pontuação. Quero dizer, perus. Ou melhor, deixa pra lá...

Dicas:

- Não atire no dirigível que surge de vez em quando, ou você perderá valiosos pontos. Além disso, procure abater as aves que voam mais ao fundo, pois elas retornam mais pontos.

Comandos Básicos:

- Movimentos do mouse - controle da mira
Botão esquerdo - atira
Botão direito - recarrega

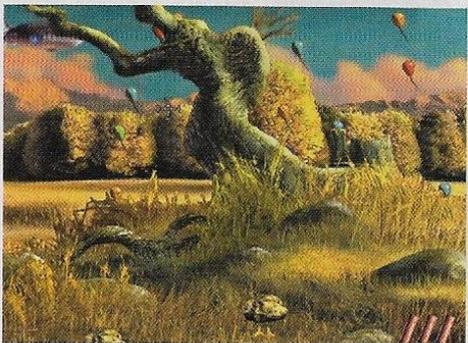


correm a tela para a direita/esquerda

Configuração Mínima:

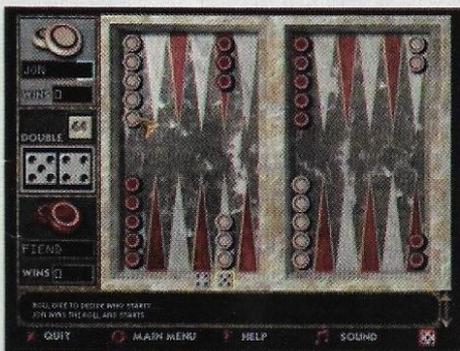
- Pentium 166 MHz + 32 MB RAM + PADRÕES

- Computer Channel - www.computerchannel.de



Backgammon

Em sua tradução literal, backgammon significa gamão, um jogo não muito popular no Brasil, mas que atrai competidores que buscam jogos de alto raciocínio. Mesmo com a alta difusão do xadrez e da dama, em muitos países do mundo o gamão é o jogo preferido. Backgammon é um jogo que exige muita habilidade por parte dos participantes, mas também há outro elemento que pode mudar radicalmente o rumo do jogo. A tão desejada companheira de todos os competidores que querem realmente vencer, e têm confiança nisso: a dona sorte! Backgammon é jogado por duas pessoas com 15 peças em uma tábua de 24 pontos. As peças são movidas ao redor da tábua de acordo com os resultados dos dados. O objetivo de um jogador é mover todas as suas peças para a outra "casa" na tábua e ganhar as peças antes que o seu oponente possa fazer isso. Os jogadores movem suas peças em direções opostas ao redor da tábua, e podem bloquear as peças do oponente. Com uma interface simples e prática, você poderá também optar por jogar em modo on-line. Na versão completa, 4 modos diferentes de apresentação estão habilitados para deixar o game ainda mais interessante.



Dicas:

- Para aumentar o dinamismo do jogo, você pode poupar tempo habilitando a opção AutoRoll no canto inferior direito da tela, que jogará os dados automaticamente para você. Vale lembrar que você pode mudar essa opção a qualquer momento do jogo.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são acessíveis pelo mouse.

Configuração Mínima:

- Pentium 166 MHz + 32 MB RAM + PADRÕES

- Fiendish Games - www.fiendishgames.com



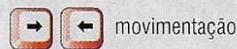
Bubble Bobble Nostalgie

Este game é um remake do clássico arcade Bubble Bobble, porém, com gráficos, sons e monstros novos. Neste game, você comanda um simpático dragãozinho por muitos estágios diferentes. Este dragão pode soltar bolhas que aprisionam os inimigos em seu interior. Após isso, você deve pular sobre as bolhas, estourando-as e destruindo de vez os inimigos. Para incrementar a sua pontuação, você pode recolher diversos itens: frutas, vegetais, diamantes, jóias, etc. Você terá a oportunidade de conseguir vidas extras e muitos pontos, mas é preciso ficar atento aos inimigos, que ficam mais velozes e alguns deles com poder de tiro. Em alguns estágios, você encontrará bolhas especiais que ajudarão você a destruir inimigos em diferentes planos. Seu objetivo é desafiar o grande chefe Mad Sorcerer, que está localizado no nível número 100, salvando o mundo de suas magias maléficas.

Dicas:

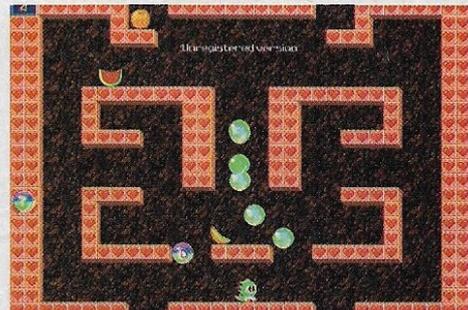
- Você pode atravessar as plataformas simplesmente pulando sobre elas. Porém, ao mesmo tempo em que esse fato é útil para a fuga, tenha o cuidado de não saltar sobre um inimigo.

Comandos Básicos:



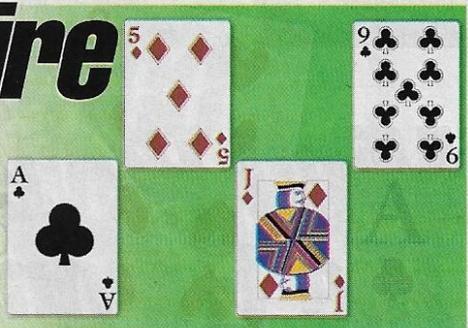
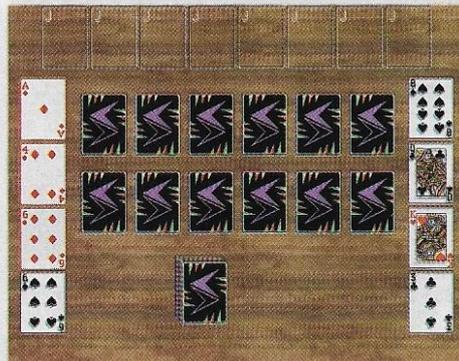
Configuração Mínima:

- Pentium 166MHz MMX + 16 MB RAM + PADRÕES
- Alawar Entertainment - www.alawar.com



BVS Solitaire Collection

Cansado do velho joguinho de paciência do Windows? BVS Solitaire Collection chegou para roubar o posto. As coletâneas de jogos de paciência estão cada vez mais completas e trazendo muitas opções de configuração para ampliar o entretenimento. Os jogos de carta são recordistas entre os games estilo passatempo. Utilizando um espaço quase nulo de memória, os games são rápidos, práticos e ideais para aqueles 10 minutos livres que você encontrou no meio do dia. A versão completa de BVS Solitaire vem com cerca de 160 jogos de paciência. O interessante é que a coletânea foi construída com jogos originários da Rússia.



Neste demo você vai ter acesso a 12 jogos, o que garante um bom aproveitamento e mostra bem do que o BVS Solitaire Collection é capaz para tirar você do tédio...

Dicas:

- Para quem é novato no universo da paciência, vale lembrar que, o objetivo da maioria dos jogos é encadear as cartas em ordem decrescente para finalmente, organizar as cartas no topo da tela em ordem crescente.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são acessíveis pelo mouse.

Configuração Mínima:

- Pentium 100 MHz + 32 MB RAM + PADRÕES

- BVS Development - www.bvssolitaire.com



European Wars: Cossacks



Este é um game de estratégia histórica em tempo real, completamente fundado e desenvolvido com os acontecimentos das principais guerras européias. European Wars: Cossacks permite que você, mesmo estando dentro de um game, perceba detalhes importantes. Assim, batalhas grandiosas de até 8000 unidades podem ser administradas nos incríveis e bem desenhados mapas, tanto em jogos single como em modo multiplayer. O jogo contém muitos dados históricos, e a versão completa de European Wars: Cossacks incluirá uma completa enciclopédia sobre guerras, batalhas, nações,



tecnologias, exércitos e unidades, que têm sido usadas na Europa durante os séculos XVI-XVIII. Países envolvidos? Como a maior parte das grandes nações se envolveu em guerras, prepare-se para conferir o envolvimento de países como Áustria, Inglaterra, França, Países Baixos, Portugal, Rússia, Espanha, Suécia... quer mais?

Dicas:

- Você pode vender e comprar recursos diretamente do mercado. Vale lembrar que os preços podem mudar dependendo da quantidade de recursos do mercado.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

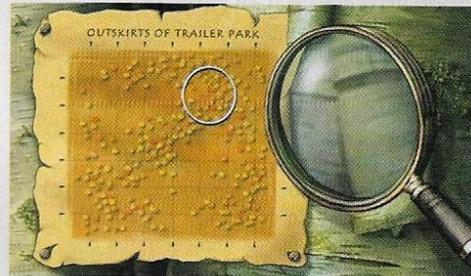
Configuração Mínima:

- Pentium 200 MHz + 32 MB RAM + PADRÕES

- CDV Software Entertainment AG - www.cossacks.de



Deer's Revenge



Conforme a própria definição do desenvolvedor, este game é uma verdadeira paródia da conhecida série de jogos Deer Hunter, onde os pobres veados são caçados inescrupulosamente. Repleto de doses de bom humor, Deer's Revenge é a tão esperada vingança dos perseguidos animais contra os humanos. O esquema de jogo é bem simples e semelhante à Deer Hunter: você escolhe a arma para a caça e a localidade onde quer caçar. Após isso, você terá um mapa da região à sua disposição para mudar de área, caso seja necessário. Os atrativos ficam para a sala de troféus, onde todos os humanos caçados começam a conversar entre si, brigam e até cantam! Não habilitar o som neste game, é um verdadeiro pecado, pois todas as ações do jogo acompanham comentários sonoros, inclusive o sistema de help.



Dicas:

- Procure entrar em regiões nas quais os humanos deixaram algum tipo de rastro, assim como latinhas de cerveja. Mais: para um melhor aproveitamento do seus tiros, empunhe a arma e centralize sua caça bem no meio do cano, sem cobrir a sua visão.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são acessíveis pelo mouse. Em caça: botão direito - empunha / guarda arma
botão esquerdo - atira

Configuração Mínima:

- Pentium 100 MHz + 16 MB RAM + PADRÕES

- ValuSoft, Inc. - www.valu-soft.com

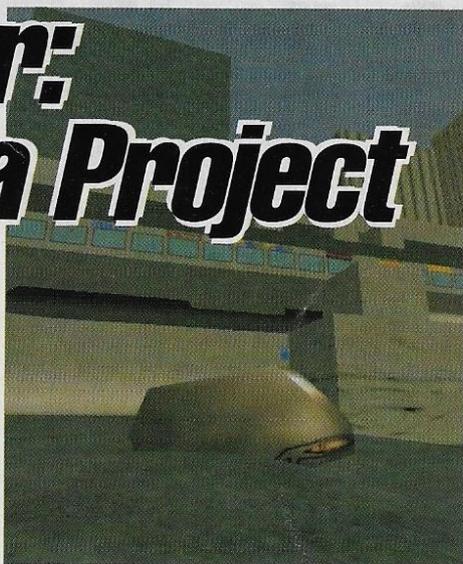


Mind Rover: The Europa Project

Você pode ver MindRover como um inteligente simulador de robô ou mesmo de estratégia / programação. Este é um novo gênero que engloba as principais características encontradas em jogos de estratégia com um novo conceito no controle do jogador. Você consegue programar a inteligência dos veículos-robôs. Neste game, você é enviado para Europa, uma lua de Júpiter. Uma vez que você escolheu um desafio, você pode equipar o seu veículo (hovercraft, wheeled ou treaded) com vários sensores, componentes de movimento e armas. Também existe a possibilidade de programar o comportamento do seu veículo em uma interface gráfica onde você agrupa logicamente os componentes e fixa as propriedades. Na versão completa, são mais de 20 cenários e cerca de 50 componentes.

Dicas:

- Você pode parar a competição e ajustar o seu veículo a qualquer hora até que você realmente goste do rendimento.



Comandos Básicos:

- Todos obtidos por meio do mouse

Configuração Mínima:

- Pentium 200 MHz + 32 MB RAM + Placa aceleradora 3D + PADRÕES

- CogniToy, LLC, 2000 - www.mindrover.com



Search and Rescue 2



O segundo episódio da famosa série de procura e resgate chega com uma jogabilidade simplificada e ações intuitivas. O sistema de missões do jogo também é especial, e computa todos os seus erros, que serão subtraídos do total de pontos da sua missão. Quando você cumprir todos os objetivos da missão, uma mensagem o notificará para ir ao próximo waypoint. Em Search and Rescue 2, algumas missões lhe exigirão que faça uma parada em uma base da "USCG" ou em um hospital antes de retornar à sua própria base, ampliando a dificuldade. Neste caso, você deve aterrissar no telhado do edifício; depois, uma mensagem lhe comunicará que você pode voar para o próximo waypoint. Para que a sua missão neste jogo seja completada com sucesso, você deverá aterrissar seguramente no último waypoint. Você é capaz?

Dicas:

- Não se aproxime muito da Costa, a não ser que a sua missão incorpore esta atividade. Os ventos contrários podem fazer com que você perca o controle do helicóptero e seja arremessado ao terreno.

Comandos Básicos:

A **Z** Aumentar/ diminuir a altitude

X **C** girar ao redor do seu próprio eixo

Ou controladores direcionais correspondentes

Configuração Mínima:

• Pentium II 233 MHz + 32 MB RAM + PADRÕES

• InterActive Vision - www.iavision.com/sar2

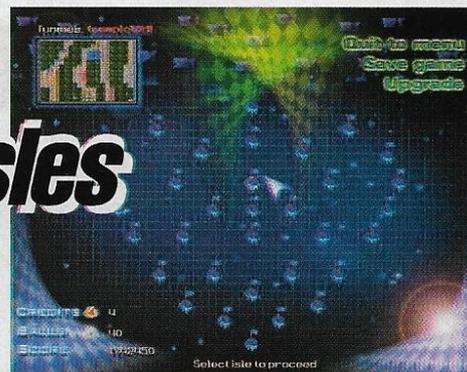


Arkanoid The Virtual Isles

Sem dúvida, dentre tantos jogos no gênero Arkanoid, mais se destacaram aqueles que fizeram um melhor uso das combinações de cores e da organização dos itens. A disposição dos obstáculos com lógica embutida para dificultar o raciocínio do jogador muda a cada game e a cada tela, mas o resultado é quase sempre o mesmo. Baseado neste raciocínio, Arkanoid – The Virtual Isles foi desenvolvido. Ao desbloquear uma passagem, a tela é elevada e um contínuo desafio vai sendo enviado a cada vez que você "sobe". Assim, um pedaço da tela anterior permanece na próxima tela, tornando-se o atrativo do jogo, pois a visualização da parte inferior da tela fica muito mais difícil.

Dica:

- Os tijolinhos vermelho e branco, em sua maioria, compõem partes que não podem ser destruídas. Então, se eles estiverem na parte inferior, não se preocupe em usar a rebatida, pois a bolinha irá bater nesses tijolinhos e retornará.



Comandos Básicos:

Mouse – movimentação da barra / Botão esquerdo – dispara a bolinha

ESC finaliza o jogo e volta ao menu principal

F1 tela de ajuda

F10 tela de opções

Configuração Mínima:

• Pentium 166 MHz + 16 MB RAM + PADRÕES

• Alawar Entertainment - www.alawar.com



Road Trip 2000



Dicas:

- A desaceleração tem papel fundamental em Road Trip 2000, utilize-a. Para os jogadores menos experientes, essa técnica funciona mais do que a freagem.

Comandos Básicos:

→ virar à direita

← virar à esquerda

↑ acelerador

↓ freios

A Mudança automática do câmbio

S Mudança avançada do câmbio

Configuração Mínima:

• Pentium 200 MHz + 32 MB RAM + PADRÕES

• Wasatchware - www.RoadTrip2000.com



Space Empires IV

Alienígenas: formas de vida existentes ou fruto da imaginação causada pelo desconhecido? Enquanto os cientistas das mais diversas áreas espaciais procuram a resposta, a indústria de games explora, e muito, a vida extra-terrena. Desde a época do Atari, os jogos envolvendo seres espaciais tiveram lugar garantido entre os gamers. Em Space Empires IV, não foi diferente. Este jogo se utiliza de uma modalidade explorada por muitos outros gêneros e que deixa aquele clima de mistério no ar: as jogadas por turnos. Após cada estratégia sua, seus inimigos também fazem uma movimentação.



Um adversário é obrigado a esperar que o outro termine o seu raciocínio antes de poder jogar novamente, tornando a jogabilidade muito mais interessante e mais cautelosa. Muito bem desenhadas, a tela de seleção de raças e a tela de jogo já transmitem uma idéia dos diversos obstáculos e desafios interplanetários que você terá que enfrentar.

Dicas:

- Nesta versão de Space Empires IV, é preciso dosar muito bem cada um dos movimentos, pois você estará limitado a 100 turnos.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são acessíveis pelo mouse

Configuração Mínima:

- Pentium 200 MHz + 16 MB RAM + PADRÕES

- Malfador Machinations - www.malfador.com



Waterslide Island

Um dia ensolarado, e a felicidade domina aquele domingo tão esperado. Uma turma de simpáticos bichinhos se reúne para passar um dia de alegria em um parque aquático. São filhotes de gatos, porcos, ursos, macacos, pinguins, entre outros, inclusive um robzinho. Todos tem uma paixão em comum: os desafiantes circuitos dos toboáguas! Todos são amigos, até subirem para a entrada do primeiro toboágua. A partir daí, começa uma corrida inédita tendo a água como combustível, as construções do divertido equipamento como circuito e diversos desafios pelo trajeto. Placas sinalizadoras, fendas nas tubulações, e uma guerra com bolinhas para aumentar o desafio. Tudo foi pensado para transformar um jogo simples como Waterslide Island em uma interessante e agradável corrida.

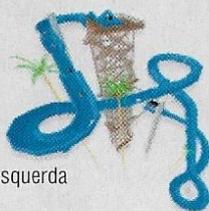
Dicas:

- Quando você estiver em alta velocidade, não altere a direção nas curvas, ou você fatalmente pegará muito impulso e saltará para fora da tubulação.



Comandos Básicos:

-  sentar
-  deitar
-  (esquerdo) - turbo
-  subir para a parede esquerda
-  subir para a parede direita
-  (esquerdo) - arma (direito) - perspectiva



Configuração Mínima:

- Pentium II 300 MHz + 64 MB RAM + Placa aceleradora 3D (Direct3D) + PADRÕES

- Jeff Boller - www.waterslideisland.com



Zeos Fighters

O ano é 2040. O governo norte-americano em aliança com a Rússia, desenvolveu um projeto revolucionário que utiliza um microchip secreto e uma propulsão a jato como núcleo de construção, gerando uma combinação conhecida como a máquina de Zeos. Durante a fase de provas finais, a máquina e todos os planos técnicos foram roubados pelo maléfico Dr. Terror. Sua missão é recuperar toda a tecnologia roubada antes que o Dr. Terror use esta invenção contra o mundo. Neste game arcade, você terá um número ilimitado de vidas, duas armas primárias para escolher (Lasers e metralhadora), cinco armas secundárias (lasers sinuosos, lança-chamas, foguetes, projéteis munidos de sensor térmico e armas de apoio) e bombas. Avante, guerreiro!



Dicas:

- No velho esquema arcade, economize as bombas. Quando resolver soltar alguma delas, aguarde que a maior quantidade possível de inimigos entre na tela para se obter um maior aproveitamento.

Comandos Básicos:

-     movimentação
-  barra espaço atira com a arma primária
-  atira com a arma secundária
-  Z - soltar a bomba
-   seleciona armas primárias/secundárias

Configuração Mínima:

- Pentium II 300 MHz + 32 MB RAM + Placa aceleradora 3D + PADRÕES

- Astound Software
www.astoundsoftware.com/zeos.html



Blair Witch Vol 1: Rustin Parr



ESCOLHA DA
EQUIPE
PC GAMER

Pânico, medo e desespero. Esses foram alguns dos ingredientes que moveram diversas mentes sedentas para os cinemas conferir o tão aguardado título "A Bruxa de Blair". E agora, o tão esperado game chega para arrepiar. Este demo foi desenvolvido de uma forma diferente, e se apresenta mais como um "trailer jogável" do que um demo jogável. A atmosfera sombria e aterrorizante está em sincronia total com os efeitos sonoros. Com um enredo semelhante ao apresentado pelos criadores do filme, o jogador assume o papel do doutor Elspeth Holliday, um investigador científico da Spookhouse, uma

agência sombria dedicada a proteger o mundo das forças negras do mal sobrenatural. O ano é 1941. Um crime bárbaro abala uma pequena cidade, e os habitantes estão horrorizados. Um ermitão louco, conhecido por Rustin Parr, confessou o assassinato de sete crianças na pacata cidade de Maryland, em Burkittsville. O que mais chama a atenção dos investigadores é que Rustin insiste em dizer que seu ato teve uma grande influência de um verdadeiro fantasma. Exatamente. Alegando que um fantasma de uma mulher velha teria dirigido a sua mente para cometer o crime, o assunto não é outro na cidade. Principalmente porque os relatos de Parr coincidem com velhas lendas locais, que falam a respeito de uma entidade espiritual assassina e vingativa, conhecida como A Bruxa de Blair. A Spookhouse se interessou pelo assunto. O doutor então viaja para Burkittsville para investigar...

Dicas:

- Logo no início da demonstração, você pode ser perseguido por um monstro. Por isso, não perca tempo e entre direto na casa, onde você encontrará itens muito valiosos...

Comandos Básicos:

- ↓ ↑ → ← movimentação
- L lanterna

Controle do mouse - rotação do personagem
Botão 1 do mouse - ação

Configuração Mínima:

- Pentium II 233 MHz + 64 MB RAM + PADRÕES

- Terminal Reality - www.terminalreality.com/



JOVENS
17+
ABRAEE

Ground Control



Guerras... Deus não esperava isso. O universo caminhou de uma forma um tanto quanto torpe, e por motivos idiotas, muitos corpos caem pela "causa". Do jeito que o homem caminha, o futuro não será muito diferente. No game Ground Control, é possível se ter uma idéia do que irá acontecer. Ano:

2419. As guerras continuam se propagando por toda parte, e seus efeitos são cada vez mais destruidores. A Terra já está quase sem recursos devido às guerras nucleares. Desesperada, a humanidade parte em busca da colonização

de outros planetas para, talvez, iniciar uma vida nova. Neste ambiente incerto e obscuro, entra em cena a Major Sarah Paker, que é convocada a ingressar em mais uma missão militar. Desta vez, seu objetivo é resolver o impasse entre a Indústria Crayven e a Ordem da Nova Aurora. Absorvendo informações dos motivos que levaram este violento confronto a ocorrer, Paker percebe que as proporções desta guerra são alarmantes, e um poderio nuclear, capaz de destruir o universo inteiro, está para ser utilizado. É preciso impedir que tamanha ameaça destrua mais de 6 bilhões de terrestres. Ground Control é um jogo altamente tecnológico, mesclando estratégia e ação em tempo real. Neste jogo, você poderá administrar efetivamente as táticas de grandes esquadras de soldados terrestres, unidades móveis, guerrilha aérea e também unidades de apoio. E para você que gosta de compartilhar os efeitos de um combate com seus amigos, não deixe de conferir os extensivos componentes do modo multiplayer, que trazem características inéditas em um RTS.



Dicas:

- Cada tipo de unidade tem armas, habilidades e armadura especiais. Ao invés de deixar o jogo auto-selecionar a carga mais apropriada para a missão, é possível modificar esta particularidade na respectiva seção.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são acessíveis pelo mouse

Configuração Mínima:

- Pentium 200 MHz com placa aceleradora (Direct3D) ou Pentium II 233 MHz sem placa aceleradora 3D

- + 32 MB RAM + PADRÕES

- Sierra On-Line, Inc. / GreenLeaf
www.greenleaf.com.br

ADOLESCENTES
13+
ABRAEE



DIVERSÃO + INFORMAÇÃO = NAVEGAÇÃO

Exatamente. Depois de tantos games pela sua revista PC Gamer Brasil, a seção ON LINE vem apresentar diversos endereços interessantes para levar você a localidades de todo o mundo, em busca de muita informação e diversão. Embarque nessa com a nossa equipe e descubra por que a maior rede de computadores é mania mundial!

• NOTÍCIAS ONLINE

www.news.com

Esse é o melhor site para quem procura sempre estar atualizado em relação ao mundo da indústria e negócios na rede. O site apresenta uma grande complexidade no conteúdo e separação das notícias, possibilitando ao navegante, informações extremamente detalhadas. Além disso, você poderá fazer buscas por temas no arquivo de notícias. O site encontra-se em inglês, porém, é de fácil navegação.



• O MUNDO DA FÓRMULA 1

www.atlasf1.com

Esse é o melhor site informativo sobre F-1. Trata-se de um jornal virtual diário com todas as notícias sobre essa categoria do automobilismo mundial. Notícias desde 1995, cerca de três ou quatro por dia, ficam armazenadas no site. Calendários das provas, lista dos corredores por equipe, ranking da temporada e os melhores tempos do mês e no ano. Não deixe de visitar o link para a F-1 Picture Net, um banco de fotos sobre o esporte, e o Forix, uma página repleta de estatísticas e resultados sobre o automobilismo. O site encontra-se em inglês, porém, é de fácil navegação.



• TUDO SOBRE SAÚDE

www.fitnesslink.com

Se o que você procura é a melhor maneira de obter uma vida saudável, com muita disposição e saúde, este é o site indicado. Neste site, saúde é o que interessa. Muitas dicas de alimentação, com artigos interessantes que incluem links para páginas especializadas. As dicas de exercícios permitem-lhe criar seu próprio programa de treinamento. Uma área interessante é a que sugere mudanças no estilo de vida – como perder peso e parar de fumar, por exemplo. A página faz parte de um “anel” de sites sobre boa forma, onde há opções boas e outras nem tanto. Em inglês.



• CANAIS DE RÁDIO E TV A SUA DISPOSIÇÃO

www.radios.com.br

Esse fascinante site reúne 1.599 endereços de rádios e 77 de TVs de 98 países, podendo ser acessado em inglês e português. As rádios brasileiras podem ser selecionadas por Estados ou por categorias, como rádios católicas, evangélicas, de MPB, rock e universitárias. A página é útil para achar a frequência de uma emissora, mas com o programa “RealAudioPlayer”, pode-se aproveitar muito mais, já que os links prometem as transmissões de praticamente todas as rádios catalogadas.

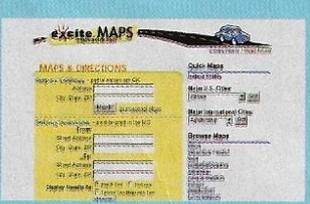


• CONSULTE MAPAS DE LOCALIDADES

www.maps.excite.com

Imagine-se na necessidade de descobrir determinada localidade, em algum lugar do globo, em um determinado endereço e país. Por meio deste site, você poderá acessar centenas de mapas do mundo todo. Esses mapas são extremamente detalhados e podem ser vistos em variados ângulos e tamanhos.

Para facilitar a sua procura, logo na primeira página, há uma relação das principais cidades, países e continentes, incluindo lugares do Brasil. O site é totalmente em Inglês, porém, de simples navegação.



• CLUBE TIRA DÚVIDAS

www.intermol.com.br/clubetd

Você está tendo dúvidas com o seu Windows? O Excell lhe parece complicado? Seu documento do Word não fica como gostaria? Você gostaria de aprender mais sobre estes programas? Se você está procurando as respostas para estas perguntas, este é o site mais indicado. Lá, você poderá esclarecer suas dúvidas e, até mesmo, adquirir apostilas. Para isso, basta tornar-se um usuário desse clube, preenchendo um formulário e colocando a sua dúvida.



• AS MAIS DIVERSAS OBRAS LITERÁRIAS NACIONAIS E INTERNACIONAIS DISPONÍVEIS GRATUITAMENTE PARA VOCÊ

www.vbookstore.com.br

Todos já devem ter imaginado como seria bom se pudéssemos adquirir gratuitamente os livros de que necessitamos apenas copia-los da Internet. Foi exatamente isso que os desenvolvedores deste site fizeram. Este é o projeto mais ousado de Literatura na Web Brasileira. Lá, você poderá encontrar as mais diversas obras literárias nacionais e internacionais para serem copiadas.



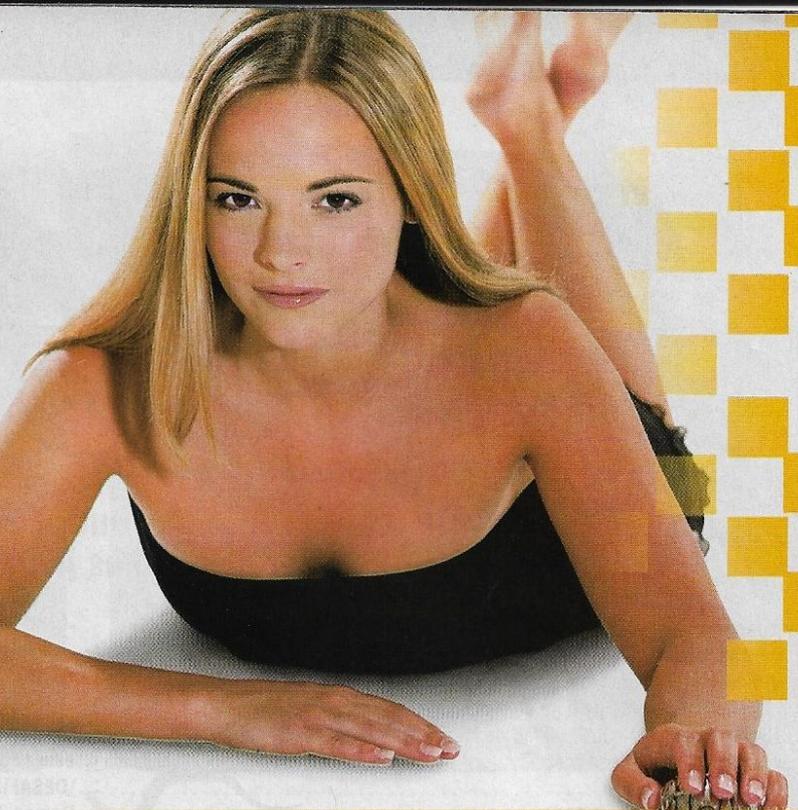
• SAIBA UM POUCO MAIS SOBRE OS DISPOSITIVOS DE HARDWARE DO SEU MICRO

www.fortunecity.com/roswellking622/index.htm

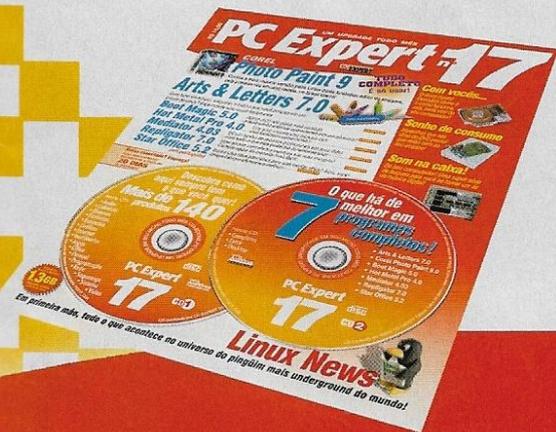
Com certeza, você deve ter curiosidade em saber como funcionam alguns dispositivos do seu computador, como, por exemplo, a placa de vídeo. Desenvolvido justamente para esclarecer os mais curiosos no mundo do hardware, esse site contera informações completas e complexas sobre Memória RAM, Monitores, Processadores, CMOS Setup, Placa de Vídeo, Discos Rígidos, Overlock, Memória Cache, Placa de Som e Placa de Vídeo. Totalmente em português e de fácil navegação.



Esta revista vai conquistar VOCÊ



7 Produtos Completos e mais de 140 programas para o seu micro



Corel Photo Paint 9

Fantástico editor de imagens em versão para Linux!

Arts & Letters 7.0

Envelopes, etiquetas e tudo em um piscar de olhos!

Boot Magic 5.0

Instale vários sistemas operacionais num só micro!

Hot Metal Pro 4.0

Crie sites incríveis com este fantástico editor HTML!

Mediator 4.03

Dê um banho com recursos profissionais em seus slides!

Repligator 7.0

Arrase com efeitos especiais em suas imagens!

Star Office 5.2

Uma nova alternativa para as suas tarefas office!

UM UPGRADE TODO MÊS
PC Expert n.º **17**

Qualidade

CD EXPERT

Desafios

Novos níveis, patches, editores e outros complementos para aumentar o desafio dos seus jogos prediletos

Preparado para enfrentar novas situações, ou até mesmo descobrir recursos jamais imagináveis? Pois se a resposta é sim, prepare-se. Nessa seção iremos fornecer uma série de arquivos, que terão um conteúdo capaz de aumentar ainda mais o seu entretenimento na hora do game.

Nesta edição, são quase 50 MB de Mais Desafios para você que adquiriu um ou mais jogos da seguinte relação:

- HERETIC II (3D GAMER n.º 02);
- HEROES III (GREENLEAF);
- MYTH II (GREENLEAF);

- UNREAL (PC GAMER n.º 31);
- GROUND CONTROL (GREENLEAF)

Importante:
TODOS OS ARQUIVOS referentes à esta seção, encontram-se no diretório \DESAFIOS, na raiz do CD-ROM de Demos-Jogáveis.



HERETIC II

HERECTIC II

PACOTE COM NOVAS SKINS

Nomes dos arquivos:

!BAD1.zip	!MikeMyers.zip
CrowT.zip	DarkSpawn.zip
DarkSuperman.zip	dmaul.zip
Jenna.zip	lara.zip
Manson.zip	Necromancer.zip
neo.zip	scorpion.zip
SkinPack1.zip	SkinPack2.zip
Spawn.zip	spidey.zip
TheBatman.zip	therock.zip
Topaz]0[.ZIP	violentj.zip
Witchblade.zip	

Localização: DESAFIOS\HEREII\SKINS

Como instalar:

1. Descompacte o arquivo .zip desejado.
2. Coloque todos os arquivos .mp8 no seu diretório Heretic II\base\players\male.

PROGRAMA PARA CRIAÇÃO DE SKINS

Nome do arquivo: Install_MipMaker.exe

Localização: DESAFIOS\HERECII\TRANSF

O que é:

Esse programa converte imagens bitmap (.bmp) para o formato .m8, usado para representar skins em alguns jogos.

Como instalar:

1. Execute o arquivo Install_MipMaker.exe, escolhendo o diretório para a instalação.
2. Após ter descompactado esse arquivo, será gerado um arquivo executável (MipMaker.exe), que será o responsável pelo programa de conversão.

GROUND CONTROL

GROUND CONTROL

PACOTE COM NOVOS MAPAS MULTI PLAYER

Nomes dos arquivos:

DM_IX01HowlingWinds.zip	DM_IX02MoonlightGarden.zip
DM_IX03GhostValley.zip	DM_IX05WhiteOwl.zip
DM_IX06PyramidCity.zip	DM_Valley.zip
Mountains.ZIP	SZ_IX01HowlingWinds.zip
SZ_IX02MoonlightGarden.zip	SZ_IX03GhostValley.zip
SZ_IX04Crossroads.zip	SZ_IX06PyramidCity.zip

Localização: DESAFIOS\GROUND\MAPAS

Como instalar:

1. Descompacte o conteúdo do arquivo .ZIP, que conterà arquivos .unr, no diretório Unreal\Maps.
2. Agora, basta dar início ao jogo no modo Multiplayer e escolher o arquivo referente ao cenário.





MYTH II

PACOTE COM NOVOS NÍVEIS

Nomes dos arquivos:

D-DayH-Hourv1.4.zip ForgeofTharsisv1.0.zip
 RiverofGoldv1.0.zip RiverofLifev1.0.zip
 SwordInDesertv0.82.zip

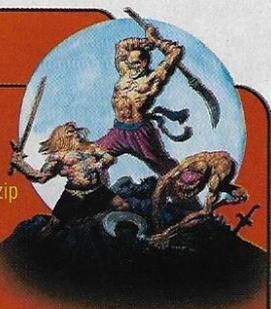
Localização: DESAFIOS\MYTHII\MAPS

O que são:

Conjunto de arquivos que possibilitará a você explorar novos cenários e realizar novos desafios.

Como instalar:

1. Descompacte o conteúdo do arquivo .ZIP no diretório Plugins de Myth II.
2. Vá ao menu principal do jogo, quando você iniciá-lo, mantenha pressionada a tecla Shift e clique em NewGame. O nome do arquivo que contém o novo nível irá aparecer na caixa de seleção.
3. Agora, basta selecioná-lo.



UNREAL

DARKMATCH PARA UNREAL

Nomes dos arquivos:

dk1moremap.zip dkdaikalike.zip
 dkdllite.zip dk-fury.zip
 dkmorbias.zip dkooer.zip
 dkrunka.zip dkundertemple.zip

Localização: DESAFIOS\UNREAL\ DARK

O que são:

Conjunto de arquivos que possibilitará a você explorar cenários especiais.

Como instalar:

4. Descompacte o conteúdo do arquivo .ZIP, que conterá arquivos .unr, no diretório Unreal\Maps.
5. Agora, basta dar início ao jogo e escolher o arquivo referente ao cenário.



HEROES III

PACOTE COM NOVOS MAPAS SINGLE PLAYER

Nomes dos arquivos:

astab.zip
 chlddest.zip
 darkstar.zip
 grnpeace.zip
 rbvngc.zip
 sentreco.zip
 yagueda.zip

Localização: DESAFIOS\HEROES\MAPSING

O que são:

Conjunto de arquivos que possibilitará a você explorar novos cenários e realizar novos desafios.

Como instalar:

1. Descompacte o arquivo .ZIP desejado no diretório padrão de instalação do jogo (3DO\Heroes3\Maps).
2. Quando você der início ao jogo, escolha a opção Single Cenário.
3. Após ter feito isso, basta carregar o cenário referente ao arquivo, que estará incluso juntamente com os outros cenários do jogo.

PACOTE COM NOVOS MAPAS MULTI PLAYER

Nomes dos arquivos:

avfguild.zip
 glbbrkr.zip
 hostile.zip
 intolore.zip
 seven.zip

Localização: DESAFIOS\HEROES\MAPMULTI

Como instalar:

1. O mesmo procedimento de instalação citado acima, porém, com a única diferença que você deverá escolher o modo MultiPlayer para carregar o cenário.



PACOTE COM NOVOS MAPAS COOPERATIVOS

Nomes dos arquivos:

2topple.zip
 breakbar.zip
 classwar.zip
 mnstrisl.zip

Localização: DESAFIOS\HEROES\MAPCOOPE

Como instalar:

- O mesmo procedimento de instalação citado para os mapas do modo MultiPlayer.

PACOTE COM SKINS DO HEROES III PARA WINAMP

Nomes dos arquivos:

heroes3_16bit.zip
 heroes3_8bit.zip

Localização: DESAFIOS\HEROES\SKINS

O que são:

Conjunto de arquivos que possibilitará a você personalizar as características físicas do seu Winamp.

Como instalar:

1. Escolha um dos arquivos .ZIP (8bits ou 16 bits) e copie-o, sem descompactar, para o diretório de Skins do Winamp. O diretório padrão é: C:\Program Files\WinAmp\Skins.
2. Depois de ter feito isso, basta carregar o Winamp e pressionar as teclas Alt+S. Uma caixa, contendo vários diretórios, será exibida.
3. Escolha o diretório Skins e será exibido, no box à direita da tela, o arquivo que você copiou.
4. Agora, basta clicar sobre ele e fechar a tela.

Nota: Se você copiar os arquivos, de forma descompactada, eles não serão exibidos no Winamp.



Night Trail Tour



A galera da PC Gamer Brasil cai na noite de São Paulo

Depois de quase dois anos de aventuras radicais, nossa equipe descobriu que ainda não tinha se aventurado pela escuridão da noite. Com a idéia fixa na mente de realizar uma aventura noturna, não demorou muito para que a galera do Sampa Biker's aparecesse para nos ajudar. Com encontros marcados sempre às quartas-feiras, no bairro de Moema, esta turma já realizou centenas de trabalhos interessantes, inclusive se destacando na mídia como uma equipe de peso, quando o assunto é ciclismo. O grupo, que nasceu da idéia de um amante do esporte dos pedais, em reunir uma turma de amigos para pedalar e desfrutar do charme e adrenalina que a cidade reserva, hoje já conta com um número elevado de integrantes. Apesar de exercerem profissões diferentes durante o dia, todos têm uma paixão em comum: a bicicleta. Outro ponto importante para ser comentado a respeito da equipe do Sampa Bikers é que o grupo não realiza somente aventuras urbanas. Todo mês, o pessoal organiza passeios e até provas por diferentes lugares do Brasil, integrando ainda mais a comunidade de bikers do país.

Sem mais rodeios, nossa equipe se dirigiu ao ponto de encontro na zona Sul de São Paulo. E

armados com poderosas bikes, nossos aventureiros de plantão saíram para mais uma aventura radical. O trajeto discutido rapidamente, antes da aventura, parecia simples: saindo do bairro de Moema, a turma do Sampa iria atravessar alguns bairros agitados para chegar até City Lapa, totalizando 40 quilômetros de pura adrenalina e muitas pedaladas também. Enquanto Rodrigo e Henrique se preparavam para pedalar pesado, Edú, um dos líderes dos ciclistas urbanos, passou várias dicas importantes para se praticar a modalidade noturna com segurança. Entre os pontos mais importantes, estão: o uso de capacete, lanternas de sinalização, espelhos retrovisores e, é lógico, uma revisão completa na bicicleta para não ficar na mão no meio do caminho.



Toda quarta-feira mais de 50 ciclistas se reúnem para pedalar pelas principais ruas de São Paulo em busca de uma única coisa: diversão em duas rodas

Imagine só, ter que voltar para casa levando a bicicleta no ombro...

Todos a postos e dispostos a pedalar, a galera saiu a todo vapor. Em torno de cinquenta esportistas noturnos começaram sua jornada semanal pela cidade. Um dos pontos que mais chamou a atenção de nossa equipe de apoio, foi a existência de um

espírito de equipe e amizade muito grande entre os membros. A preocupação com a segurança é outro elemento que chama a atenção de quem acompanha o passeio pela primeira vez. Um ciclista se encarrega de sinalizar para os veículos, num cruzamento, por exemplo, que há ciclistas na pista. Enquanto outro esportista fica no fim da gigantesca fila, certificando-se que nenhum aventureiro irá se dispersar do grupo.





Nossa equipe esteve percorrendo 40 quilômetros junto com o pessoal do Sampa Bikers e pode sentir de perto como é pedalar por uma das maiores metrópoles

Rodrigo e Henrique, nossos experts em games, sentiram na pele a emoção e a curtidão de pedalar pelas ruas, que durante o dia são tomadas pelo trânsito caótico de uma das maiores metrópoles do mundo. Apesar de ser a primeira vez que os membros de nossa equipe pedalarão com o pessoal do Sampa Bikers, o entrosamento apareceu, quase que, instantaneamente. Entusiasmado, Henrique deu um pequeno relato da emoção: "Algumas pessoas podem até achar que não se trata de um esporte radical, porém, apenas posso dizer o seguinte: imagine-se andando de bicicleta durante a semana, em alta velocidade, no meio da Avenida Faria Lima, por exemplo. Melhor ainda, durante a noite, horário em que a maioria das pessoas estão saindo do serviço, desesperados para chegar em casa. Não é brincadeira. Toda a atenção é necessária, pois o mínimo descuido pode gerar acidentes. Isto é radical prá valer!". E ainda acrescentou: "Uma das coisas mais empolgantes dessa aventura é que, assim como o Edú comentou, fazendo esse tipo de esporte em uma cidade grande como São Paulo, podemos encontrar uma maneira de conciliar saúde e uma vida



melhor e, também, liberar o stress que adquirimos diariamente".

Mesmo existindo uma espécie de equipe de apoio, incumbida de evitar uma maior aproximação dos carros, Henrique lamentou: "A única coisa que me deixou um pouco chateado, foi a atitude dos motoristas. A grande maioria fica desesperada apenas por ter que esperar alguns segundos, no semáforo, a passagem dos Bikers. É frustrante; entretanto, um dia, quando eles estiverem sobre duas rodas, vão parar e refletir o quanto estavam errados".

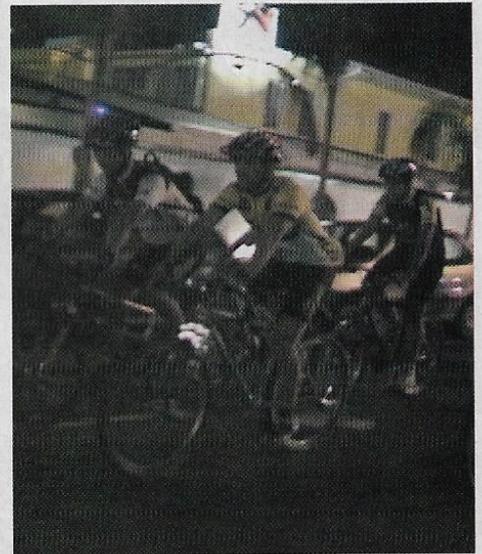
Com o Rodrigo a animação sobre a aventura não foi diferente. Amante incondicional do universo das bikes, nosso amigo levou sua bike particular para curtir a aventura e não queria mais parar. "Eu já estava empolgado desde quando esta matéria foi pautada, pois sempre andei de bicicleta. Mas, quase sempre pedalei sozinho; é difícil encontrar uma galera que tope fazer grandes trajetos", recorda. "O legal de

grupos como o Sampa Bikers, é que toda a galera é empolgada, curte longas jornadas e possui vários profissionais. Para quem sempre andou de bike, juntar-se a eles é um prato cheio", recomenda. "Imagine a emoção de pedalar em uma velocidade considerável, some à escuridão da noite, dívida pelas maiores avenidas da capital paulista e terá o resultado de um verdadeiro Nighth Trail Tour", compara animado. "Infelizmente, a pequena mentalidade dos motoristas, faz com que eles não tenham o mínimo respeito pelos ciclistas. Mesmo pedalando com todos os acessórios obrigatórios, na pista da direita e com uma conduta exemplar, o ciclista ainda é desconsiderado", lamenta Rodrigo. E ainda avisa os motoristas: "Não se esqueçam de que estamos no nosso direito". O nosso amigo expert ficou animado com a idéia de unir-se definitivamente ao grupo, mas, o

pouco tempo disponível o fez refletir: "Eu, por exemplo, curso a universidade à noite. Então, não dá para curtir passeios semanais, que são os mais comuns. Mas, se você está aí de bobeira, demorou para pegar sua bike e ingressar em grupos como o Sampa Bikers", finaliza.

Para completar esta reportagem em grande escala, uma filmagem no maior estilo "Corrida de São Silvestre" foi bem executada pelo carro de apoio da PC GAMER Brasil. Acompanhando de pertinho o trajeto dos ciclistas, você vai poder conferir as melhores imagens da aventura radical desta edição, em um vídeo exclusivo no CD de demos-jogáveis. Demorou para curtir... ■

Para saber mais sobre a galera do Sampa Bikers e como ficar sócio, entre em contato através do telefone (0xx11 5183-9477) ou visite a página na Internet : www.uol.com.br/webventure/biking/sampabikers



Em meio ao trânsito a segurança é levada a sério pelos ciclistas

grupos como o Sampa Bikers, é que toda a galera é empolgada, curte longas jornadas e possui vários profissionais. Para quem sempre andou de bike, juntar-se a eles é um prato cheio", recomenda. "Imagine a emoção de pedalar em uma velocidade considerável, some à escuridão da noite, dívida pelas maiores avenidas da capital paulista e terá o resultado de um verdadeiro Nighth Trail Tour", compara animado. "Infelizmente, a pequena mentalidade dos motoristas, faz com que eles não tenham o mínimo respeito pelos ciclistas. Mesmo pedalando com todos os acessórios obrigatórios, na pista da direita e com uma conduta exemplar, o ciclista ainda é desconsiderado", lamenta Rodrigo. E ainda avisa os motoristas: "Não se esqueçam de que estamos no nosso direito". O nosso amigo expert ficou animado com a idéia de unir-se definitivamente ao grupo, mas, o

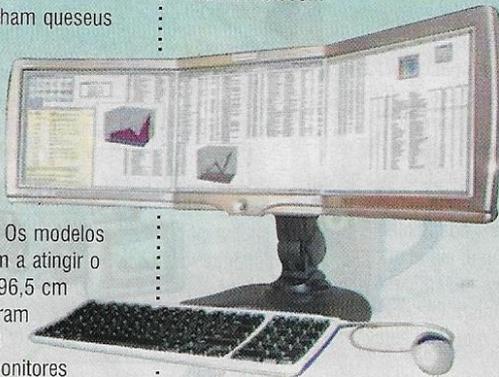
A história do Sampa Biker's

Criado há três anos, pelo arquiteto carioca Paulo de Tarso Martins, 33 anos, o SAMPA BIKER'S nasceu da determinação de um grupo de ciclistas que decidiu se reunir uma vez por mês, para pedalar à noite por trilhas e estradas próximas da capital. O objetivo maior destes praticantes do mountain bike, era realizar um encontro de amigos em cima de uma bicicleta para percorrer circuitos rurais, sem exigir grandes desafios e em contato direto com a natureza, sem agredi-la. A receptividade destes Nighth Trail Tour (nome dado ao passeio noturno) foi imediata e a cada vez que ele ocorre, comparecem mais ciclistas, atraídos por esta postura descompromissada e pelo profundo envolvimento que acaba existindo entre seus participantes. O respeito e segurança (guias experientes e carros de apoio) são outros pontos que atraem ainda mais os ciclistas.



Panoram PV230 DSK

Para aqueles que já estão cansados dos monitores convencionais, ou acham que seus monitores não são suficientemente grandes para poder recriar toda emoção dos jogos atuais, a Panoramtech apresenta uma solução bem criativa. Os modelos desenvolvidos chegam a atingir o tamanho absurdo de 96,5 cm de comprimento e geram imagens de 91,5 x 23 cm, divididas em 3 monitores que podem ser ajustados da maneira que o usuário preferir. A resolução é outro destaque a parte, 3072 x 768.



O único problema está ligado ao preço nada amistoso...

Preço sugerido: US\$ 10.000
Onde encontrar: www.panoramtech.com

On Hand PDA Watch

Você acha que já viu todos os formatos possíveis, quando o assunto é computador portátil? Nós achamos que não. O novo PDA da Matsucom é muito mais do que surpreendente e fará com que você pense duas vezes antes de responder a nossa questão inicial. Num formato de relógio de pulso, o pequeno PDA, apresenta um livro de endereço, uma agenda de reuniões, centenas de opções de listas para serem utilizadas no dia-a-dia. O modelo básico vem com mais de 30 aplicativos

diferentes, inclusive jogos. Por meio de uma interface, o relógio pode ser conectado ao PC para que sejam sincronizadas informações. O aparelho conta com 2 MB de memória e as baterias duram mais de três meses.

Preço sugerido: US\$ 249,00 (Nos Estados Unidos)
Onde encontrar: www.onhandpc.com



HP Jornada 545 Color Pocket PC

Com design compacto, leve e sofisticado, o Jornada é um PC de bolso colorido que possibilita navegar pela Web de onde estiver e com rapidez, já que possui processador de 32 bits com 133 MHz e 16 MB de RAM, podendo fazer downloads de arquivos de Internet com muita facilidade e rapidez, checar e revisar documentos Word e Excel, escutar arquivos MP3 e WMA com qualidade de CD estéreo, acessar

e-mails e visualizar seus arquivos anexos, gravar voz, criar álbum de fotografias e muito mais.



Preço sugerido: não divulgado
Onde encontrar: www.hp.com.br

Microsoft SideWinder Game Voice

Controlar as atividades do micro pela voz até hoje parecia coisa de filme de ficção científica. Bem, isto acontecia até a Microsoft lançar o SideWinder Game Voice. Composto por um headfone com microfone e um pequeno desktop de 8 botões programáveis, o conjunto funciona de uma maneira bem eficiente. Em jogos de estratégia como Age of Empires, após uma pequena configuração, já é possível construir prédios ou

atacar inimigos dizendo apenas uma palavra. E as coisas funcionam bem também para os outros tipos de jogos, tais como: ação em primeira pessoa, RPGs, e todos os demais. O preço no Brasil deverá chegar com algum acréscimo, porém, mesmo na pior hipótese, o conjunto ainda terá um preço acessível para os gamers alucinados por novas tecnologias.

Preço sugerido: US\$ 54,95
Onde encontrar: www.microsoft.com/games



Rio Receiver

A onda dos MP3s esta crescendo dia a dia. Fora a infinidade de sites, dedicados a nova forma de divulgar músicas, os grandes fabricantes de hardware

não param de inventar novos e fantásticos equipamentos. Depois dos aparelhos portáteis, chegou a vez dos equipamentos maiores. A Diamond apresenta o primeiro

Receiver exclusivo para sua linha de MP3. O Rio Receiver é compatível com todos os softwares de áudio disponíveis no mercado atualmente (Real Jukebox, MusicMatch e Rio Audio Manager) e conta com uma força inacreditável. Seu designer é bem original também.



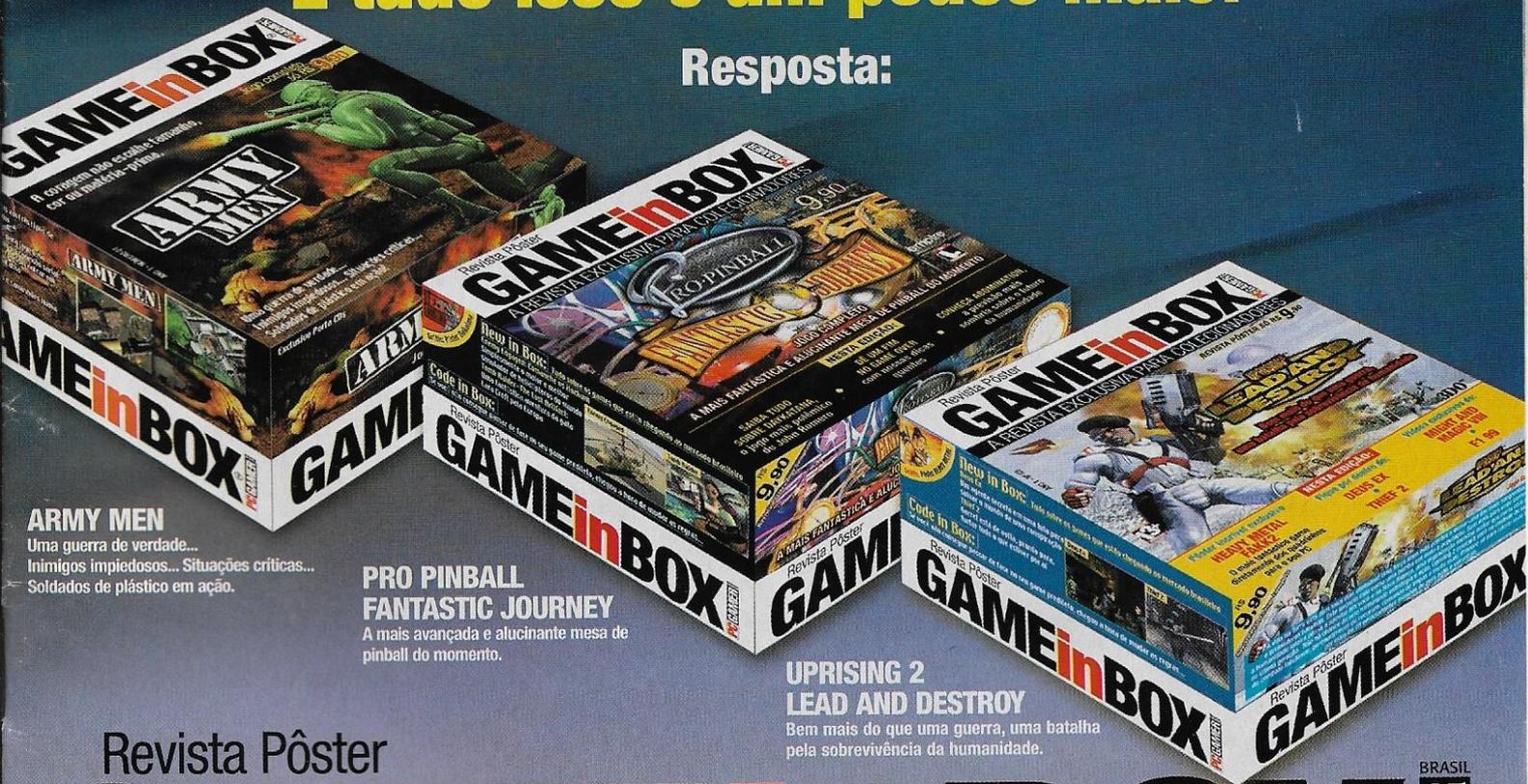
Preço sugerido: não divulgado
Onde encontrar: www.diamond.com

EXPEDIENTE: Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** Telefone: (0xx11) 6942-2222. • Os CD-ROMs brinde são parte integrante desta edição • **Bureau:** Grande ABC • **Impressão:** Stillgraf / Plural • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Priscila Lanaro, MTB 30.110 • **Arte:** Guilherme Pereira Pinto (Concepção e Design) • **Equipe:** Alessandro Treguer, Carlos Soares Silva, Kleber Pedrosa, Rodrigo Rudiger, Elisa Zuigêber, Emerso Freire, Henrique Thomaz Bruscaçin • **Colaboraram nesta edição:** Marcio Esper, Álvaro Atilio Correia, Flávio Creasso, Cíntia Carla de Goes, Inara Costa Porto e Rad 3 Comunicações (Ilustração). As matérias desta edição, traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK.

O que é? O que é?

É divertido. É emocionante.
É diferente. É surpreendente.
É game completo. É revista.
É pôster pra colecionar. É um barato!
É pra mim. É pra você.
É tudo isso e um pouco mais!

Resposta:



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

**PRO PINBALL
FANTASTIC JOURNEY**
A mais avançada e alucinante mesa de
pinball do momento.

**UPRISING 2
LEAD AND DESTROY**
Bem mais do que uma guerra, uma batalha
pela sobrevivência da humanidade.

Revista Pôster

GAMEinBOX

BRASIL
PC GAMER

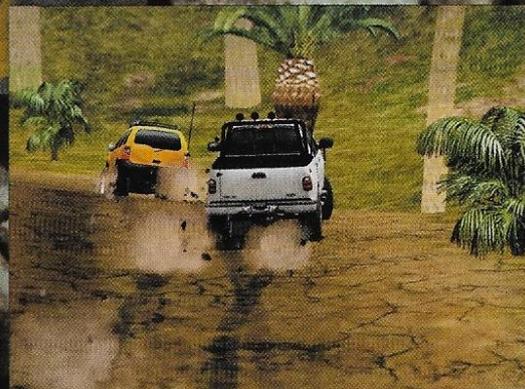
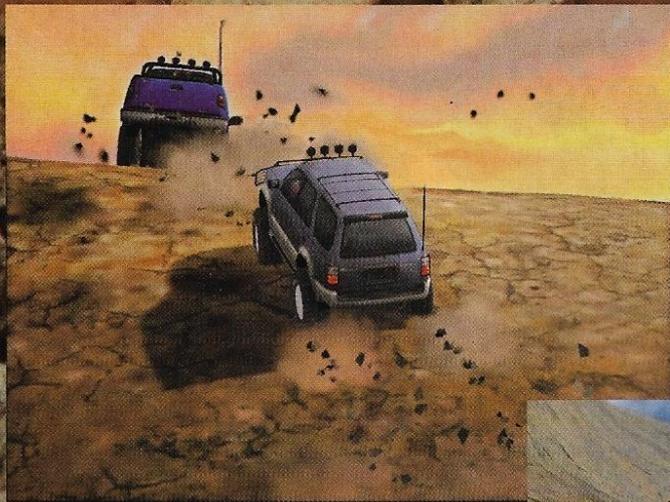
A maneira mais legal
de colecionar games

É só R\$ **9,90**

QUALIDADE
CD EXPERT



Respire poeira!



Existe um mundo de fortes emoções e adrenalina muito além do asfalto. Lá, você não avistará nenhuma placa de trânsito ou rua sem saída - será somente você, a natureza agreste e uma série de outros competidores tomados por um desejo imensurável de cruzar a linha de chegada na primeira colocação. Nesse mundo, o caminho para a vitória é marcado por trilhas acidentadas e pilotos destemidos. Longe da civilização, das regras e do asfalto, você encontrará a verdadeira emoção off road - onde a corrida de verdade está para começar.

DESENVOLVIDO POR:



www.terminalreality.com

Visite o site: www.4x4evo.com

© 2000 Terminal Reality, Inc. Todos os direitos reservados. O logo 4x4 EVO e o logo Terminal Reality são marcas registradas da Terminal Reality, Inc. Todos os direitos reservados. Gathering of Developers e godgames são marcas registradas of Gathering of Developers, Inc. Copyright © 2000 Gathering of Developers, Ltd. Todos os direitos reservados. © 2000 GreenLeaf.

PUBLICADO POR:



www.godgames.com

Visite nosso site

Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

A violência toma conta da cidade, e só você poderá combatê-la!

PC GAMER

BRASIL

A MELHOR REVISTA DE GAMES DO MUNDO

VIOLÊNCIA, FOME E DESTRUIÇÃO

URBAN CHAOS™

JOGO COMPLETO

Ano 5 - Nº 40 - R\$ 14,90

PC Expert 17
COMO
Photo Paint 9
Arts & Letters 7.0
Best Magic 5.0
Hot Metal Pro 4.0
Mediator 4.83
Navigator 7.0
Star Office 5.2

7 O que há de melhor em...
Mais de 140 programas!
PC Expert 17
Linux News

NAS BANCAS

7 Produtos Completos
E mais de 140 programas.
Esta revista vai
conquistar você.

Revista • Kids CD • Produto Completo • Caderno de Atividades

cd expert kids
Uma estrela especial
Dorcas
o metrô de São Paulo
Xaropinho
O melhor brinquedo do mundo

BABE
Acompanhe as travessuras do porquinho mais querido do cinema e de seus amigos na Fazenda Hogget.

kids Cd Mais de 10 programas!
O melhor brinquedo do mundo

NAS BANCAS

Babe. O Porquinho Atrapalhado
A magia do cinema
na tela do seu micro.

NÃO ACEITE IMITAÇÕES. QUALIDADE, SÓ NA

CD EXPERT

MUITO ROCK
NA REPORTAGEM ESPECIAL:
KISS: PSYCHO CIRCUS



BASTIDORES, NOVIDADES E LANÇAMENTOS

- **AMERICAN MCGUI ALICE**
- **DEUS EX**
- **DUKES OF HAZZARD**
- **MIGHT AND MAGIC 8**
- **RALLY MASTERS**

DIVIRTA-SE E GANHE DINHEIRO
**COMO CRIAR JOGOS
EM FLASH • 2ª PARTE!**

PASSO A PASSO DO INÍCIO
AO FIM
KING'S QUEST VII



Symantec Expert premium
6 super ferramentas completas para o seu micro
Seis vezes melhor!

NAS BANCAS

Seu PC Seis Vezes Melhor
Leve para casa a tecnologia e credibilidade dos produtos Symantec

IMPEÇA QUE O CAOS TOME CONTA DA CIDADE

COLECIONE

Você daria tudo para estar na pele
de Ragnar agora, não é?!

"Rune é o mais belo jogo
baseado em Unreal já visto".

3D ACTION PLANET

"Melhor jogo de ação".

ESCOLHA DA GAMES WEEKLY PARA MELHOR JOGO DE AÇÃO DO ANO

RUNE.
Batalhas Vikings
com Extrema
Energia Brutal

Visite o site: www.runegame.com

DESENVOLVIDO POR:



PUBLICADO POR:



Visite nosso site

Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

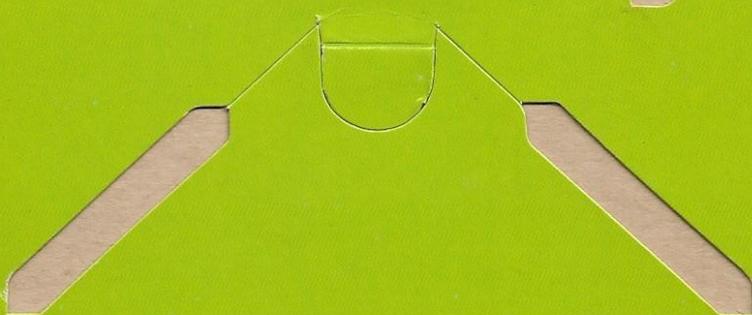
Rune, Human Head Studios e o logotipo Human Head Studios são marcas registradas da Human Head Studios, Inc. Gathering of Developers e Godgames são marcas registradas da Gathering of Developers, Inc. Todas as outras marcas e nomes comerciais pertencem a seus respectivos proprietários. © 2000 Gathering of Developers. Todos os direitos reservados.



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



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



Editorial

Depois da aventura pelo mundo encantado de King's Quest, na edição passada, o caos tomou conta de nossa redação. Neste mês, uma gangue invadiu nosso escritório. Fomos colocados, literalmente, para correr. Quase sem saída, pedimos ajuda à bela oficial D'arci Stern, heroína de um dos mais agitados games do momento. Após chutar alguns bandidos para fora de nosso prédio, voltamos ao trabalho a todo vapor. Para deixar você, leitor, no clima, nossa amiga policial convida-o a participar do premiadíssimo jogo Urban Chaos. Neste game completo, a missão parece simples: acabar com o crime na cidade antes que o medo e o terror se instalem de vez. Mas as aparências enganam...

E por falar em agitação, nossa equipe esteve enfrentando a galera da banda Taska em um combate multiplayer cheio de ação e pedalando com o pessoal do Sampa Bikers pela noite de São Paulo. Confira as matérias e os dois vídeos exclusivos no CD-ROM, além, é claro, de delirar com os 18 games mais doidos do mês. Entre os destaques: prepare-se para ficar apavorado com a conversão do filme A Bruxa de Blair para o mundo dos PCs; entre para o combate mais importante do futuro em Ground Control; acabe com a conspiração que pode exterminar a raça humana em Deus Ex; entre muitos outros.

Na revista, você confere, também, como ficar rico desenvolvendo jogos em Flash com nosso curso avançado, além de ficar super bem informado com tudo o que está agitando o mercado mundial e nacional de jogos para PC. Bom divertimento, e não se esqueça de dar uma conferida em nosso novo site: www.pcgamer.com.br

Um grande abraço

Equipe PC GAMER Brasil

Comunique-se conosco: editoria@pcgamer.com.br

Procedimentos para instalação:

URBAN CHAOS™

Para instalar o jogo URBAN CHAOS, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM e aguarde a apresentação automática da tela abaixo. Caso isso não ocorra, execute o arquivo AUTORUN.EXE que está na raiz do CD. Depois, siga os procedimentos das telas que serão exibidas para terminar a instalação. Para mais detalhes, consulte o manual completo de URBAN CHAOS na página 46.

Configuração Mínima:

- Pentium II 266 MHz ou equivalente
- Windows 95/98 (Atenção: não funciona em Windows NT/2000)
- 32 MB RAM
- 500 MB HD
- CD-ROM 8X
- Placa de vídeo de 4 MB totalmente compatível com DirectX 6.1a
- DirectX 6.1a (incluso no CD)
- Placa de som totalmente compatível com DirectX 6.1a

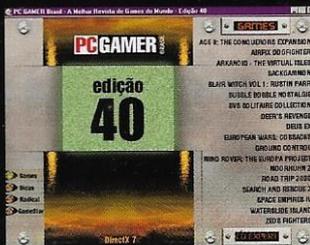


CD GAMER 40

A execução do menu abaixo se dará automaticamente ao inserir o CD-ROM no drive. Caso isso não ocorra, execute o arquivo CD40.EXE que está na raiz do CD. O menu principal do CD de jogos será exibido.

Configuração Mínima:

- Pentium® 200 MHz ou superior
- Windows® 95
- 32 MB RAM
- CD-ROM 4X
- Placa de som SoundBlaster® ou compatível
- Placa de vídeo PCI 2 MB 16 bits (alguns jogos necessitam de placa aceleradora 3D)
- DirectX® 7 (incluso no CD)



Suporte Técnico

(0xx11) 6942-2280 - (0xx11) 6942-2282 - (0xx11) 6942-2285
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Para informações sobre lançamentos, promoções e locais de compra:
Telefone: (0xx11) 0800 17 5355 - e-mail: sac@cdexpert.com.br

Horário de atendimento:

De segunda a sexta-feira, das 8:30 h às 12:00 h e das 13:30 h às 17:30 h

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

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

A BRUXA DE BLAIR VOLUME 1: RUSTIN PARR

Desespero... pânico e muito medo. Neste adventure 3D, os mistérios a cerca da aparição da Bruxa de Blair passam a ser prioridade na sua vida de investigador.

EXCLUSIVO

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPANSION

Conquistadores como Montezuma lhe aguardam nesta expansão para AOE.

BUBBLE BOBBLE NOSTALGIE

Reviva as aventuras do pequeno dragão do clássico arcade Bubble Bobble.

AIRFIX DOGFIGHTER

Colete o material, construa e pilote verdadeiras miniaturas de aeronaves.



ARKANOID - THE VIRTUAL ISLES

O game que reacende a chama do game Arkanoid nas Ilhas Virtuais.



DEER'S REVENGE

Neste simulador de tiro, é a vez dos veados se vingarem na caça aos homens.



EUROPEAN WARS: COSSACKS

Comande países-potência em batalhas europeias nos séculos XVI-XVIII.



GROUND CONTROL

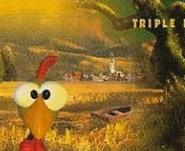
Futuro: 2419. Você: Major Sarah Paker. Missão militar: impedir que as guerras nucleares devastem o universo. Um game de muita estratégia e muita ação em tempo real.



EXCLUSIVO

MOORHUHN 2

Garanta o almoço caçando o maior número de frangos neste simulador de tiro.



MIND ROVER: THE EUROPA PROJECT

Programa máquinas e crie estratégias neste simulador de veículos-robôs.



SPACE EMPIRES IV

Selecione a sua raça alienígena e entre em desafios interplanetários por turnos.



DEUS EX

A pura ação 3D somada ao RPG! Direcione os passos do agente J.C. Denton no combate ao terrorismo em mais uma incrível criação do mestre John Romero.



EXCLUSIVO

ROAD TRIP 2000

Um game de corrida preocupado com a física real. Teste suas habilidades!



SEARCH AND RESCUE 2

O simulador de helicópteros retorna com ações intuitivas e missões inéditas.



WATERSLIDE ISLAND

Participe de uma corrida animal nos tobogãs de um parque aquático!



ZEOS FIGHTERS

Um game arcade em 2040. Recupere os planos técnicos da máquina de Zeos!



JOGO COMPLETO

O BEM SEMPRE VENCEU O MAL... MAS A HISTÓRIA PODE MUDAR A QUALQUER MOMENTO!

URBAN CHAOS™

31 de dezembro de 1999, 23:59 h. A maior parte da população mundial se prepara para a grande festa da virada, mas alguns estão receosos com o provável fim do mundo de Nostradamus. 01 de janeiro de 2000, 00:00 h. A vida não acaba, mas a violência mundial que já se arrastava há muito tempo parece ter recebido um impulso extraordinário. A devastação tem início! A revolta, a guerra e a fome imperam. Em cada esquina há gangues violentas, terroristas e toda espécie de malfetores. A população já não vive mais em paz. Pouco a pouco, uma cidade vai sendo consumida pela destruição e torna-se o foco de início do caos mundial!

No game Urban Chaos™, você precisa recuperar o controle da situação, comandando os passos de D'Arci Stern, uma policial ágil e determinada, ou de Roper McIntyre, um misterioso ex-agente especial. Muita coragem é o requisito básico para quem está prestes a penetrar em um mundo tomado pelo caos para restabelecer a paz e a ordem!

Explore toda a cidade e interaja com os cidadãos, personagens singulares dessa trama sinistra.

Ação em vários modos de combate: lutas corpo a corpo, tiroteios e perseguições em veículos.

Surpreenda-se com o realismo das colisões e com os efeitos de neblina, chuva e neve.

Requisitos Urban Chaos™: - Pentium II 266 MHz ou equivalente - Windows 95/98 (Atenção: não funciona em Windows NT/2000) - 32 MB RAM - 500 MB HD - CD-ROM 8X - Placa de vídeo de 4 MB totalmente compatível com DirectX 6.1a - DirectX 6.1a (Incluso no CD) - Placa de som totalmente compatível com o DirectX 6.1a
Urban Chaos™ é marca registrada da Eidos Interactive, Inc. © 1999 Eidos Interactive, Inc. EIDOS, EIDOS INTERACTIVE, e o logo EIDOS INTERACTIVE são marcas registradas da Eidos Interactive, Inc. MUCKY FOOT e o logo MUCKY FOOT são marcas registradas da Mucky Foot. © 1999 Eidos Interactive, Inc. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares.
Requisitos CD Gamer: Pentium® 200 MHz ou superior - Windows® 95 - 32 MB RAM - CD-ROM 4X - Placa de som SoundBlaster® ou compatível - Placa de vídeo PCI 2MB 16 bits (alguns jogos necessitam de placa aceleradora 3D) - DirectX® 7 (Incluso no CD). Todos os programas inclusos nos CDs brindes (exceto Urban Chaos™) são shareware, freeware ou demos-jogáveis. Parte do conteúdo do CD encontra-se disponível na Internet. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos.

JUVENS
17+
ABRABE

EMPRESA PARCEIRA
Norton
ASSOCIATION OF PROFESSIONALS

Conteúdo livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus

CD EXPERT

EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

