

DOGS OF WAR: ESTRATÉGIA MILITAR EM TEMPO REAL E TOTALMENTE 3D

CD

EXPERT

CONTEÚDO EXCLUSIVO

PC GAMER BRASIL



Veja antes aqui:

Project IGI 2,

Dragon Empires e

Black e White:

Creature Isle

Raio-X de 8 games:

Harry Potter,
Project Eden,



Return to Castle,

Wolfenstein,

e muitos outros

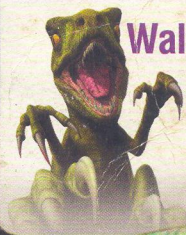
Walkthru completo

Todos as fases

de **Turok 2**

e do inigualável

Max Payne



Mais barato: só R\$12,90!

JOGO COMPLETO

Inédito no Brasil



DOGS OF WAR



**A Terra parou
diante de sua
maior colônia!**

Ano 6 - Nº 53 - R\$ 12,90

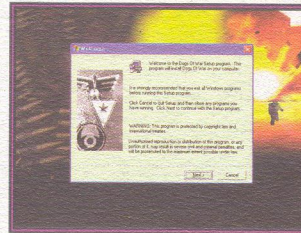
Editorial

E aí, galera! Passada as férias de fim de ano, nossa equipe voltou à trabalhar com gás total. Preparamos um superjogo de estratégia para aquecer seus neurônios. Estamos nos referindo ao eletrizante Dogs of War, o jogo completo do mês. Um game que traz a guerra espacial como foco principal. Mas, o mais legal é saber que iniciamos o ano com o preço mais barato que há um ano atrás, e com um conteúdo bem mais aprimorado. Além disso, preparamos 8 análises dos últimos lançamentos para seu PC e uma reportagem do realístico 4x4 Evo 2, a seqüência que irá dar o que falar. Bem, continuem com a gente para novas missões e dê um basta no game over com a CD Expert. Até mais...

Um grande abraço,
Equipe CD Expert

Comunique-se conosco: editor@cdexpert.com.br

Procedimentos para instalação:



DOGS OF WAR

Coloque o CD-ROM dentro de seu drive e aguarde até que a tela inicial seja apresentada. Caso isso não ocorra, abra seu EXPLORER e, em seguida, clique na unidade de CD-ROM e, por fim, dê um duplo clique no arquivo SETUP.EXE.

Requerimentos mínimos:

- Windows 95/98/2000 • Pentium II 266 MHz • 32 MB RAM
- CD-ROM 4x • 650 MB de espaço livre em disco • DirectX 7.0

PROVERBIO

"Uma atitude vitoriosa é meio caminho andado para o sucesso."

Arthur Riedel

A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para o uso do CD-ROM:

O CD-ROM foi testado e verificado 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 no CD brinde. Assegure-se de realizar, periodicamente, backups dos dados de sua máquina antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com essa declaração, não utilize o CD brinde.

Atenção: O uso do conteúdo do CD brinde é permitido apenas para um micro.

Suporte Técnico

(0xx11) 6942-2282 - (0xx11) 6942-2285

www.cdexpert.com.br

Novidades

Deus Ex2

Muitos já diziam. Ele um dia iria voltar!

32

Imperium Galactica 3: Genesis

A luta pela Terra começa no espaço

33

Rally Trophy

Os anos dourados do Rally

36

Warlords: Battlecry 2

Na luta por terras sagradas

37

Trainz

Brincando de ferroviária!

38

Cossacks: The Art of War

As antigas guerras que o Oriente nunca esqueceu

39

Lançamentos

Star Wars: Galactic Battleground

Conheça momentos inéditos do universo Star Wars

40

Flight Simulator 2002

Voar alto continua sendo uma de suas especialidades

41

Harry Potter e a Pedra Filosofal

Depois dos livros, Harry enfeitiça o seu PC!

42

Return to Castle Wolfenstein

Os seguidores do mal, mais fortes do que nunca

44

Civilization III

Saiba como muitas nações surgiram

45

Ghost Recon

O melhor da ação e estratégia em um só shooter

46

Myth III: A era do lobo

Cannacht volta para reafirmar o mito

47

Project Eden

Nas profundezas do mal sem fim

48

Canal Aberto 04

O espaço para o leitor se manifestar

Passo a Passo 06

Todas as fases desvendadas do real parque dos dinossauros: Turok 2

Bastidores 14

Fique por dentro do que está chegando ao mercado dos games

Black e White: Creature Isle 14

Dragon Empires 15

Project IGI 2: Covert Strike 16

Sugestão 17

Conheça nossas outras publicações

Fique Ligado 18

As notícias "fresquinhas" do universo dos games

Jogos Indicações. 22

Conheça os melhores games demo dos últimos meses e fique por dentro dos 10 melhores jogos do mês

Dicas e Códigos ... 24

Grandes macetes para liquidar de vez com a mensagem de "game over"

Reportagem 30

Apostando no que deu certo, a Terminal Reality levanta poeira e apresenta seu mais novo game off-road

Especial 50

Os simuladores do voo mostram todo seu potencial e realismo

Banco de Talentos 60

Os leitores mostram que são feras nos games

Online 64

As sugestões dos sites mais transados da Web

Hardware 66

Os últimos lançamentos em acessórios e equipamentos para seu PC

★ ★ **Brinde de Capa** ★ ★

Dogs of War 54

A Terra virou as costas quando sua principal colônia fora do planeta foi invadida por estranhas criaturas. Este foi o erro.



Saiba como são dadas as notas dos jogos

90% +	85%-88%	70%-84%	50%-69%	30%-49%	00%-29%
Jogo mais que perfeito, ficará sempre na memória. Somente os clássicos atingem esta pontuação.	Um excelente jogo. Tecnologia impressionante e ótima jogabilidade.	Diversão garantida, mas algo importante foi esquecido: Se você for lá do gênero, tudo bem, caso contrário, feche os olhos.	Nada de novo. Agradável por uma hora, duas, no máximo.	Algo saiu tremendamente errado. O jogo não merece ocupar espaço em lugar algum.	Tudo o programa e documentos devem ser incinerados imediatamente, e os programadores devem mudar de emprego.

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

Aqui, quem manda é o leitor!
Portanto, não perca tempo e envie-nos, agora mesmo, suas sugestões, críticas, desenhos e aproveite para tirar qualquer dúvida sobre o vasto e fantástico universo dos games para PC

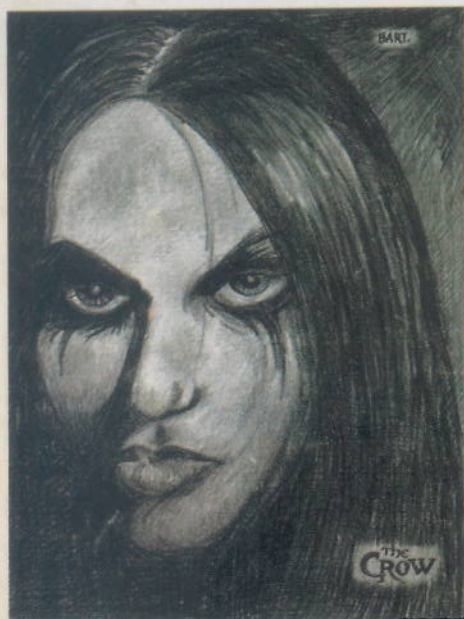


Agradecimentos, sugestões e dúvidas

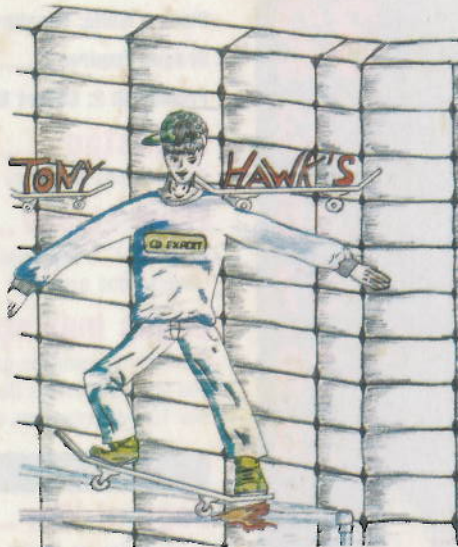
Olá, me chamo Caterina, tenho 13 anos e adoro a CD Expert. É a melhor revista de jogos que já conheci. Quando ganhei meu computador, recebi junto duas edições da CD Expert, a partir daí, comecei a colecionar as revistas CD Expert. Mas, como meu computador quebrou, perdi algumas edições. Por isso, gostaria de saber se saiu alguma edição com o game Age of Empires. Se saiu, me informem o número desta revista. Gostaria de parabenizá-los pelas edições de Twinsen's Odyssey, que é um jogo maravilhoso e Constructor, outro ótimo game. Desde já, agradeço e deixo um recado: continuem a fazer desta revista a melhor revista de games do Brasil. Ela é simplesmente D+, incluam mais dicas, jogos e promoções que assim, ficará cada vez melhor! Um grande abraço!

Caterina Lima Fiorotti
São Caetano do Sul - SP

Ficamos muito contentes por você gostar de nossas revistas. Trabalhamos para que vocês sempre se sintam satisfeitos em adquirir um produto com a marca CD Expert. Com relação a sua pergunta, o game Age of Empires, infelizmente, não saiu em nenhuma edição da CD Expert. Agradecemos seu recado. Continue mandando suas cartinhas para nossa redação.



"Expressivamente sombrio."
Esta é a definição do desenho em grafite feito pelo mineiro da cidade de Varginha, Luciano Bartellega. Trata-se da justiceira e personagem principal da série de histórias em quadrinhos O Corvo.



Radicalizando, o leitor Helison Moura dos Santos, da cidade gaúcha de Capão da Canoa, mostrou sua afeição pelos jogos da série Tony Hawk's Pro Skater. Percebam o moletom personalizado da CD Expert que o bacana está trajando... Valeu!!!

Max Payne sensacional

Olá, amigos da CD Expert! Acabo de comprar a revista número 51 e fiquei mais do que contente com o jogo de capa "Septerra Core", sem falar no demo de Max Payne. Esse jogo é demais! Já estou implorando para minha mãe comprá-lo. Também estou me divertindo com os demos do "Mobility" e "Open Kart". As matérias estão ótimas. Outra questão: sou fã número 1 de jogos de estratégia e queria que vocês dedicassem uma edição especial apenas com games de estratégia. Vou me despedindo fazendo um apelo para vocês criarem um sistema de assinatura! Está dado o meu recado!

Fernando Henrique da Silva Santos
São Paulo - SP

ATENÇÃO

Devido ao grande número de cartas, os resultados dos ganhadores das promoções "Sound Blaster Live! Platinum" e "Cyborg Stick 2000" serão divulgados na edição 54, nesta mesma seção.

Caro Fernando, agradecemos seus elogios e reparamos que você tem bom gosto. Afinal de contas, Max Payne é um jogoço. Estaremos estudando seu pedido sobre uma edição especial de games de estratégia e também a respeito do sistema de assinaturas.

Passo a passo para Outcast

Sempre comprei nas bancas suas revistas, se bem que estão faltando alguns números. A edição número 43 "Outcast" vem me fazendo arrancar meus cabelos, pois não consigo passar nem da 1ª fase. Peço que meus colegas da CD Expert me indiquem uma ajuda, pois não agüento mais. Agradeço, seu amigo antenado!

Lucas Júnior
Por e-mail

Meu caro Lucas, não perca mais seus cabelos, pois a ajuda chegou. Na edição número 44, com o game "Warzone 2100", você encontra o walkthrough completo do game "Outcast". Caso você queira adquirir esta edição, basta ligar para a Gorgatti: (0xx11) 6942-7143. E, boa sorte!

Este desenho pode parecer ter sido feito por algum estilista da alta costura moderna, mas não é nada disso.

Elna Cristina Nunes, de São Paulo - SP, escolheu uma personagem do jogo de aventura e RPG Persona como modelo e fez uma bela ilustração. Você leva jeito para a coisa, hein? Parabéns!



Fada
Sininho



Resgatando um pouco da literatura infantil, Kelly Paiva Muniz, da cidade de São Paulo, desenhou a fada Sininho, parceira do eterno e endiabrado garoto Peter Pan. Kelly nos levou de volta à Terra do Nunca! Valeu!

Consumidor satisfeito

Estou escrevendo para vocês da equipe da CD Expert para parabenizá-los pela qualidade das publicações da Editora. Tenho muitos exemplares das revistas publicadas por vocês que explicitam o respeito e a dedicação que vocês têm por nós, consumidores. Queria fazer uma sugestão com relação a sequência do jogo Spec Ops, publicado por vocês já há algum tempo e o qual tive a feliz oportunidade de adquirir. Refiro-me ao jogo Spec Ops 2: Green Berets que foi tema de uma das revistas, na forma de um demo, contendo ainda uma matéria sobre o citado jogo. Agradeço pela atenção e continuem sempre assim com o

respeito e esmero com que vocês tratam o consumidor brasileiro.

Raimundo Nonato
Por e-mail

Caro amigo, consumidor e leitor Raimundo, ficamos verdadeiramente agradecidos pelas suas belas palavras. São leitores como você, que nos enchem de entusiasmo para cada vez mais, fazermos uma revista que agrade a maioria, pois dificilmente agradaremos a todos. Spec Ops 2: Green Berets, agora, é mais um game que entra para nossa enorme lista de pedidos para o brinde de capa. Continuem comprando nossas edições, pois 2002 reserva muitas surpresas a vocês: fléis leitores!



Em grafite, Tatiane Ripka, de Curitiba - PR, retratou a figura de Gohan, filho de Goku, e personagem da série Dragon Ball Z. Agora, o que ela quis dizer com a auréola sobre a cabeça do poderoso garoto? Neste caso, Tatiane estaria supostamente "assassinando" Gohan! Mas ele teria morrido realmente? Fica a interrogação...

CD
EXPERT

URBAN CHAOS

Dênis Alexandre do Nascimento, morador de Adamantina - SP, ilustrou estilizada e perfeitamente o tira Roper McIntyre, do jogo Urban Chaos, e de quebra, reservou um espaço para homenagear a CD Expert.

O poderoso Soul Reaver

Gostaria de parabenizá-los pela publicação do jogo "Legacy of Kain: Soul Reaver", na edição número 50. Sou aficcionado por jogos em 3D, comprador assíduo da CD Expert, e achei muito bom este game, não só em termos de cenário, como também sua interface. Continuem a publicar não só jogos, como a revista da qualidade que costumemente fazem.

Leo Parizotto
Limeira - SP (por e-mail)

Olá, caro Leo, realmente Soul Reaver é um estupendo game de ação. Seus olhos não se desgrudam um segundo do monitor. E, não esqueça, todo mês você encontra uma nova edição da CD Expert nas bancas, não perca!

Para adquirir qualquer número anterior da CD Expert, ligue de qualquer parte do país, para a Gorgatti: (0xx11) 6942-7143.

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, envie 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 hardware, mini cursos, etc.) para serem publicadas na revista. Serão levados em consideração: qualidade do texto (ortografia e concordância) e grau de interesse dos leitores da CD Expert (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 ao lado e fique atento às próximas edições.

CD
EXPERT



A/C Redação CD Expert
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

PASSO A PASSO

Guia estratégico para Turok 2

TUROK



*Desvendamos
os segredos
do real parque
dos dinossauros*

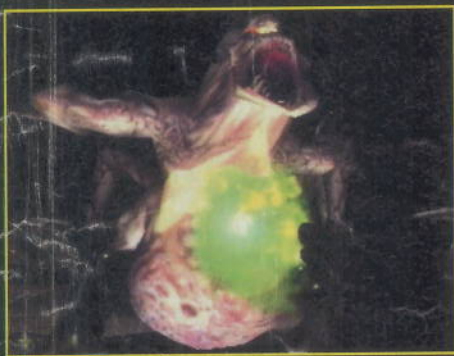
**Jogo completo
da 3D Gamer 10**

Estágio 1: Port of Adia (Portal de Adia)

OBJETIVOS DA MISSÃO:

- Ativar 3 Distress Beacons (Faróis da Agonia)
- Resgatar 4 crianças
- Ativar os Warp Portals (Portais)
- Localizar o Energy Totem (Totem de Energia) e defendê-lo

Siga o caminho e um conjunto de coisas irá explodir assim que você passar por elas. Você irá encontrar uma pequeno dispositivo na parede – este é o Distress Beacon. Você precisa de uma Power Cell (Célula de Poder) para ativá-lo. Continue e você verá um barril contra a parede. Atire nele com uma flecha e a explosão abrirá um buraco na parede. Entre pelo buraco e suba a escada. Você encontrará a Power Cell. Retorne ao Distress Beacon e coloque a Power Cell nele. Continue pelos túneis e você encontrará uma enorme sala, com águas rasas e uma escada em uma plataforma. No topo, está o Warp, não utilize-o. Em vez disso, pule para escada mais próxima. Ela é quebrada no meio e dentro está a pistola. Agora, vá até o Warp.



Corra em frente e pegue a chave no pedestal. Corra pelos cantos escondidos e entre na água assim que duas criaturas saltarem em sua direção. Elimine-as e continue. Exploda o barril próximo à parede para criar um pequeno túnel. Vá até o outro lado e nade pelo corredor menor. O final parece estar bloqueado por pedras. Uma das pedras servirá como uma rampa para a área superior. Suba a escada que você encontrar e chegara no local sobre a sala alagada. Vire à direita e mate o inimigo. Aperte o botão que ele estava vigiando. Continue pelo caminho para encontrar o túnel. Pegue a lanterna para iluminar as cavernas. No final delas, há um botão, aperte-o para continuar. Vasculhe a área e você verá uma criança em uma jaula. Vá por trás dela para encontrar um caminho, com uma bifurcação. Escolha qualquer um dos caminhos. No topo, há um inimigo, mate-o e uma porta próxima irá se abrir. Aperte o botão dentro dela. Isso abrirá uma porta com uma criatura dentro. Cuidado! E também, abrirá a jaula com a criança. Toque a criança para libertá-la. Desça até a sala alagada e passe pelo portal que você abriu. Você só poderá ver a ponta da cabeça

de uma criatura. Dentro da pedra há um botão. Aperte-o para ganhar um pouco de vida. Vasculhe as ruínas para encontrar um grupo de Compys, retire-os com sua garra. Agora, aperte o botão que eles estavam guardando para abrir um túnel. Entre nele para encontrar um dino correndo em torno de uma caixa. Suba a escada mais próxima e mate-o. Aperte o botão para abrir uma porta com dois dinossauros. Suba a escada e aperte o botão, desça novamente e continue. No final do caminho, há uma nova área. Explore a área para encontrar o inimigo que está guardando a saída. Mate-o e acerte o barril mais próximo. No buraco, você encontrará a Power Cell. Volte o caminho e você encontrará uma pilha de caixas. Escale-as até o topo para encontrar o Distress Beacon. Vá até a corrente que o inimigo estava protegendo.



Suba a rampa e mate o bicho. A porta que ele estava guardando se abrirá e dentro há um botão. Aperte-o e duas portas se abrirão. Uma delas possui o botão que abrirá a saída desse local, a outra tem a Power Cell. Pegue-a e vá próximo às caixas. Atrás de uma delas está o Distress Beacon. Pegue-o e saia do local. Ao final desta rota cheia de inimigos, há uma ponte. Quando você estiver perto da ponte, ela se abaixará, permitindo que você pegue a arma. Salve-a para utilizá-la contra um número maior de dinos. Exploda os barris para continuar. Em seguida, você estará diante de um beco sem saída. Se você percebeu, a ponte lembrou uma área previamente explorada. O botão abriu algumas novas portas lá. Volte e mate o inimigo. Entre nos canos. Vá pela área alagada e suba as escadas. Aperte o botão e à sua esquerda se abrirá uma nova passagem. Cuidado com os dois bichos. Mate os dois e um túnel se



abrirá, revelando o botão da jaula. Toque na criança e corra para o portal acima. Suba a escada, mate o dinossauro e pegue a chave do estágio. Você estará no caminho pelo qual começou o estágio, mas agora uma nova porta se abriu. Entre e pule no caminho do Warp em volta do lago, atravesse o túnel e ative o Warp Portal Machine.

Vá pelo corredor próximo para chegar à área superior e continue. Pare, vá à sua esquerda e você encontrará uma prateleira com três sinais azuis. Olhe embaixo e veja o botão. Pule embaixo e aperte-o. Uma porta para uma pequena sala na cascata, irá se abrir. Mate o inimigo e pegue a chave do estágio. Suba até a área superior. Ao final dela, há um Warp.



Pegue o Tec Bow (Arco e Flecha). Vire a esquina e destrua tudo. Escale as ruínas até chegar a escada. Aperte o botão para abrir uma porta. Entre e você cairá em uma área subterrânea. Aperte um botão para que as portas próximas se abram. Cuidado com os dinossauros. Continue apertando os botões até encontrar uma criança. Escale o buraco, pule as ruínas e encontre a cascata com dois botões. Aperte-os e a cascata irá se abrir, revelando um túnel. Entre na casa e aperte o botão. Vá até a porta que acabou de abrir. No final do corredor, há uma outra casa. Dessa vez, o botão está debaixo dos degraus. Suba a rampa, mate o inimigo, atravesse a ponte e mate a outra criatura. Você encontrará um Warp.

Há uma outra casa. O botão está no topo da pilha de caixas. Uma porta se abrirá. Volte algumas caixas e olhe a parede; há um túnel. No final dele, haverá uma criança em uma jaula. Ande pelas pontes e elas cairão. Vá até o topo e você encontrará um botão. Cuidado com os inimigos. Volte para resgatar a criança e desça até a área inferior. Ande pela corrente.

PASSO A PASSO



De volta à área com as casas, vá até a primeira entrada e salte no telhado da primeira casa. Vire à esquerda para encontrar um botão. Pule sobre ele. Vá até o novo corredor que se abrirá. Aperte os dois botões e retorne às casas para encontrar uma nova área. Aperte o próximo botão, vá até a próxima sala, mate todos os inimigos, suba a rampa e aperte o botão que encontrar. Vá até a nova área e passe pelo Warp.

Aperte os botões, desça até a nova área, aperte o botão de baixo, e depois, o segundo botão que aparecer. Suba novamente, aperte o botão, pegue a chave e pule na corrente.

Mate o par de inimigos, mirando a arma em suas cabeças. Escale as caixas e aperte o botão. Siga o caminho até a nave.

A próxima área está infestada de inimigos. Não tente matar todos, saia correndo. Você precisará matar alguns para abrir portas. Ao final, você encontrará uma nova área. Suba a escada pela esquerda e aperte o botão. Volte e suba a escada, há uma outra chave. Escale uma série de escadas à direita para chegar a um novo túnel. Rasgue as criaturas com suas garras e aperte o botão em cima da escada, à esquerda. Suba a escada da direita para chegar a uma nova passagem. Você encontrará novas casas. Suba as escadas, e enfrente dois inimigos de uma vez. No andar de cima, há uma outra chave. Continue apertando os botões que encontrar. Na base, aperte o botão e atravesse a ponte para chegar à nova área. Desça a escada, aperte o botão na parede e pule no Warp Portal Machine.

Você encontrará três criaturas estranhas com machados e granadas, e dois alienígenas com armadura e uma arma gigantesca. Se você possuir muitas balas, de preferência



explosivas, será fácil vencê-los. Ao final, colete a peça de um Nuke. O Adon explicará que esta foi uma armadilha para você. Quando você reaparecer, estará na frente de um portal falso. Atravessê a sala e vá até a área com dois inimigos. Vire para a esquerda, e vá em direção à sala com um brilho azul. Aperte os dois botões para abrir uma área a alguns metros. Dentro, há uma criatura protegendo um Warp e um estoque de munição. Colete-o.

Defenda o Totem de Energia da fúria dos inimigos. Utilize a Shotgun. Depois de matar todos eles, você será arrastado ao "Centro".

Estágio 2: River of Souls (Rio das Almas)

OBJETIVOS DA MISSÃO:

- Destruir 2 Soul Gates (Portões da Alma)
- Destruir as 3 Sisters of Despair (Irmãs do Desespero)
- Localizar e defender o Totem de Energia

Monte no Styracosaurus.

Vire à esquerda e siga o caminho até encontrar um grupo de construções. Destrua os seres que encontrar pela frente. Siga e você encontrará o primeiro Gun Emplacement (Local de Arma). Retire-a e o portão atrás dela irá cair. Atravesse-o.



Atravesse o túnel ou exploda a parede para criar um retorno. Independentemente do caminho, você sairá no mesmo local. Para abaixar esse portão, você precisa explodir o lançador de mísseis. Você precisa utilizar seus mísseis. Feito isso, o portão se abaixará. Exploda o local da arma. Vire à direita e siga o caminho. Destrua as duas armas e continue. Destrua o lançador de mísseis. Para evitar os mísseis, movimente-se para a esquerda e para a direita.

Destrua as lenhas e corra o mais rápido que puder para a colina. Após atravessar um longo túnel, você irá encontrar um bando de inimigos. Elimine-os e continue. Destrua as duas torres de mísseis para abaixar a ponte. Atravesse-a e destrua os dois locais de armas. Siga o caminho, atravesse a ponte, destrua as lenhas, passe as torres de mísseis. Atrás das construções há um túnel, siga-o, passe pelos dinossauros e destrua as duas torres de mísseis no final. Atravesse a

ponte. Pare em frente ao cercado. Você descerá automaticamente do Styracosaurus. Suba a escada e atravesse a corrente.

Mate os dois inimigos. Na parede, há um botão formado por dois objetos. Aperte o objeto, segurando firmemente o maior deles para ativá-lo. Acerte ambos e a parede irá baixar. Atravesse a ponte vá até a extremidade direita e encontre o barril na parede.



Destrua-o para abrir um caminho através dela. Suba a escada, utilize o arco e a flecha para olhar do outro lado do abismo. Destrua o barril do outro lado para criar um novo caminho. Pule para baixo e suba a escada. Você irá adquirir poderes e a WarBlade (Lâmina de Guerra). Continue. Mate mais inimigos e procure por poderes. Atravesse o túnel da direita. Mate os inimigos. Você encontrará uma fortaleza com um botão na parede. Aperte-o. Vá para a esquerda ou para a direita. Ao final, haverá um Warp.

Esta é uma área circular. Procure por uma chave. Atravesse o túnel, haverá um caminho de Gold Life Force (Força Vital de Ouro). Passe por ele e você encontrará uma parede à sua direita. Caso você não encontre, procure por outro caminho até encontrar. Você achará um botão embaixo de um barril, que abrirá uma porta. Atravesse os corredores até encontrar um botão na parede. Atire na parte circular e a ponte irá baixar. Atravesse-a, mate os dois dinossauros e chegue até o Warp.

Siga à direita ou à esquerda. Mate o ser que guarda a escada e suba. No topo, corra pelo túnel e você chegará a uma área, vista na introdução desse estágio. Suba o caminho até onde está o dino. Vá até a porta trancada e siga o caminho até a esquerda. No final do trajeto, há um inimigo protegendo um botão. O botão irá abrir uma série de portas abaixo de seus pés. Caia. Se você cair em uma área com um dinossauro na porta, vá até a outra com dois inimigos. Cuidadosamente, atravesse o túnel. Você encontrará os "aracnídeos". Suba e você encontrará uma Locked Warp Machine. Aperte o botão. Ele não irá destravar a porta, mas abrirá portas fechadas que estão nas fontes. Volte e pegue as duas chaves nas fontes.

Ande até a porta grande. Próxima a ela, haverá duas placas de pedra grandes, com um buraco em cada uma. Ande até elas e as



naves se encaixarão automaticamente nas pedras. Você ouvirá barulhos mecânicos, e após alguns segundos, o botão irá se abrir. Cuidado com os dois inimigos. Vá para a esquerda e aperte o botão. Dentro estará o botão que abrirá a Warp Portal Machine, que está sobre algumas caixas. Retorne até ela.

Enfrente Guardiões e Caçadores Alienígenas. Após o primeiro bando de inimigos, siga os caminhos a direita e a esquerda de onde entrou. Mate os inimigos, suba a escada por trás dos corpos para encontrar um botão. Aperte-o para abrir uma outra porta. Cuidado para não cair na lava. Após muita luta, pegue a outra peça de Nuke.

Volte a sala que está por trás da porta grande. Mergulhe na fonte, nadando até a base para ativar o botão. Volte a superfície. Atravesse a porta que acabou de ser aberta. Pegue a munição e pule no Warp.

Explore a sua volta. Mate os inimigos. Próximo do local há um botão, aperte-o e entre pela porta. Após muitos túneis e botões, você encontrará uma área onde poderá adquirir a Mag 60, uma atualização de sua pistola. Retorne ao local dos inimigos. Um dos barris irá provocar uma explosão que abrirá um buraco na parede. Acerte o botão na parede com um único tiro para baixar a ponte. Aperte o botão no túnel para abrir a porta. Vá pelo pequeno beco, atravesse a ponte e aperte o botão do outro lado. Vire-se e a porta irá se abrir. Destrua o inimigo e aperte o botão.

Próxima da entrada dessa área há uma rampa. Suba-a até chegar a uma enorme porta. Uma vez que você tenha entrado, a porta irá se trancar automaticamente. Você acabou de chegar ao Soul Gate (Portão da Alma). Mortos-vivos surgirão do solo. Para evitar inconvenientes, desligue a



opção blood no menu de opções. Depois de tantos inimigos, acerte o Soul Gate até que ele exploda. Pegue a munição na sala e saia.

Assim que sair, olhe a porta ao seu lado direito. Se estiver fechada, você chegou pela porta errada. Volte ao local dos Endtrails e destrua um barril para encontrar o caminho certo. Vá pela direita ou pela esquerda. No final do trajeto, você encontrará munição e uma corrente.

Siga em frente e vasculhe a área. Siga os caminhos estreitos próximos à entrada para chegar ao local dos inimigos. O caminho dos inimigos ao lado direito possui um túnel. No topo, há um botão que baixará uma porta, que libertará alguns dinossauros. Mate-os e siga a trincheira. Mate os inimigos que encontrar. Ao final, vire à esquerda e suba as fontes. Cuidado com os dois inimigos que estarão lhe esperando. Aperte os dois botões da parede e o pilar central irá se levantar, permitindo o acesso a outro Warp.



Suba as escadas e quando estiver lá em cima, siga o túnel à sua direita. Você encontrará dois caminhos, siga aquele com o Golden Lift Force (Força Superior de Ouro). Nade até a fonte. Mergulhe, vire à esquerda e siga até uma sala. Suba as rampas até o piso superior. As portas se trancarão e as aranhas "brotarão" do chão. Mate-as, pegue os itens e atire no estranho símbolo na parede do lado oposto às flechas. Passe a porta e vire à direita para encontrar uma outra porta. Siga em frente e vire à direita na primeira entrada. Após um trecho alagado, você chegará em um portão. Atravesse e entre no Warp.

Pegue a lanterna e siga o corredor. Mate os inimigos e o portão a sua frente irá se abrir. Há um outro portão. Vire a esquina e mate o inimigo. Suba a escada atrás dele. Mate as aranhas e desça até o salão principal. Depois de matar os inimigos, a primeira Sister of Despair irá aparecer. Derrote-a. Depois disso, saia do salão e volte pelo mesmo Warp que você chegou.

Do ponto inicial, siga à direita. Você encontrará um pilar central com muitos blocos. Empurre-os e suba a escada próxima a plataforma. Atravesse a ponte, os corredores, atravesse mais uma ponte, mais corredores, até chegar ao Warp.

Caia em uma nova área e mate os inimigos. Atravesse o corredor, onde haverá muitos inimigos. Na segunda área dos

inimigos, um dos barris revelará uma área secreta. Pegue o Tek Bow atrás dele. Atire no bloco do caminho para ativar o portão da área inferior. Desça até ela. Vire à direita, e à direita novamente. Aperte o botão para abrir a saída para os túneis. Na próxima área, vire à direita na primeira virada e atravesse o portão até o próximo Warp.



Mate todos os inimigos para chegar até a outra Sister of Despair. Pegue todos os itens de saúde e munição. Vá até o Warp dentro da tumba.

Explore o resto da área e pegue a Tranquilizer Gun (Pistola Tranquilizante). Retorne até a área dos inimigos. Próximo ao barril que estava no local por onde você entrou, há um salão. Entre, vire à direita na primeira área e depois à esquerda, entrando em uma sala cheia de pequenos lagos. Um deles possui um túnel. Siga ele até a base e, em seguida, suba para pegar a chave. Volte e siga adiante. Mate o inimigo aperte o botão para abrir a porta. Mate mais inimigos e continue. Entre à esquerda na próxima virada e encontre o Warp.

Você está numa área com uma Warp Portal Machine bloqueada. Passe por ela, atravesse uma ponte até chegar a uma outra área. Atrás de umas caixas, há um botão que abre a máquina. Aperte-o, mas ainda não entre na máquina. No corredor atrás dela, vire a primeira à esquerda para salvar o jogo. Continue até cair no enorme buraco. Mate todos os inimigos. Um deles estará protegendo a Sacred Eagle Feather (Pena da Águia Sagrada). Salte pela rampa que o levará até um portão.



Vire à direita e mate todos os inimigos. O primeiro portão se abrirá. Mate mais inimigos e pequenas casas irão se abrir. Aperte os botões dentro de cada uma delas para abrir o segundo portão. Mate mais

ISSO A PASSO



inimigos e aperte todos os botões que encontrar para que o terceiro portão seja aberto. É aqui que você utilizará as chaves pegadas anteriormente. Nas extremidades direita e esquerda do local, há botões. Acione-os para abrir as casas da área anterior. Entre e mate os inimigos. Pegue as chaves de sepultura e volte à área com os dois botões. Coloque as chaves nos blocos e uma ponte irá se formar sobre a área com água. Agora, mate a terceira Sister of Despair. Retorne para o Warp que trouxe você aqui e utilize-o para sair.

Pegue a pena de águia, se você ainda não o fez. Desça até a porta da direita. Mate o inimigo e a porta irá se abrir. Ainda não entre. Em vez disso, vire à esquerda e você verá um templo. Mate os dois inimigos do local para abrir o templo. Pegue a chave dentro dele e aperte o botão. Volte até a porta, suba a rampa e mate os inimigos. Entre pela porta e destrua o Soul Gate. Depois, retorne à área com o portal que o levou até a terceira Sister of Despair. Atrás dele há uma prateleira. Pule sobre ela para chegar ao Warp Portal Machine e entre.

Ofereça o Sacred Eagle Feather aos deuses. Você será recompensado com um talismã. Pegue-o e saia.

Passa próximo à ponte e siga em frente. Entre no túnel próximo de onde você ativou o Warp Portal Machine. Em vez de virar à esquerda, continue em frente. Você estará bem em cima da área anterior. Pule até lá e aperte o botão para abrir uma saída. Saia.

Defenda o Totem de Energia dos ataques inimigos.

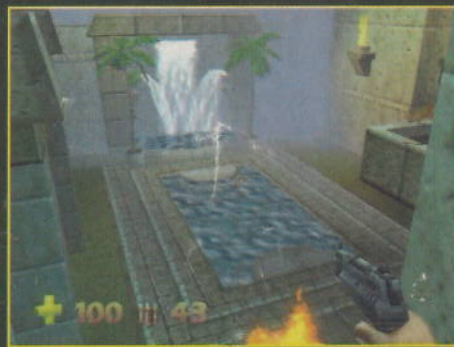
Estágio 3: The Death Marshes (Os Pântanos da Morte)

OBJETIVOS DA MISSÃO:

- Resgatar 5 prisioneiros
- Destruir 3 Ammunition Storage Facilities (Galpões de Armazenagem de Munição)
- Localizar e defender o Totem de Energia

Siga em frente e atravesse a ponte danificada através das plataformas. Quando estiver na área com lama, siga o caminho dos itens para coletar a Satchel Charge (Carga Explosiva). Continue em frente, passando pelo Warp. Salve o primeiro prisioneiro. Vá para o outro lado, tomando o caminho da

esquerda. Suba as escadas. Entre no Warp para chegar ao galpão. Posicione a Satchel Charge nas caixas. Logo a seguir, saia do salão em disparada, antes que tudo vá pelos ares. Siga o caminho de lama, virando em seguida à esquerda. Você encontrará um Save e também uma chave. Ao final do trajeto, salte para pegar o Shredder acima. Volte a trilha e continue em frente. Depois de passar por uma série de casas e pontes, há um Warp. Do lado direito, você aciona a Warp Portal Machine. Calma, ainda não entre no Warp. Volte pelo caminho da ponte e suba até o topo da torre (utilize as escadas). Do alto, encontre a máquina. Pegue mais uma peça de Nuke dentro da máquina e entre no Warp. Siga pela ponte com lama até deparar com uma torre. Do alto da mesma, pegue o Satchel Charge. Do lado direito do começo da área, está o segundo galpão que deve ser destruído. Após feito isso, siga a ponte com lama até o fim. Suba uma escada que levará você até uma torre.



Sobre a ponte maior, destrua todos os inimigos. Ao final dela, você encontrará um Save e um Warp. Entre no Warp e em vez de seguir reto, pegue a direita e desça a escada.

Não deixe de pegar o Rocket Launcher. Salve mais um prisioneiro. Saindo do Warp, pegue o caminho à direita; caminhe até chegar a uma nova área, onde você encontrará mais dois prisioneiros. Suba as escadas para chegar até o próximo piso. Destrua os inimigos e você encontrará o quinto prisioneiro. Suba mais uma escada para atingir a plataforma de cima. De cima, pule sobre a jaula onde o último prisioneiro salvo estava para pegar a Satchel Charge. Siga em frente, ainda na plataforma e siga à direita para conseguir a pena. Entre no Warp e depois no galpão restante. Esse é o último



galpão a ser destruído. Depois disso, volte ao Warp. Defenda o Totem dos ataques inimigos. Atirar é a ordem. É importante que você tenha uma quantidade de munição suficiente no final do estágio. Para isso, não deixe de coletar os itens de munição espalhados pelo caminho.

Estágio 4: Lair of the Blind Ones (Covil dos Cegos)

OBJETIVOS DA MISSÃO:

- Barrar 3 Thermal Vents (Passagens Termais)
- Localizar o Totem de Energia e defendê-lo

De onde você está, siga em frente e pegue o caminho da direita. Pule dentro do buraco que estará em seu caminho. Você acabará saindo em um local cheio de cascatas, sendo que uma delas possui um túnel. Encontre-a e siga pelo túnel até chegar a uma nova área. Entre na água e ative a Warp Portal Machine. Siga à esquerda, aperte o botão e escale a parede. Você chegará a um local com um pilar central. Destrua a aranha e continue em frente. Aperte o botão com o uso da caveira e entre pelos túneis. Desça a escada. Você encontrará a primeira chave. Pegue-a. Depois de encarar uma série de túneis e pontes, você chegará até um salão com um buraco.



Siga à direita. Mate a aranha e pegue o lança-chamas. Siga em frente e pegue a chave. Depois de ter coletado a chave, você enfrentará uma enorme quantidade de inimigos. Mate todos para poder abrir a porta. Logo em frente, você precisa explodir o barril para formar uma ponte. Siga a ponte e aperte o botão localizado no alto para ter acesso ao próximo local. Você chegará a um local com

uma série de cascatas e um buraco bem no meio. Pule as plataformas e entre no túnel. Você cairá na água. Dê saltos para poder alcançar a pena situada na parte alta. Se jogue no buraco até chegar a um lago. Aperte o botão na parte superior.



Mergulhe pelo túnel que se abrirá. Siga pelo túnel, mas tome cuidado com as três aranhas. Mate todas para poder abrir a porta. Entre. No túnel, vire à direita e pegue a chave. Em seguida, escale a parede. Mate a criatura e pegue a Satchel Charge. Siga a ponte e vire à direita. Agora, preste atenção: utilize a extensão da ponte para pegar velocidade e, ao final dela, dê um salto em direção à parede, só assim você chegará ao Warp. Entre nele e vire à direita. Na torre, utilize a chave para abrir um salão. Entre, suba até o topo e instale o Satchel Charge. Saia do local o mais rápido possível, entrando no Warp. Continue em frente, virando à direita. Você acaba de chegar ao local onde, anteriormente, os inimigos estavam lançando flechas contra você. Pule na água e siga o mesmo caminho que você tomou para escalar. Ao final, na parte superior, você avistará mais um Satchel Charge. Mergulhe, você verá um labirinto submerso. Siga para o túnel onde existe um botão. Ele abrirá todas as portas. Retorne ao centro e não deixe de apanhar o Torpedo Launcher. Pegue duas chaves e o Satchel Charge. Entre no Warp e destrua o inimigo. Pegue os itens. Utilize uma das chaves para abrir uma passagem nova. Suba até o topo e instale o Satchel Charge sobre a pedra. Saia o mais rápido possível do local. De volta à água, entre no Warp restante, com vários barris explosivos. Aperte o botão e utilize a outra chave que sobrou na torre. Siga pela entrada que irá se abrir. Siga até uma área com lava incandescente. Você precisa encontrar a área onde uma aranha



protege um botão. Faça o óbvio e acione o dispositivo. Siga em direção à sala que acabara de abrir, com saltos sobre as plataformas. Depois de longos saltos, você chegará a uma sala enorme. Agora, exploda os barris para encontrar o botão da Warp Portal Machine.

Siga em frente até deparar com uma parede. Escale-a. Você verá a Warp Portal Machine na parte de cima. Prepare-se para os inimigos. Destrua todos e colete mais uma peça do Nuke. Ignore o Warp e continue caminhando pela caverna até chegar a mais uma sala de lava incandescente. Vá imediatamente para a outra sala de lava que comporta uma enorme aranha. Continue o caminho e vire à direita. Pegue todos os itens.



Mais uma vez, ignore o Warp e siga o outro caminho. Destrua outros inimigos para abrir as portas das salas. Chegando a uma área de dimensões reduzidas, siga à esquerda para a parte de trás das pedras. Mate todas as aranhas para abrir o segundo portão, continue em frente e vá para a esquerda em direção a uma parede que pode ser escalada. Mate a aranha situada na parte do alto, siga em frente e mate o inimigo da direita para abrir o portão.

Ao final do caminho, pule no local onde se encontram os itens. Pegue o Cerebral Bore. Olhe para baixo, bem à sua esquerda, você verá mais itens disponíveis. Salte novamente. Sem perder o ritmo, mate mais três aranhas para acessar o portão. Siga o túnel, colete a chave e continue até chegar ao Satchel Charge. Continue até a área de cor verde. Mude para a área menor, infestada de inimigos e com uma passagem livre. Siga e vire à esquerda, acompanhando o caminho repleto de itens. Siga em frente e pegue os 4 itens de vida. Dai, vá pela direita, chegando até o Save.

Exploda mais uma sala, e então, salve o jogo. Para descer o portão, mate as duas aranhas. Continue em frente até chegar a uma plataforma com 4 itens. Pegue mais uma chave à esquerda. Em uma área composta por plataformas, salte uma



a uma. Destrua a aranha do caminho e utilize o poder de explosão do barril para criar uma ponte. Atravesse a ponte e colete a última chave. Logo em seguida, mais e mais inimigos surgirão para tentar estragar a festa. Destrua todos eles e salte no portal. Proteja o Totem de Energia dos vários ataques. O procedimento é básico: atire primeiramente nas garras e depois na região da cabeça.

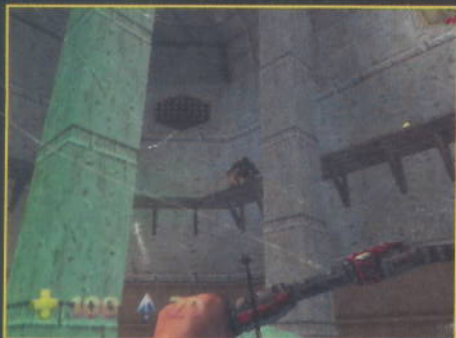
Estágio 5: Hive on the Mantids (Ninho dos Louva-a-deuses)

OBJETIVOS DA MISSÃO:

- Destruir 3 embriões de Rainha
- Destruir o Computador Central
- Localizar o Totem de Energia e defendê-lo



PASSO A PASSO



Depois de matar todos os inimigos, siga para o Warp. Destrua um objeto para que as portas sejam abertas. Entre na sala principal e atravessa o túnel que possui os itens. Continue pelo caminho e quando chegar à plataforma, suba até chegar à parte superior. Ative o dispositivo verde situado na parede para que as plataformas sejam liberadas. Dessa forma, será possível pegar a chave. Siga pela esquerda até encontrar uma sala com um abismo. Desça até a plataforma logo abaixo. Aperte o botão para as plataformas baixarem. Explore toda a área em busca de itens. Depois de pegar a Proximity Fragmentation Mine (Bomba de Fragmentação de Proximidade), todas as portas irão se abrir para você. Em uma delas, está a chave. Pegue-a e siga o túnel até o Warp. Entre nele e destrua todos os inimigos. Em seguida, pegue mais uma peça do Nuke. Saindo do Warp, percorra o corredor até chegar a uma sala enorme. Vire à esquerda e você irá deparar com um inimigo. Mate-o e aperte o botão que está localizado atrás dele. Você acabou de ativar uma plataforma. Corra rapidamente para ela. Você

estará diante do primeiro embrião. Primeiro, atire na parte de cima do embrião. Quando ele cair, acerte-o em cheio com a Warblade. Desça até a área infestada de criaturas e escale a parede. Quando atingir o topo, atravesse a ponte e vire à direita. Salve o jogo nesse local. Vá pela esquerda até chegar a um cruzamento.

Escale a parede e entre no Warp. Você encontrará mais um embrião. Destrua-o sem piedade e continue o caminho pelo Warp até encontrar uma ponte. Vire à esquerda e entre pela porta. Você cairá na água, nade até uma passagem secreta. Ultrapasse as plataformas e caia até a área abaixo de você.



Agora, preste muita atenção. Você precisa coletar quatro Satchel Charges. No começo dessa área, você encontrará o primeiro deles. Continue andando, passe pelo poço. Você encontrará o segundo atrás da árvore que se situa próxima à saída do local. Siga os mesmos procedimentos, mas do outro lado, para encontrar o terceiro Satchel. Pule no poço d'água e você encontra um Warp. Na mesma ponte pela qual você veio, estará o quarto. Siga a ponte até o outro Warp. Você encontrará uma área cheia de lava incandescente. Salte as plataformas e acione o botão na parte de cima delas. Escale a parede do outro lado para encontrar o terceiro embrião. Destrua-o.

Volte até o local onde você encontrou os primeiros Satchel Charges. Chegando lá, saia e você voltará até o local "aquático" utilizado para encontrar a área. Escalé os pilares e depois a parede onde está o inimigo. Mate-o e salte para o Warp.

Você acaba de chegar até o Computador Central. Coloque nos pilares todos os Satchel Charges coletados. Não marque boabeira e saia o mais rápido possível. Já era! Feito isso, a última tarefa do estágio será defender o Totem de Energia dos ataques inimigos. O mais complicado será enfrentar o chefe da fase, a Louva-a-deus Rainha. A tática aqui é a seguinte: atire nas suas patas até que a criatura sofra sua primeira transformação. Depois disso, não perca tempo e descarregue sua arma na cabeça do inimigo. Inimigo aniquilado, fase completa!

Estágio 6: Primagen's Light Ship (Navio do Primagen)

OBJETIVOS DA MISSÃO:

- Destruir 3 Automated Assembly Plants (Aparelhagens de Programação Automatizada)
- Purificar o River of Souls (Rio das Almas)

Você inicia esta fase em um corredor. Siga-o até encontrar uma chave bem no centro do local. Inicialmente, você não poderá

coletá-la. Vire à esquerda (cuidado com os inimigos) e entre no Warp. Aperte o botão vermelho. Para chegar ao andar superior, utilize os ventiladores. Com os quatro Ion Capacitors (Capacitores de Ion) nas mãos, siga até o gerador, pegue os itens de cor verde e encaixe os capacitores em suas posições para recarregamento. Explore todas as áreas e nunca se esqueça de apertar o botão localizado na parte de cima da área. Esse botão dará acesso à chave.

Siga e quando encontrar mais ventiladores, utilize-os mais uma vez para chegar na parte superior do estágio. Aperte o botão. Você encontrará uma ponte, atravesse-a e mate o inimigo que o espera do outro lado. Haverá uma mesa com três computadores. Salte sobre a central do comando.

Aperte o botão da mesa de comando e corra rapidamente em direção a qualquer uma das portas à sua frente, antes que se fechem. Desça e volte até a sala principal. Mais à frente, você encontrará uma outra sala. Entre no Warp. Dentro da sala, aperte os botões nas laterais do local para que a porta central se abra. Vire para a esquerda e aperte o botão para ativar a plataforma. Continue e destrua a caixa com as partes em movimento. Fazendo isso, uma Automated Assembly Plant será destruída. Atrás da caixa, há um botão.



Mate o inimigo e aperte o botão que estava atrás dele. Entre no Warp, passe uma porta trancada até chegar a uma área com um túnel e uma porta. Entre e destrua o computador do salão. Isso irá destruir o segundo Automated Assembly Plant. Pegue a Sacred Eagle Feather (Pena da Águia Sagrada) atrás do computador. Volte até a porta trancada, desça a escada em frente a dois pilares grandes. Escalé-os para pegar os Blue Laser Crystals (Cristais de Laser Azul). Vá até o túnel mais próximo, aperte o botão e vá para o Warp. Pegue a direita, passe a parede de lasers vermelhos (cuidado!). Nos pilares que geram os raios, há cristais. Pegue-os e junte aos cristais azuis. Vá para a esquerda e você encontrará um outro local. Ligue os Red Laser Crystals (Cristais de Laser Vermelho), pegue os Blue Laser Crystals e você poderá destruir o terceiro Automated Assembly Plant.

Quando estiver frente a frente com o chefe, repita o procedimento adotado para a fase anterior. Cuidado, o chefe estará rodeado de guardiões. ■

Muito mais para seu portátil

- Programas
- Informações
- Dicas & truques
- Segurança
- Análises
- E muito mais!

1 REVISTA **portateis expert** CD EXPERT

Palm Win CE Wap Psion

Pensando em comprar um portátil?

Conheça antes todos os equipamentos e acessórios

WAP
Aprenda a criar seu próprio site Wap em poucos minutos

Win CE
Conheça tudo sobre as tendências de desenvolvimento de software

Mais de 900 programas grátis

Aprenda a programar agora!

Mais de 900 programas GRÁTIS

2 REVISTA **portateis expert** CD EXPERT

Palm Pocket Psion Wap Wireless

Mania Nacional

Palm e Pocket estão se tornando a nova mania das brasileiras. Mas a mais empolgante começa a entrar PDAs em seu dia-a-dia

Bora o fim do WAP?
Descubra porque o Wap pode acabar em pouco tempo

Troques
Aprenda a trocar seu portátil por mais conteúdo nas aplicações para Win CE e Palm OS, compare preços de Palm e Pocket e muito mais

PDAs com Linux começam a chegar no mercado nacional

Mais de 300 PROGRAMAS

A melhor seleção de programas para

Mais de 300 programas



3 A primeira revista brasileira para iniciantes e experts

portateis expert CD EXPERT

Palm WinCE Bluetooth Wireless Wap

Mais tudo!

De cara nova, o universo portátil cada dia mais ao seu alcance

Mais de 250 programas completos

Tudo o que você precisa para deixar seu PDA ainda mais completo

Bluetooth

Conheça tudo sobre a tecnologia que promete

Mais de 250 programas COMPLETOS

À venda e nas melhores lojas de todo Brasil, segue abaixo alguns endereços:

CLIENTE	CIDADE	ESTADO	TELEFONE
PAULO CESAR COMPUTADORES	PARNAÍBA	MS	67-668-5377
DATABSE INFORMÁTICA	ARMAZÉM	SC	48-645-0010
GEMA INFORMÁTICA	MANAUS	AM	92-636-6127
INDÚSTRIA DE MÓVEIS CANSIAN	CHAPECÓ	SC	49-322-4943
N.TAKAHASHI	PINDAMONHAGABA	SP	12-242-4998
RAINHA IMPORTAÇÃO	ARIQUEMES	RO	69-535-4259
QUALITY	FLORIANÓPOLIS	SC	48-244-7027
EVERTON LUIZ OSHIRO	NOVA ANDRADINA	MS	67-441-2436
COMPUCEL	BANDEIRANTES	PR	43-542-1822
AQUARELA BAZAR	JOÃO NEIVA	ES	27-258-2621
LIVRARIAS CURITIBA	CURITIBA	PR	41-330-5000
CASSIA DO ESPÍRITO SANTO	SOROCABA	SP	15-232-2115
ALFA MUSIC	SAPIRANGA	RS	51-599-4595
WA INF	SETE LAGOAS	MG	31-771-4677
MICRO SUPRIMENTOS	LINHARES	ES	27-3200-6668
MICRO MÁQUINAS	LONDRINA	PR	44-623-3014
ELETROMAX	SETE LAGOAS	MG	31-3772-3333
EURELETRO	SALVADOR	BA	71-358-6912
BONINACHI MATERIAIS	CONCÓRDIA	SC	49-442-0187
INFORWAY	DIAMANTINA	MG	38-531-3664
BACKUP INFORMÁTICA	IGUATU	CE	88-581-2892
S.W.S INFORMÁTICA	JEQUIÉ	BA	73-525-2415
GIAMAC	PASSO FUNDO	RS	54-311-8418
CS COMPUTADORES	SANTA MARIA	RS	51-3225-4664
VIRTUAL COMPUTADORES	PANAMBI	RS	55-3375-4893
EMOÇÃO VIRTUAL	RIO DE JANEIRO	RJ	21-2240-9381
VANDRESS INFORMÁTICA	PAULO AFONSO	BA	75-281-4060
DISTRIBUIDORA SANTA CATARINA	BLUMENAU	SC	47-222-0707
XLK INFORMÁTICA	ARMAZÉM	SC	48-645-0010
D.ANGELO INFORMÁTICA	ITAIATUBA	PA	91-518-1247
PS TEL TELEFONIA	SANTOS	SP	13-3219-3477
BIOS GAME	CONS.LAFAIETE	MG	31-3763-5571
WA INF	SETE LAGOAS	MG	31-3771-4677
ELETROMAX	SETE LAGOAS	MG	31-3772-3333
NET BOX PALMAS	DUQUE DE CAXIAS	RJ	21-671-9792
NBA INFORMÁTICA	GOV. VALADARES	MG	33-3278-1097
POWERNICK	BARUERI	SP	11-4193-1004
CANSIAN	CHAPECÓ	SC	49-322-4943
DE BEM	PORTO ALEGRE	RS	51-343-8200
SEI SUPRIMENTOS	FORTALEZA	CE	85-261-7702
RAINHA IMPORTAÇÃO	ARIQUEMES	RO	69-535-4259
UNIVERSAL INFORMÁTICA	QUIXERAMOBIM	CE	88-441-1255

Black & White: Creature Isle

As "dóceis" criaturas gigantes continuam precisando de professores

Já estava com saudades das engraçadas criaturas de Black & White? De fato, não é qualquer hora que dispomos de gigantescos seres, prontos para atender aos nossos anseios.

A Lionhead Studios pressentiu a vontade dos gamers e está pronta para apresentar novos seres e situações, com Black & White: Creature Isle.

A nova seqüência traz o que o título original tem de melhor: as criaturas. Será animador ter novamente criaturas com inteligência artificial capazes de gerar diferentes maneiras de comportamento, frustrando ou não, o jogador. O jardim zoológico às avessas está de volta para saciar a vontade de domínio do jogador e pôr sua paciência à prova.

Em Creature Isle, você percorrerá grandes extensões de terra ocupadas pelas mais variadas criaturas. Mostrando superioridade, as criaturas tenderão a ficar impressionadas com o seu comandado, a ponto dele ser convidado para fazer parte da Irmandade, caso tenha destreza para superar todos os testes que lhe serão atribuídos.

Você encontrará Mercutio, um crocodilo gigante que lidera a Irmandade, e que também é o guardião de Eve, uma criatura fêmea, disposta a realizar o milagre da procriação!

Portanto, seu objetivo será muito maior do que simplesmente encontrar uma parceira para sua criatura. Essa será a grande chance de sua criatura

gerar um descendente, e você então, poderá criá-lo desde o seu nascimento até a maturidade. Esse é o novo toque biológico e sexual empregado ao jogo.

Durante sua tarefa de impressionar Mercutio e Eve, você terá que completar cerca de 25 testes. Muitos dos testes são minigames. O primeiro teste é uma espécie de jogo de boliche, em que sua criatura compete com uma vaca pretenciosa. O objetivo será derrubar todos os pinos com o arremesso de uma bola. Um outro jogo envolve disparos a alvos, com uma nova visão de mira em primeira pessoa. Outros testes abrangem embates com outras criaturas. Curiosamente, um dos personagens, o Jedi Rhino, conta com poderes especiais ao estilo jedi!

Uma vez que você tenha derrotado as criaturas, seus símbolos aparecerão no dojo, sua estrutura central em Creature Isle. A partir daí, você poderá evocar outras criaturas para realizar treinamentos de luta ou, então, optar por mudar o corpo de sua criatura para novas formas. Enquanto muitos jogadores tendem a ficar muito ligados às aparências particulares de suas criaturas, será quase irresistível experimentar um pouco das habilidades de Jedi Rhino (os fãs de Star Wars que o digam!).

Cada uma das criaturas possui comportamentos inerentes e inclinações naturais, assim como vimos em Black & White. Velocidade, inteligência e força são algumas das características que variam de um personagem para outro.

Pelo que podemos perceber em Creature Isle, ficou muito mais fácil mudar de uma criatura para outra. Uma das últimas tarefas antes de você, ou melhor, sua criatura, conquistar

o coração de Eve, será educar o chamado Tyke, uma criaturinha que mais se assemelha a um pato de borracha amarelo.

Como você sabe, as criaturas aprendem através de exemplos. Diante da inocência do pequeno "pato", não deixe que outras criaturas venham a influenciá-lo com idéias e atos negativos para seu desenvolvimento.

Diferentemente do primeiro Black & White, ao terminar o jogo singleplayer, você terá à disposição três criaturas, e não apenas uma. A Lionhead ainda está pensando na possibilidade de permitir que o jogador salve suas criaturas desenvolvidas em um servidor central, poupando o trabalho de ter que desenvolver um novo ser desde sua fase inicial. Mas, isso é assunto para uma próxima reportagem...■



Novos personagens dão as caras em Black & White: Creature Isle. Um deles lembra uma tartaruga de um comercial de cerveja. lllllllllll!

Porque Black & White: Creature Isle irá além...

- novas criaturas farão parte da festa;
- haverá uma pitada de romance entre as criaturas;
- o jogo multiplayer está mais ágil.



Dragon Empires

Guerreiros, dragões e impérios...

O número de MMORPGs (Massively Multiplayer Role-Playing Games) cresce a cada dia, e vira uma tendência. Esclarecendo, MMORPGs são jogos que permitem que muitas pessoas compartilhem (online) um mesmo ambiente. São RPGs online. A Codemasters, publicadora de bons títulos como Operation Flashpoint e Colin McRae Rally 2.0, também aderiu à tentação e está desenvolvendo um MMORPG. Com lançamento previsto para meados de 2002, o novo Dragon Empires promete ser a nova onda da diversão online.

O jogo está sendo desenvolvido pela In-House e vem com a promessa de ser um título diferente dos habituais. O nome do jogo já diz um pouco do que o jogador terá pela frente. Basicamente, Dragon Empires será focado nas batalhas entre clãs pela luta de novos territórios, como cidades e impérios. Mas é claro que os elementos RPG não serão deixados de lado. A interação com outros personagens será também um forte apelo do jogo.

Segundo Ted Carron, produtor do jogo, "a maioria dos MMORPGs existentes são 99% cooperativos e relativamente lentos. Dragon Empires será mais intenso e competitivo, guiando as pessoas em grupos, onde o real benefício do jogo online está localizado". Todos estão muito confiantes de que nenhum outro jogo do gênero oferecerá batalhas equilibradas e impetuosamente competitivas, como Dragon Empires.

A fórmula do combate não será nada inovadora. Dragon Empires utilizará o combate jogador contra jogador, e você poderá variar entre as primeira e terceira perspectivas. O que torna o jogo distinto de seus concorrentes é o jogo aberto e em tempo real.

Este tipo de característica dá ao jogador a possibilidade de atacar outros participantes a qualquer momento que desejar. Mas nem tudo é festa, existem regras a serem cumpridas. Ataques desenfreados podem levar a infrações, o que fará do jogador um fora-da-lei. E foras-da-lei se tornarão alvo de jogadores



Em Dragon Empires, o jogador só pode controlar personagens humanos, apesar da presença de seres fantásticos

e dragões, que tem a missão de proteger as cidades. Lutar com alguém de seu clã, que não esteja oficialmente participando da batalha, implicará no despertar da raiva de dragões furiosos!

Como um RPG comum, conforme os gamers se tornam mais experientes, eles ganham a liberdade de formar seus próprios clãs e, eventualmente, tomar controle de cidades inteiras. Serão em torno de 50 cidades a serem disputadas pelos competidores e 5 impérios disponíveis.

Apesar de ser um jogo de fantasia, os jogadores poderão apenas controlar figuras humanas. As criaturas do jogo serão NPCs.

Dragon Empires tem a obrigação de agradar aos jogadores. Principalmente porque, além de adquirir o jogo, eles terão que pagar uma tarifa mensal para acessar e manter seus personagens nos servidores exclusivos do jogo. Como ponto favorável, o jogo será leve, e não será necessária a presença de uma conexão de alta velocidade para aproveitar Dragon Empires, isso é claro, se o usuário contar com uma placa aceleradora, hardware indispensável para uma performance satisfatória.

As estatísticas de seu clã serão registradas e publicadas. O número máximo de jogadores em um clã será determinado pelas habilidades de liderança do líder do clã, mas ainda há previsão do tamanho máximo que um clã poderá atingir.

Por enquanto, Dragon Empires tem lançamento previsto somente para PC. O sistema de locomoção pelos territórios será diversificado. Você poderá utilizar o tele-transporte para viajar de uma cidade a outra (no caso de um mesmo império), embora o tele-transporte não seja totalmente irrestrito.

O jogador também contará com navios, que o levará de um continente a outro. Contudo, o jogador estará sujeito a ataques inimigos, quando navegar por determinadas zonas.

A morte não representará muitos prejuízos ao jogador. O máximo que poderá acontecer caso seu personagem morra, é a perda de alguns equipamentos ou inventário. Provavelmente, você voltará para a sua cidade natal. ■



Porque Dragon Empires irá contagiá-lo...

- é um MMORPG de qualidade;
- não tem o ritmo lento visto nos jogos do gênero;
- é fantasia pura.

Project IGI 2: Covert Strike

O Mr. Discrição está preparando para voltar à ativa

O primeiro Project IGI conquistou um bom número de fãs, mas ainda há aqueles que nunca ouviram falar no nome do jogo. A verdade é que, discretamente, feito um soldado especialista em infiltração nas bases inimigas, IGI foi conquistando seu território e hoje já suporta um bom número de devotos. Aqui, o jogo é notícia e concretizou-se como um tiro certo no mercado e, teve a receptividade que merece. Seu nome talvez não tenha se destacado tanto, por causa da enorme onda de lançamentos do gênero ocorrida no momento de sua chegada.

Project IGI incorporou ao shooter as técnicas de infiltração, proporcionando ao jogo

procedimentos mais cautelosos na hora de se aproximar das linhas inimigas. Os tempos de tiro de nonsense ficaram para trás.

Em breve, teremos a chegada de Project IGI 2: Covert Strike, a aguardada sequência. Apesar de ainda se encontrar em seus primeiros estágios de desenvolvimento, já temos uma nítida idéia de como será a cara do jogo. Covert Strike será um Project IGI melhorado, com novos ambientes, inteligência artificial mais eficiente (mais?), novos modos multiplayer e a eliminação dos percalços do jogo original.

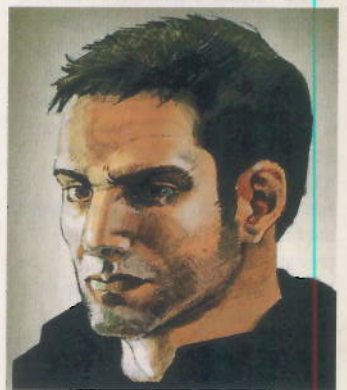
David Jones, o agente que suou a camisa e quebrou a cabeça para contornar as ações do inimigo do

primeiro jogo, está de volta para novas doses de espionagem.

E seu comportamento ao estilo James Bond continua sendo a sua marca.

Inimigos mais inteligentes. Entenda isso como dor de cabeça em dobro. Será impressionante notar como os hostis soldados estarão com os sentidos bem mais aguçados do que antes. Na impossibilidade de se aproximar de quartéis inimigos e encarar diretamente um número considerável de soldados, o uso da sniper pode ser a melhor alternativa. Isso mesmo, pode. Não há nada mais recompensador e, digamos, divertido, do que abater um inimigo a centenas de metros de distância e ver seu corpo, literalmente, despencar em direção ao chão (calma, pessoal, estamos falando de um mero game). Mas você não terá muito tempo para aproveitar este relance de vitória. Em poucos segundos, os outros notarão que algo de errado acabara de acontecer. A baixa no grupo será percebida, e logo eles concentrarão seus esforços na procura do responsável! Em grande parte das missões, mais uma vez, a infiltração é o melhor remédio. Certos níveis exigem nervos de aço, tamanha a quantidade de guardas e câmeras patrulhando o local, lembrando levemente momentos de Metal Gear Solid e seu modo Sneaking. O uso de pistolas com silenciadores será uma constante, mas se você desejar, o lançador de granadas estará à sua disposição. Dessa forma, você pode eliminar mais guardas, mas a dificuldade em agüentar a ira inimiga será muito maior.

As principais funções da inteligência artificial serão



baseadas na detecção de movimento. Portanto, não entre no raio de alcance do inimigo. Muitos dos guardas, sem situações de alerta, terão o hábito de gritar por reforços e até ativarão alarmes para aviso de invasores.

Os guardas inimigos também estarão mais prestativos uns com os outros, e o espírito de coletividade será mais forte em Covert Strike; os soldados irão cobrir seus companheiros durante as trocas de tiros.

Uma das principais pisadas de bola do primeiro jogo era a impossibilidade de salvamento durante o jogo. Era extremamente frustrante ver tudo indo por água abaixo após longos minutos de esforço, e logo em seguida, ser obrigado a começar tudo de novo. Para a nova edição, ainda não há certeza clara se essa ausência será corrigida. Mas, se estivermos certos, a Innerloop não será tão cruel a ponto de ignorar a insatisfação da maioria dos fãs. ■



A adição de novos ambientes deixou as missões muito mais difíceis de serem completadas

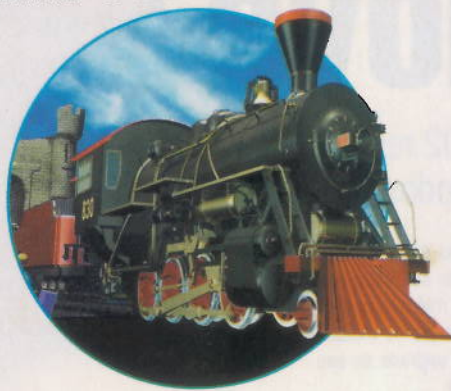
Porque Project IGI 2: Covert Strike será uma caixinha de surpresas...

- inimigos surgirão de todos os lados, em total estado de alerta;
- salvar o jogo ainda é uma incógnita;
- os esforços da equipe de desenvolvimento está sendo grande.

A CD Expert apresenta sua revista multiplataforma

Agora, seus sonhos viraram realidade!

A CD Expert, lança mais uma revista, e totalmente multiplataforma. Com certeza, cairá nas graças dos amantes de video games do Brasil. Em sua primeira edição, você irá conferir 22 análises das principais plataformas do momento: PC, PlayStation 1 e 2, Dreamcast, Gamecube e Xbox. Das análises destacamos: Harry Potter, para PC; Max Payne, para Xbox; Batman Vengeance, para PlayStation 2; Sonic Adventure 2 Battle, para Gamecube; Fatal Fury: Mark of the Wolves, para Dreamcast e muitos outros. Você ainda confere uma matéria especial sobre as novidades dos consoles do futuro: Xbox e Gamecube, além de todos os truques para finalizar Fallout 2



e Hitman: Codename 47, para seu PC. Mas não é só isso! No CD, você terá o jogo completo para PC, 3D Ultra Train Town Deluxe e vídeos para rodar em seu PlayStation. CD Expert Games, a mais nova sensação do momento! ■



Kit do Estudante 2002 só na CD Expert

A revista para os estudantes do novo milênio

Com o Kit do Estudante 2002, você irá ter a maior coletânea de produtos e informações do ensino fundamental ao superior. Nela, você encontra mais de 80 trabalhos prontos, 150 provas corrigidas, simulados especiais para você treinar seus conhecimentos, 140 livros digitais para auxiliar os seus estudos, um superguia de profissões exclusivo com mais de 60 páginas, entre outros. Além disso, confira na revista: entrevistas e dicas exclusivas dos melhores colocados nos vestibulares; teste vocacional; faça sua faculdade na faixa e conheça a bolsa-auxílio; confira em primeira mão as melhores bibliotecas online; faça um tour cultural pelos museus virtuais; e conheça as melhores opções para quem quer continuar estudando após a

faculdade. Fora isso, você tem mais de 200 softwares para PC e Palm, o dicionário Michaelis completo, e melhor ainda, 720 horas gratuitas de acesso ao provedor UOL. ■



A PC Expert apresenta Norton CleanSweep 2000

Remova todos os arquivos indesejáveis do seu computador

A PC Expert traz nesta edição o Norton CleanSweep 2000, para você fazer uma verdadeira faxina em seu micro e remover todos os arquivos indesejáveis e os resíduos da Internet, tornando a sua máquina muito mais rápida. E tem muito mais! A PC Expert traz mais de 70 produtos completos, dentre eles: o Mdaemon 5.0 Special, o melhor servidor de e-mails da atualidade; o FloorPlan 3D LT, torne-se um arquiteto eletrônico e construa a casa de seus sonhos; o Adobe InDesign 1.5, uma das melhores ferramentas gráficas já lançadas, excelente para diagramadores e designers; o Virtual Girl, para deixar a sua área de trabalho muito sensual, repleta de garotas dançando; o GMAX, o irmão mais novo do 3D Studio Max, para criar animações e alterar alguns jogos existentes e o Attus

Reader 3.0, um livro digital com 10 obras completas de literatura brasileira. Além disso, a revista preparou uma matéria especial com as melhores câmeras do mercado. Saiba como prevenir e reparar qualquer erro em seu micro. Se você gostou do visual do novo Windows XP, confira as dicas para mudar a aparência do seu velho Windows e deixá-lo igual ao XP. A PC Expert é um upgrade todo mês. ■



Safra nova

Para quem aprecia bons jogos, 2002 reserva bons momentos de degustação. E para todos os paladares

Como já era antevisto desde o ano passado, 2002 será um ano cheio de novidades para os gamers. A nova safra de títulos promete esquentar o mercado.

E, principalmente, com a chegada dos consoles de nova geração, as coisas tendem a ficar ainda melhores. A competitividade aumentará e disto conseguimos enxergar só uma coisa: jogos de melhor qualidade. A Sony trouxe o PlayStation 2, a Microsoft trouxe o Xbox e a Nintendo o Gamecube.

Mas, e quanto ao velho e bom PC? Não há motivo para preocupação. Os jogos para computador continuarão o seu caminho de proporcionar diversão dentro dos lares. Podemos tomar como exemplo o rádio e a televisão, dois veículos de comunicação que disputam harmoniosamente o mesmo espaço. Quando a televisão surgiu, há cerca de 60 anos, muitos juravam de pés juntos que o rádio estava com seus dias contados. Estamos em pleno século 21 e tanto um quanto o outro continuam a cumprir seus papéis. Televisão e rádio são fontes de entretenimento e informação, cada um ao seu estilo.

Para 2002, teremos "pencas" de lançamentos. Para isto, prepare seu computador. A chegada de títulos de qualidade é um bom motivo para você turbinar o seu computador. Ano novo, micro novo? Se uma máquina top de linha estiver dentro de suas possibilidades financeiras, este é o momento. Mas, se as economias não foram suficientes (talvez os gastos

com as compras de fim de ano tenham frustrado sua idéia de abrir o ano com um microcomputador de última tecnologia na mesa de casa), faça um upgrade de seu companheiro de tantas horas de jogo.

Parcele a compra de uma placa aceleradora, troque o processador, aumente a memória ou coisas do gênero, porque o ano vai ser duro. Haverá muita ação, aventura, estratégia, tiros, corrida e, sobretudo, momentos agradáveis para quem curte diversão eletrônica. A virada do ano já trouxe bons títulos.

Return to Castle Wolfenstein deu à série uma nova cara, mais despojada, mais realista, e tirando proveito da tecnologia 3D. Ainda alimentado pelos turbulentos conflitos da Segunda Guerra Mundial e o nazismo, o novo jogo da série inova ao introduzir o ocultismo como aliado dos seguidores de Hitler. O jogador encontrará soldados inimigos mais fortes, resultado de experiências genéticas realizadas pelos nazistas. Seguindo a mesma linha, jogos como **Medal of Honor: Allied Assault**, **Soldier of Fortune 2: Double Helix** e **Hidden & Dangerous 2** se encarregarão de reforçar o episódio da Segunda Guerra Mundial como importante capítulo histórico. Alguém já se cansou de invadir

território hostil, exercitar táticas de infiltração, resgatar reféns e fuzilar soldados inimigos? É provável que não.

Hidden & Dangerous 2 trará a emoção de controlar uma equipe de elite contra as forças alemãs, repetindo a fórmula do primeiro jogo, aliada a uma maior interatividade do jogador com os veículos do jogo.

A seqüência do frenético **Serious Sam** também promete agitar 2002. **Serious Sam: The Second Encounter** afirmará o verdadeiro sentimento de aniquilar seres alienígenas.

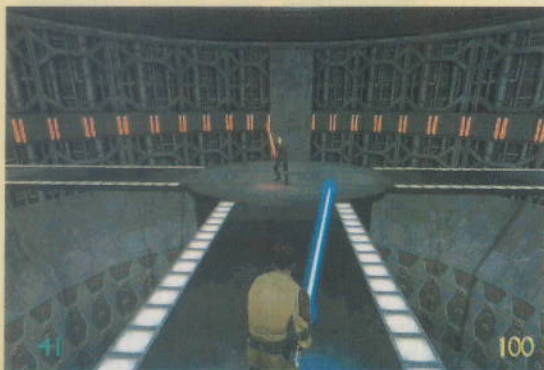
4X4 Evolution 2 é um dos lançamentos de corrida para 2002. O jogo não foge muito do original **4X4 EVO**, mas traz consigo melhorias na parte gráfica e novos modelos de veículos off-road.

No bloco de estratégia, a Microsoft agenda para o segundo semestre a chegada de **Age of Mythology**, um título de estratégia, em tempo real, baseado na mitologia grega, egípcia e nórdica. Na verdade, **Age of Mythology** tinha lançamento esperado para até a metade deste ano, mas alguns importantes ajustes na campanha single-player do jogo obrigaram a Ensemble Studios a estender o prazo de desenvolvimento. Tudo bem, esperamos.

Ampliando o fenômeno **The Sims**, a Electronic Arts e Maxis dão férias para os atarefados Sims. **The Sims: Vacation** (o novo pack, provavelmente, terá o título português) colocará seus personagens numa ilha dividida em três ambientes diferentes.

Passam-se os anos e o universo **Star Wars**, incansavelmente, continua a se expandir. A LucasArts lança **Star Wars Starfighter** e **Jedi Outcast: Jedi Knight II**. O primeiro é um simulador de combate espacial já conhecido entre os gamers de PlayStation 2 e que agora invade o PC. O segundo é a seqüência de **Jedi Knight: Dark Forces 2**, com Kyle Katarn exibindo novas habilidades com seu sabre de luz e novas armas em punho.

Não é preciso ser vidente: a safra 2002 promete. ■



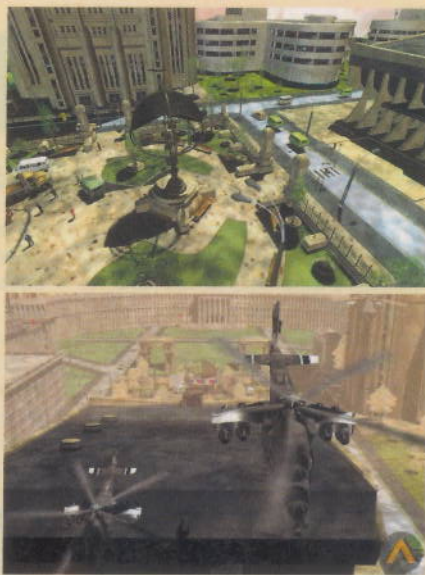
As seqüências dominarão o quadro de lançamentos deste ano. Entre os destaques, teremos: **Jedi Outcast: Jedi Knight 2** e **Serious Sam: The Second Encounter**

Republic: The Revolution

Grandes batalhas na ex-União Soviética

2002 será um ano de muitas promessas. Uma delas é o jogo Republic: The Revolution. Para os que curtem estratégia e RPG, este jogo será um parque de diversões. O clima não poderia ser mais fervoroso: a queda da União Soviética é o palco dos acontecimentos. Você é um político de uma república fictícia

chamada Novistrana. Seu objetivo será tomar controle da nação através de meios políticos, militares, religiosos, criminais e econômicos. O jogo está sendo desenvolvido pela Elixir Studios, e chegará ao mercado em meados deste ano. ■



High Heat Major League Baseball 2003

Conheça mais sobre o baseball



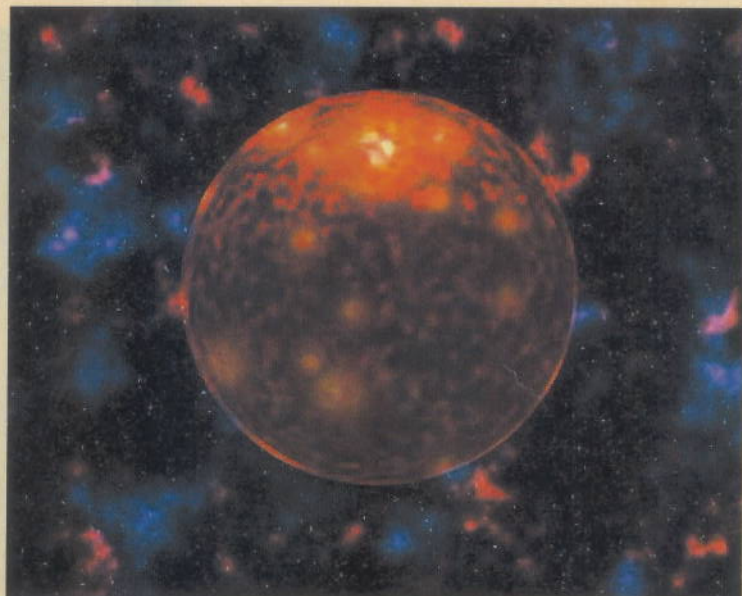
Onovo jogo da série já está posicionado na base, pronto para a tacada do ano. High Heat Major League Baseball 2003, da 3DO Company, além do PC, também será lançado para as plataformas PS2 e Game Boy Advance. A companhia

assinou acordo com Curt Schilling, lançador do Arizona Diamondbacks, para promover o novo título. Para os amantes do esporte, o jogo é uma boa pedida. Aqui no Brasil, o baseball ainda não atingiu status de esporte popular. ■

Space Empires IV Gold

Torne-se um grande construtor de impérios

AShrapnel Games lançará uma versão atualizada do jogo de construção de impérios Space Empires IV, ainda neste começo de ano. Space Empires IV Gold irá adicionar à última edição da série suporte completo para conexões TCP/IP, melhor qualidade de som e gráficos, novo manual, um editor de mapa e mais de 200MB de mods criados por usuários. Nos Estados Unidos, os gamers que já possuem o jogo original ganharão um desconto na compra da atualização. Space Empires IV Gold chega para arrasar os amantes dos gamers on-line. Prepare-se para construir grandes impérios espaciais. ■



Bits

DarkSpace

A PaleStar completou o teste beta de seu simulador espacial multiplayer. O jogo já está disponível nos sites de DarkSpace e da Playnet. O único contratempo fica por conta da condição de ter que pagar uma taxa mensal de US\$ 9,99 para poder jogar. Para os que curtem ficção científica, DarkSpace é o canal. O jogador tem a possibilidade de escolher entre três facções diferentes e passar a maior parte do tempo pilotando naves. Acesse o site oficial do jogo, www.darkspace.net.



Sudden Strike II

A sequência do jogo de estratégia em tempo real da CDV está quase pronto para o combate. O novo jogo, baseado na Segunda Guerra Mundial, dará ao jogador inúmeras possibilidades de comando: russos, ingleses, norte-americanos, alemães e japoneses são as forças disponíveis. Sudden Strike II terá seus veículos e tropas reformuladas para ampliar ainda mais o realismo dos combates, incluindo ainda um sistema de danos mais preciso. O jogo tem lançamento previsto para a metade de 2002.

Add-on Fantasma

A Ubi Soft anunciou um novo pacote para o game, Tom Clancy's Ghost Recon, com chegada esperada para março deste ano. O pacote de missões trará novas armas, veículos, inimigos e, é claro, novas missões. O jogador terá nas mãos um esquadrão de elite e o desafio de encarar oito novas missões. O local é o norte da África, o período é um futuro próximo e o contexto é o conflito entre a Etiópia e Eritrea. A essência da série, o combate tático moderno, obviamente será preservada.

Bits

Novo Tony Hawk

A Activision anunciou o quarto jogo da série de skateboard Tony Hawk's Pro Skater. O jogo está sendo produzido pela Neversoft Entertainment, o desenvolvedor dos títulos anteriores da série. A Neversoft pretende tirar proveito das capacidades das plataformas de nova geração para fazer um jogo diferente. Tony Hawk's Pro Skater 3 foi lançado para PS2, Gamecube e PlayStation e está previsto para chegar ao PC e Xbox em 2002. O quarto jogo só chegará em 2003.

Age of Mythology

A chegada de Age of Mythology estava prevista para até a metade do ano que vem. Estava. A Microsoft anunciou que o novo RTS estará disponível em setembro de 2002. De acordo com Bruce Shelley, co-fundador e designer da Ensemble, a principal razão do adiamento é a campanha single-player; sua produção consumirá mais tempo do que previamente estabelecido, e elementos como arte e outros sistemas de jogo devem ser completados antes que a campanha possa ser finalizada.

Deadlands

Velho Oeste dominado pelo terror

A Headfirst Productions está providenciando para o ano de 2003 o lançamento de seu novo jogo de RPG. O jogo acontece em um passado alternativo, mais precisamente no ano de 1877, durante a Guerra Civil Americana. No ano de 1868, um forte terremoto atingiu a Califórnia e acabou revelando

um estranho combustível denominado ghost rock (rocha fantasma). Depois disto, um grupo de seres sobrenaturais começou a espalhar o terror pelo Velho Oeste. O objetivo do jogador será enfrentar as forças do mal. ■



Taz Wanted

O endiabrado Taz em seu PC

O endiabrado Diabo da Tasmânia vai ser a grande estrela de Taz Wanted. O famoso personagem da Turma do Pernalonga já havia dado seus rodopios em Pernalonga e Taz: O Furacão do Tempo, mas, agora, Taz é o grande astro da festa. Em Taz Wanted, um jogo de plataforma/ação 3D, o agitado Taz é capturado por Eufrazino. Seu objetivo no jogo é escapar das garras do maldoso xerife de longos bigodes ruivos e encarar novos mundos.

O jogo está sendo desenvolvido pela Blitz Games e também será lançado para PS2 e Xbox. ■



Endless Ages

Estratégia e combates on-line

A Avaria Corporation está trabalhando duro na produção de Endless Ages, um RPG on-line cheio de fantasia. Segundo os próprios criadores, o jogo incorporará elementos de diferentes gêneros de jogos, tais como estratégia, ação em primeira pessoa, simulador de voo e, é claro, RPG. O que não faltará são personagens para escolher: comerciante, guerreiro, bartender, cidadão comum, mercenário e um guarda são apenas alguns deles. Submarinos, barcos, navios, hovercrafts e veículos de carga são os ingredientes do jogo responsáveis pela velocidade. Para maiores informações, acesse www.endlessages.com. ■



FBI de olho na pirataria

O governo federal norte-americano concluiu uma longa investigação sobre a pirataria de softwares, invadindo campus de universidades e locais de trabalho em 27 cidades. O US Customs Service e o US Department of Justice realizaram visitas "surpresa" em universidades e empresas de alta tecnologia, como parte de um movimento contra grupos que comercializam cópias de programas e mídia digital. A chamada Operação Pirata ocorreu também em outros países.

Ace of Angels

Grandes espaçonaves para seu comando

Em seu estágio beta de desenvolvimento, o simulador de combate espacial da Flying Rock Enterprises foi recentemente escolhido como finalista da edição 2002 da Independent Games Festival, agendado para acontecer no mês de março em San Jose, Califórnia. Em Ace of Angels, o jogador poderá controlar uma das 20 espaçonaves disponíveis e adaptá-las da forma que desejar. A próxima fase beta trará ainda mais naves, inteligência artificial aprimorada e opções de novos

esquadrões. O maior esforço da Flying Rock Enterprises, no momento, é fechar acordos de licença mundial para o simulador. ■



HoveRace

Alucinantes corridas de hovercraft

Para a maioria, o Hovercraft (espécie de aerobarco, cuja base é uma espécie de colchão de ar) é um veículo longe da realidade do dia-a-dia. A corrida destas "flechas flutuantes" está ainda mais distante dos nossos olhos. Bem, não estará tão distante assim. Ainda este ano, a GSC Game World trará HoveRace, um jogo de corrida arcade onde o jogador terá a inusitada experiência de pilotar velozes hovercrafts em arenas futurísticas. O combate é um forte apelo do jogo. Quanto mais vitórias conquistadas, maior a quantia de dinheiro obtida. Assim, você poderá comprar armas, equipamentos e até um novo veículo. ■



Bits

Mágica bate simulação da vida real

O jogo Harry Potter e a Pedra Filosofal superou The Sims: Encontro Marcado na lista semanal de jogos mais vendidos para PC, divulgada pela NPD Techworld, no final do ano passado. O título da Electronic Arts, baseado na obra infantil de J.K. Rowling, chegou ao topo da lista, superando o mais novo pacote de expansão de The Sims, que caiu para a segunda colocação. A terceira posição estava sendo ocupada pelo original The Sims. É a dança das posições!



Nightfall Dragons

Um RPG repleto de criaturas e fantasia

A recém-fundada Digital Legends Entertainment, com sede em Barcelona, revelou recentemente detalhes sobre seu novo RPG. O jogo será ambientado em um mundo de fantasia repleto de criaturas lendárias e personagens que dominam artes marciais. Nightfall Dragons combinará ação e elementos de RPG. A engine 3D é promessa de grandes efeitos, como iluminação, expressão facial e tempo. Ainda não foi confirmada nenhuma data de lançamento e nem mesmo um publicador para o jogo. ■



Kreed

Ficção científica em um futuro distante

Mais um jogo de ação baseado em ficção científica está sendo preparado para transportar o jogador para novos mundos. Desta vez é a Burut Software, que está produzindo Kreed. O jogo se passa em um futuro distante, após a humanidade ter colonizado o espaço e encontrado raças alienígenas. É, então, que se dá início a uma guerra, pondo em risco a segurança das colônias espaciais. Com o conflito, o homem cria soldados geneticamente modificados para serem utilizados na guerra. O jogador será justamente um destes soldados, que é sugado para dentro do Buraco Negro. O objetivo do gamer é descobrir o mistério do Buraco Negro e depois sair dele. ■



Pack de America

A Data Becker produziu um pack para seu RTS baseado no Velho Oeste. O pacote inclui oito novas missões, um editor de estagios e suporte para jogos multiplayer online. Você encontrará também novas unidades, novos membros de grupo e estruturas. Nos EUA, o novo pacote já chegou às lojas e está custando cerca de 20 dólares. Para o Brasil, ainda não há uma perspectiva para a chegada do jogo.

Fantasia dourada

As companhias Russobit-M e Burut Software revelaram seu próximo game RPG de fantasia. O jogo isométrico de Golden Land dará ao jogador um mundo expansivo, além do combate no modo de turnos e o avançado sistema role-playing. O jogo acontece em um mundo conhecido como Zlatogor'ja, formado por mais de 200 ambientes. A terra é dividida em três enormes países, e cada um deles é dono de uma cultura diferente. Personagem é o que não faltará em Golden Land: serão mais de 400 figuras diferentes.

Will Rock

Aprimore sua mira e mãos à obra

ASaber Interactive está produzindo um shooter em primeira pessoa no estilo do emocionante Serious Sam, da Croteam. Em Will Rock, o gamer assume o papel de William Rockwell, um contador que deixa seu trabalho e seu lar para tentar descobrir tesouros bíblicos descritos no diário de seu avô. Para encontrar estes itens, o colega Will enfrentará muitas criaturas místicas e monstros



que protegem o tesouro. A China e Grécia antigas e a Rússia medieval serão os locais e épocas para onde o jogador será transportado. Ainda não há notícias concretas sobre o publicador do jogo e a data de lançamento. ■

Jogos Indicados



Max Payne

Max Payne é como muitos heróis vingativos de filmes e histórias em quadrinhos, que tiveram a má sorte de vivenciar perdas familiares. Entre os episódios, a história é avançada em belos painéis de storyboard com caixas de texto de histórias em quadrinhos, acompanhados por vozes de fundo. Esse tipo de ligação, incomum nos jogos, nos dá a sensação de estarmos em uma produção de filme, no set de filmagem feito uma estrela, ou pelo menos, como um dublê. Se você gostou de Matrix, não deixe de conferir os efeitos que Max Payne irá lhe proporcionar.

GOD / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD Expert: Septerra Core



Open Kart

Se você sempre apreciou games de corrida, porém está cansado de ter que enfrentar os mesmos tipos de ambientações, geralmente retratando terrenos semelhantes, prepare-se. Open Kart procura explorar o sensacional universo do kart, com maravilhosas ambientações 3D. Você poderá escolher entre os modos Arcade e Championship e, além disso, poderá optar por um game multiplayer. Mas, não pense que será fácil, uma série de carrinhos adversários começarão a fazer de tudo para que você seja eliminado da prova.

Microids

www.microids.com

Onde encontrar o demo:

Revista CD Expert: Septerra Core

CD EXPERT TOP 10

1	Max Payne	GOD*
2	Harry Potter	EA
3	Commandos 2	Eidos*
4	Return to Castle Wolfenstein	EA
5	The Sims: Encontro Marcado	EA
6	Star Wars: Galactic Battleground	EA
7	Zoo Tycoon	Microsoft
8	Tropico	GOD*
9	Civilization III	Infogrames
10	Fifa 2002	EA

Pesquisa realizada em janeiro/2002 nas principais lojas do Brasil

* Produtos distribuídos no Brasil pela **GreenLeaf**



Project Eden

A desordem é a única perspectiva de futuro. Esse é um mundo onde uma vasta cidade se estende ao redor do globo, crescendo cada vez mais à procura de espaços maiores para os bilhões de habitantes. Esse é o mundo de Eden. Você estará na pele do comandante de um esquadrão de segurança, que deverá percorrer os sinistros e escuros armazéns e becos da cidade, para investigar o desaparecimento de um time de engenheiros e seus guarda-costas. Mas, para isso, terá que enfrentar um cientista completamente maluco.

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD Expert: Septerra Core



Alone in the Dark: The New Nightmare

Edward Carnby, um competente investigador, foi à Shadow Island (Ilha da Sombra) para uma importante missão: descobrir qual o motivo da morte de seu melhor amigo, Charles Fiske, que realizava uma exploração em busca de estranhos objetos. Cabe a você esclarecer todos os acontecimentos e acabar com a fúria do mal. Explore os mais sinistros ambientes e utiliza sua esperteza para solucionar os vários enigmas que você encontrará pela frente.

Infogrames

www.infogrames.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD Expert: Legacy of Kain Soul Reaver



Roland Garros 2001

Em tempos de vacas magras no futebol, um outro esporte vem conquistando um lugar no coração dos brasileiros. O tênis começa a fazer parte da vida dos "brazucas", através das conquistas de Gustavo Kuerten. E também acabou se tornando mania nas quadras dos games. Em Roland Garros 2001, você terá a oportunidade de mostrar suas habilidades com a raquete e disputar o mais charmoso dos torneios, o Roland Garros, em que Guga sagrou-se tricampeão. Além, dos outros três Grand Slam da temporada.

Infogrames

www.infogrames.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD Expert: Legacy of Kain Soul Reaver



Gangsters 2

Ambientado no fictício estado de Temperance, durante os anos da Proibição, nos Estados Unidos, Gangsters 2 é a seqüência do sucesso Gangsters e conta a história de um homem lutando por vingança. Diferente do primeiro, Gangsters 2 não apresenta o elemento turn-based como característica, portanto, o jogo é totalmente em tempo real. Para completar uma missão, será necessário cumprir um ou mais objetivos, como: tomar o comando dos negócios do rival, roubar vítimas de seqüestro e, é claro, eliminar gângsteres inimigos.

Eidos / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD Expert: Legacy of Kain Soul Reaver

PROJECT EDEN

TM

SUA PASSAGEM PARA O INFERNO.



BEM-VINDO A EDEN.

Devido ao descontrolado crescimento populacional, as cidades convencionais foram substituídas por gigantescas torres. Enquanto a civilização crescia rumo aos céus, os excluídos eram condenados a viver nas áreas mais baixas, conhecidas como "Esgotos". Agora, você deverá visitar este inferno em busca de uma equipe de engenheiros desaparecida. Bem-vindo ao paraíso da ação, da loucura e do terror. Bem-vindo a Eden.

EIDOS

Visite Nosso Site

Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br

CORE™

Dicas & Códigos

É dica que não acaba mais!

A equipe da CD EXPERT endoidou de vez: resolveu aumentar a seção dicas e códigos. Aqui, você encontrará dicas "quentinhas" para os jogos que acabaram de sair no mercado mundial. Prepare-se, pois aqui o game over não tem vez!

Myth III: The Wolf Age

Digite estes códigos durante o jogo para ativar a função cheat:

- **Ctrl + Alt + "+" do teclado numérico**: vencer estágio
- **Ctrl + Alt + "-" do teclado numérico**: perder estágio

Seleção de estágios:

Mantenha **SHIFT** pressionado, enquanto seleciona a opção **New Game**. Qualquer estágio individual pode ser escolhido para o jogo.



Carnivores

Modo Debug:

Digite "debugon" durante o jogo para habilitar o modo Debug. Os dinossauros irão ignorar o seu personagem enquanto você atira, as armas terão munição ilimitada, e a lava não causará danos.

Adicionalmente, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função cheat correspondente.

- [CTRL] _____ Correr muito rápido
- [SHIFT] + S _____ Modo Slow Motion
- [SHIFT] + T _____ Mostra frame rate e polígonos por frame
- [CTRL] + N _____ Saltos mais longos
- [CTRL] + T _____ Mostrar tempo
- [Tab] _____ Mapa completo



[Space] _____ Segure antes de entrar na água para nadar

[Andar] + [Pular] _____ Nadar, quando em águas profundas

ARMAS RECOMENDADAS:

Tyrannosaurus Rex: na maioria dos casos, use a Sniper. AX-Bow também pode ser utilizada para matar um deles, no canto da área de visão.

Velociraptor: normalmente, use a Shotgun e, às vezes, a X-Bow.

Allosaurus: normalmente, use a X-Bow e, às vezes, a Shotgun.

Tricerátops: normalmente a X-Bow e, às vezes, a Sniper.

Stegosaurus: tanto a X-Bow como a Shotgun.



Pachycephalosaur: X-bow ou Sniper.

Parasouralaphus: qualquer arma.

Gallimimus: X-bow.

Dimorphidon: X-bow, ou a Sniper, caso você tenha habilidade para usá-la.

Maschops: qualquer arma.

Brachiosaurus (escondido): somente a X-bow. Mire nas costas.

Seismosaurus (escondido): somente a X-bow. Mire nos olhos. Depois de atirar, corra rapidamente para a montanha anti carnívora mais próxima que encontrar.

Harry Potter e a Pedra Filosofal



Digite estes códigos enquanto estiver no jogo. Você precisará de um pouco de prática para ativá-los pela primeira vez.

- HarryDebugModeOn** _____ Habilitar Modo Debug (F7 para desativar)
- HarryGetsFullHealth** _____ Restaurar saúde
- HarrySuperJump** _____ Super salto
- HarryNormalJump** _____ Grande salto
- HarryTriggerCheat** _____ Conseguir 15 feijões
- HarryKoresh** _____ Invencibilidade

Obs.: se o modo debug estiver ativado, você poderá escolher todos os estágios a partir do menu principal.

Ver "experimentos" de Fred e George:

Em quatro locais durante o jogo, encontre Fred e George Weasley, e dê a eles 25 Feijóezinhos de Todos os Sabores Bertie Bott. Você não só conseguirá Cartões Mágicos, como também verá suas brincadeiras no final do jogo.



Conflict Zone

Tecla "C" durante o jogo para ativar a janela de chat e, então, tecla **Retornar**.

WIN: vencer missão

MY TAYLOR IS RICH: 20.000 pontos e 100% de popularidade

REPLAY ALL MISSIONS: acessar todas as missões

Brian Lara Cricket



Entre com estes códigos na tela **Classic Match**:

- CATSDOGS** ____ Sempre chover durante o jogo teste
- CMBRLARA** ____ Super-rebatedor
- FINISHED** ____ Ativar todos os jogos clássicos
- NONOTOUT** ____ Gols inquebráveis
- TIMEWARP** ____ Jogo rápido
- MEDICINE** ____ Bola de cricket grande
- SLIPPERY** ____ Fazer os "apanhadores" soltarem as bolas
- SETMOUSE** ____ Use CTRL esquerdo e ALT para visão livre
- OLDTIMER** ____ Adicionar World XI Team
- SMALLBALLS** ____ Jogar com bolas de tênis

Rainbow Six: Rogue Spear

Tecla **Enter** para trazer a janela de comunicação e digite um dos códigos abaixo:

- teamgod** ____ Modo Team God
- avatargod** ____ Modo Avatar God
- stumpy** ____ Modo "Curto e Grosso"
- nobrainer** ____ Uso de cérebro
- explore** ____ Condições de não-vitória
- 5fingerdiscount** ____ Recarregar inventário
- bignoggin** ____ Modo Cabeção
- meganoggin** ____ Modo Mega Cabeção
- clodhopper** ____ Modo "Lavrador"
- 1-900** ____ Respiração forte
- turnpunchkick** ____ Modo Side Scroller
- theshadowknows** ____ Modo invisível
- teamshadow** ____ Modo equipe invisível

Digite os seguintes códigos para diferentes modos de desenhos de mapa:

- normalcolors**, **panickedcolors**, **roestatecolors**,
- roespeedcolors**, **combatstatecolors**,
- behaviorcolors**, **psychstatecolors**,
- threatawarenesscolors**, **alertnessstatecolors**,



alertnessstatecolors, **aiplancolors**, **levelmaps**, **testplan**, **drawplan**, **pathpointlinks**, **coverpoints**, **pathpoints**, **objectwalls**, **obstaclewalls**.

Duplique seus homens:

Primeiramente, tecla **Enter** em seu teclado. Depois, vá até uma área onde os terroristas estejam à sua volta. Na caixa de chat, digite **"gunsalldownmen"**, e todos os terroristas à vista se transformarão em companheiros.



Modo Cheat (versão demo):

Tecla ";" durante o jogo, e entre com um dos seguintes códigos para ativar as funções correspondentes:

- Explore** ____ Modo Exploração
- 5fingerdiscount** ____ Recarregar munição
- playergod** ____ Personagem escolhido se torna invencível
- teamgod** ____ Equipe se torna invencível

Kohan: Ahriman's Gift

CHEATS MULTIPLAYER

- Pyrite** ____ Dinheiro livre
- more peons** ____ Aumentar produção
- wooden rabbit** ____ Agilizar tempo de construção de componentes
- prometheus TECH** ____ Conseguir tecnologia chamada TECH
- Rentakohan** ____ Herói aleatório
- im gonna rush** ____ Aumentar limite de companhia
- scene 24** ____ Revelar o mapa



SINGLEPLAYER CHEATS

- goons** ____ Companhia de 6 "dragões"
- grens** ____ Companhia de 6 granadeiros
- sticks** ____ Lacaio
- show fog** ____ Remover o fog
- demons** ____ Vencer a missão

Myst 3: Exile

Galeria de personagens

Vá até a Era Tamahara e depois até a mesa de Atrus. Mantenha "~" pressionado e selecione a foto de Atrus e Catherine.

Exibir ator

Na Era Tamahara, vá até a mesa de Atrus. Matenha a tecla "~" e clique na imagem de Atrus e Catherine, na mesa de Atrus. Uma tela mostrará os atores que fizeram os personagens no jogo.

Dispenser PEZ

Quando você estiver na casa de Saavedro, aproxime-se da rede. Quando você aproxima a visão, mantenha a tecla "~" e mova o cursor em círculos. Você verá um cursor de zoom in. Se este é o certo, solte a tecla "~" e ele irá desaparecer. De novo, segure a tecla "~" e dê o zoom. Você encontrará um dispenser PEZ com as iniciais MEB, de Mike Brown, o animador chefe de Myst III, que possui muitos destes dispensers.

Era J'nainin: Postos de lente

Na Era J'nainin, há uma variedade de postos, cada um com um tipo de lente. Você precisa encontrar a fonte de luz (próxima ao posto amarelo) e gire a tampa até que a luz esteja direcionada para o posto amarelo. A partir daí, aponte a luz de posto a posto e por último para o receptor próximo a um dos três marfins.

Os postos de luz podem ser manipulados com cliques no anel embaixo das lentes. Grave a ordem das cores dos postos que a luz se propagou, a fim de alcançar o receptor. Esta ordem é a chave para abrir a porta.



Microsoft Train Simulator

Aumentar velocidade em mais 200 mph:

Selecione "Simple Controls" na janela de opções, selecione a rota Innsbruck para St. Anton, escolha St. Anton como ponto de partida, e selecione Flying Scotsman como o trem. Inicie a simulação. Separe de seu trem (deixe o vagão) e tecla "D" até que o regulador esteja a 100%. Espere, e sua velocidade irá exceder os 200 mph.

Dicas:

- Em seu estágio mais simples, Train Simulator pode ser utilizado como um screensaver interativo, uma das primeiras opções é a habilidade de fazer um tour virtual em qualquer uma das linhas com a IA controlando o trem. Os tutoriais são incluídos para o usuário novato a fim de ensiná-lo como operar as locomotivas a vapor, a diesel e a eletricidade. De qualquer forma, a rotina de Train Simulator está em dirigir ou operar os trens como um engenheiro virtual.



DICAS E CÓDIGOS

• Ao selecionar uma rota, é dada uma opção para a exploração em modo free play. Na prática, isto não é sempre fácil, assim como toda vez que você se aproxima de um conjunto de pontos de cobertura você precisa escolher qual alavanca você irá utilizar. Isto pode levá-lo a uma rota desativada ou a um desvio indesejado. Quando estiver explorando a rota, não há trens IA, da mesma forma que o despachante está inativo.



• Cada rota apresenta um número de atividades pré-definidas ou ordens de trabalho. Dependendo da rota, estas podem ser operações envolvendo passageiros ou cargas e além de dirigir o trem, você também pode ser escalado para trocar vagões, tirando ou colocando em determinados trechos, ou pegar e deixar auxiliares de vagão. Todas as rotas (exceto a ramificação em marias Pass) são totalmente sinalizadas de acordo com as regras e períodos de cada ferrovia e controladas pelo despachante IA. É divertido chegar em um cruzamento em trevo e ver um trem esperando do outro lado da pista, aguardando sua passagem.

• Cada tipo de locomotiva apresenta desafios particulares, seja ela a vapor, diesel ou elétrica. Locomotivas a vapor são mais exigentes, particularmente se você desativar o rapas que abastece a caldeira e cuidar por si próprio do abastecimento da caldeira. Levará algum tempo até que você coloque trem a todo vapor, mas é muito mais recompensador do que simplesmente deixar que o computador cuide de todo o processo. Não esqueça de ligar o ventilador antes de entrar em túneis ou quando parar o trem. A locomotiva à diesel é um pouco mais fácil de controlar, mas em Maria Pass, as coisas ficam um pouco apertadas, com a tarefa de ter que carregar 50 ou 60 vagões (cerca de 1500 metros e 5000 toneladas de peso). É muito fácil quebrar um elo que liga os trens. Todas as suas atividades devem ser pensadas, desde aumentar a velocidade até fazer uma freagem.



• Seu desempenho terá como base a forma como você mantém o conforto de seus passageiros e a durabilidade das cargas. Todas as locomotivas norte-americanas são equipadas com freagem dinâmica, mas na prática, este sistema não é tão efetivo. Deveria ser possível reduzir ou quase parar um trem com os freios dinâmicos, mas a 40 mph, na pista de estágio, o sistema dificilmente segura o trem. O mais simples de todos.

• Um número de recursos visuais são oferecidos para ajudar o jogador a operar o trem. O mais útil deles é o Track Monitor (Monitor de Trilho), que mostra restrições de velocidade e sinalizações que estão por vir. Você também tem uma projeção da velocidade esperada, de acordo com a rota a seguir, se você continuar na velocidade atual ou usar os freios. Na prática, isto tende a variar, especialmente em rotas undulating e uma indicação das atuais gradientes. Em determinadas rotas, você pode presenciar mudanças abruptas em declives, com pouca ou nenhuma transição. Alguns pop-ups avisam o jogador qual a distância ele está da próxima estação. Muito útil para locomotivas a vapor ou controlar o trem em visão externa é uma visão HUD, que pode ser acessada do lado direito da tela.



• Algumas limitações: você não pode mudar cabines, a visão frontal é sempre da unidade de tração primária. Então, quando você reverter o trem, será preciso fazê-lo em visão externa. Isto torna impraticável incluir linhas onde os trens revertem, assim como você não pode mudar as extremidades.

Ares Rising



No modo single-player, digite **SHIFT + C** para falar e, então, digite um dos seguintes códigos. Depois, tecla **ESC**:

Wonderwoman _____ invisibilidade
Bigassshields _____ invencibilidade
Goingandgoing _____ combustível infinito

Survivor



Ter Jeff Probst como um personagem

Apenas crie o nome "ImTheHost" na tela de criação de personagens

Pular período de sobrevivência

Se você sempre fica doente durante o período de sobrevivência, tecla **F5** para reduzir o tamanho dos três minutos normais para apenas quinze segundos. Se fizer isto corretamente, você terá a mensagem "fifteen seconds left". Isto deve ser feito durante o período de sobrevivência atual, a cada vez, para funcionar.

Aliens vs. Predator 2

Para ativar o modo cheat, tecla **Enter** durante o jogo, e digite um dos seguintes códigos abaixo para destravar a função correspondente.

Tecla **Enter** para ativar o cheat.

mpgps _____ Mostrar posição
mpgrs _____ Ligar/
desligar exibição de rotação

mpsize _____ Ligar/desligar exibição de tamanho

mpcanthurtme _____ Ligar/desligar invencibilidade

mpshuckit _____ Destravar todas as armas e munições

mplachometer _____ Ligar/desligar exibição de velocidade

mpsixthsense _____ Ligar/desligar clipping

mpsmithy _____ Conseguir blindagem completa

mpkohler _____ Conseguir munição completa

mpicu _____ Ligar/desligar perspectiva em terceira pessoa



Deer Hunter 5

Para entrar com os seguintes cheats, tecla **F2**, e digite um dos códigos listados abaixo. Tecla **F2** novamente para ativar o código escolhido.

- dh5findnext** _____ Ir até o animal mais próximo
- dh5leaves** _____ Ventania
- dh5nofear** _____ Animais não tem medo de você
- dh5water** _____ Chuva
- dh5zeus** _____ Relâmpago
- dh5struck** _____ Dirigir um caminhão
- dh5showme** _____ Mostrar onde está o cervo
- dh5beacon** _____ Atrair cervo até você



Deadly Dozen

Entre com os seguintes cheats para ativar os efeitos correspondentes:

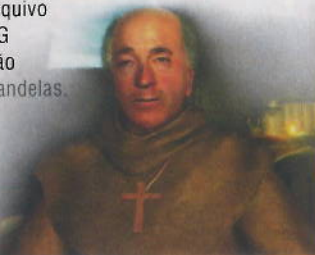
- Ligar códigos de cheat: **cheat**
- Ativar invisibilidade: **invis**
- Conseguir munição ilimitada: **ammo**
- Destruir modo deus: **godmode**
- Destruir modo vôo: **flymode**



Atlantis 2

Ordem do puzzle Mandela

Procure pelo arquivo **ATLANTIS2.LOG** para uma sessão denominada Mandelas. Ela mostrará a ordem exata das cortinas para um dos puzzles finais.



Far Gate



Digite **"superstudios"** no menu principal para destravar todas as missões. Digite **"182461"** durante uma missão, para habilitar os cheats.

- /gates** - dinheiro adicional
- /instabuild** - construir todas as unidades instantaneamente
- /kenny** - matar todos os inimigos
- /fog** - ativar fog de guerra
- /stats** - mostrar estatísticas

Return to Castle Wolfenstein



Inicie o jogo com o parâmetro de comando **+set sv_cheats 1** (crie um atalho do jogo na Área de Trabalho e clique com o botão direito sobre ele, selecionando Propriedades. Depois, coloque **+set sv_cheats 1** na caixa "alvo" e clique **OK**. Tecla **"~"** para acessar o console. Digite um dos seguintes códigos (você precisa carregar um jogo salvo para que os cheats funcionem adequadamente).

- /kill** - Suicídio
- /give all** - Conseguir todas as armas e munições
- /give health** - Ganhar saúde
- /give stamina** - Conseguir força
- /nofatigue** - Força ilimitada
- /give armor** - Blindagem máxima
- /quit** - Sair do jogo
- /toggle cg_drawtimer** - Mostrar tempo restante
- /god** - Invencibilidade
- /notarget** - Desativar IA do inimigo
- /noclip** - Sem modo clipping
- /cmdhist** - Ver todos os comandos
- /serverinfo** - Ver configurações de servidor
- /reconnect** - Reconectar ao servidor
- /toggle r_fullscreen** - Mudar telas cheia e em janela, e reiniciar

- /cg_FOV [number]** - Mudar campo de visão
- /toggle cg_gibs** - Mudar gibbs
- /toggle cg_drawteamoverlay** - Mudar cobertura de equipe
- /toggle cg_drawcompass** - Mudar compasso

CHEATS PARA SERVIDOR

- /g_forcebalance** - Igualar a força da equipe
- /g_gravity [número desejado]** - Mudar gravidade para [número desejado]. Para o menor número, use **"less"**.
- /g_speed [número desejado]** - Mudar velocidade para [número desejado]. Para menor velocidade, use **"slower"**.
- /timelimit [número desejado]** - Configurar limite de tempo para [número desejado]
- /sv_maxclients [número desejado]** - Mudar número máximo de jogadores para [número desejado]
- /map restart** - Reiniciar mapa
- /kick [nome do jogador]** - jogador de chutes
- /g_friendlyFire [0 ou 1]** - mudar para fogo amistoso



MUDANÇA DE NOME

Tecla **"~"** para acessar o console e use **"/name [nome]"** para determinar nome e cores do jogador.

^1: Vermelho	^6: Rosa
^2: Verde	^7: Branco
^3: Amarelo	^8: Preto
^4: Azul	^9: Vermelho
^5: Azul claro	

Para mudar o nome **"Eusoudemais"** para vermelho, branco e azul, digite **/name ^1Eu ^7Sou ^4Demais**.

DAR ITENS:

- | | |
|---------------------|---------------------|
| panzerfaust | paratroop |
| thompson | rifle |
| mp42 | grenade |
| mauser rifle | colt 45 |
| flamethrower | large health |
| sten | medium |
| fg42 | health |





NOMES DE MAPAS

Usado com o comando /spdevmap.

- | | |
|----------|-----------|
| escape1 | factory |
| escape2 | trainyard |
| tram | swf |
| village1 | norway |
| crypt1 | xlabs |
| crypt2 | boss2 |
| church | dam |
| boss1 | village2 |
| forest | chateau |
| rocket | dark |
| baseout | dig |
| assault | castle |
| sim | end |

Atenção: Não use cheats antes do estágio Forest. Você precisa conseguir o Snooper Rifle!

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Teclae **Enter** e digite os códigos desejados:

- SKYWALKER** ____ Vencer missão
TARKIN ____ Destruir todos os inimigos
FORCEFOOD ____ + 1000 unidades de alimento
FORCENOVA ____ + 1000 unidades de Novas
FORCECARBON ____ +1000 unidades de carvão
FORCEORE ____ +1000 unidades de minério
FORCEBUILD ____ Construção rápida
FORCEEXPLORE ____ Revelar mapa
FORCESIGHT ____ Sem fog
SIMONSAYS ____ Ewok
DARKSIDE# ____ onde # correspondem aos números de 1 a 8, para destruir os oponentes



Vencer missão: para vencer uma missão a qualquer momento, abra o chat console e digite Skywalker ou Tarkin

Ewoks: para comandar alguma ação ewok, abra o chat console e digite simonsays

FIFA 2002

CAMPEONATOS EXTRA

Vença a Qualificação para a Copa AFC para conseguir:

- Modo Copa das Nações Asiáticas e uma foto de Myung Bo Hong (Coreia do Sul)

Vença o modo Qualificação para Copa UEFA para conseguir:

- Modo Campeonato Europeu e uma foto de Francesco Totti (Itália)

Vença o modo Qualificação para Copa CONMEBOL para conseguir:

- Modo Copa América e uma foto de Roberto Carlos (Brasil)



Vença o modo Qualificação para Copa CONCACAF para conseguir:

- Modo Copa Ouro e uma foto de Ruud Van Nistelrooy (Holanda)

Vença o modo EFA para conseguir:

- Uma foto de Nuno Gomez (Portugal)

Vença o modo Copa dos Campeões Europeus para conseguir:

- Uma foto de Iker Casillas (Espanha)

Vença o modo Campeonato Europeu para conseguir:

- Uma foto de Thierry Henry (França)

Vença o modo Copa América para conseguir:

- Uma foto de Henrik Larsson (Suécia)



Vença o modo Copa Ouro para conseguir:

- Uma foto de Thomasz Rodzinski (Canadá)

Vencer todos os modos acima para conseguir:

- Modo Copa das Confederações da FIFA e uma foto de Steve Marlet (França feito pelo computador) chutando e o logo FIFA 2002 abaixo dele, com estrelas em sua volta.



Ghost Recon

Durante o jogo, teclae **Enter** do teclado numérico para acessar o console, e digite os códigos desejados:

- Superman** - Modo Deus
- TeamSuperman** - Modo Deus para equipe
- Shadow** - Invisibilidade
- TeamShadow** - Invisibilidade para equipe
- ammo** - Munição ilimitada
- refill** - Recarregar inventário
- autowin** - Vencer Missão
- chickenrun** - Granadas se tornam galinhas
- run** - Correr
- rock** - A base inimiga é sua
- extremepaintball** - Modo Paintball

Battle Realms

Dragon Clan (Clã do Dragão)

- Divida suas forças em dois Dragon Warriors (Guerreiros Dragão) com Escudo Chi na frente, dois Guerreiros Kabuki com Stardust atrás dele, 2 à 4 Canhoneiros Sumô com Super Keg, em seguida, acompanhado da força primária de seu grupo. Mande os Dragon Warriors primeiro. Assim que eles se juntarem, use o Escudo Chi. Quando as forças inimigas os rodearem, mande Super Keg com seus Canhoneiros Sumô e jogue o Stardust para qualquer contra-ataque de mísseis. Depois disso, ficará fácil. Isto faz com que o inimigo perca seu grupo inteiro enquanto você perde apenas 1 ou dois integrantes.



Serpent Clan (Clã da Serpente)

- Coloque um Necromancer em uma torre de guarda e ele irá ressuscitar zumbis à sua volta, enquanto ainda mantém uma distância segura das unidades inimigas que podem atacá-lo.
 - O sistema de batalha Bravado de Vetkins rouba força de todas as unidades próximas, então, isto é muito útil para roubar a habilidade de corrida de unidades de combate corpo a corpo. Se Vetkin faz isto e os guia de volta, próximos às unidades de míssil, eles conseguirão tiros extra antes que o inimigo possa se aproximar.



Complete sua coleção!



ARMY MEN

R\$ 9,90



FIGHTERS FOR LIFE

R\$ 9,90



PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY

R\$ 9,90



LEAD AND DESTROY

R\$ 9,90



KNIGHTS AND MERCHANTS

R\$ 9,90



GET MEDIEVAL

R\$ 9,90



MONACO GRAND PRIX 2

R\$ 9,90



CLAW

R\$ 9,90



ENEMY INFESTATION

R\$ 9,90



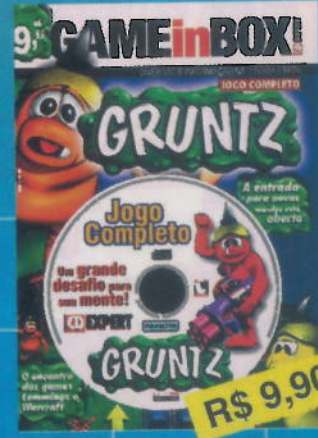
RAGE OF MAGES II

R\$ 9,90



DIABLO

R\$ 9,90



GRUNTS

R\$ 9,90

À venda nas principais bancas e lojas de informática

Santa Catarina
Rio de Janeiro
Rio de Janeiro
Rio de Janeiro
Rio de Janeiro
Rio de Janeiro
Paraná
Paraná
Paraná
Pernambuco

R. Jmulti - Util
Compucrazy Informática Ltda
MCM de Carvalho Informática
Livraria Ciência Moderna Ltda
Livraria Tijuca Ltda ME
SPS Informática
R.T. Grassmann @ Cia Ltda
Printt Acessórios Ltda
Livrarias Curitiba
Marla Zenilda Coetano ME

(48) 259-1856
(21) 3688-2368
(21) 2768-2896
(21) 201-6662
(21) 2568-4296
(21) 431-8130
(45) 523-3180
(45) 572-7979
(41) 390-5000
(81) 3762-0788

Mato Grosso Sul
São Paulo
Amazonas
Espírito Santo
Espírito Santo
Espírito Santo
Rio Grande do Sul

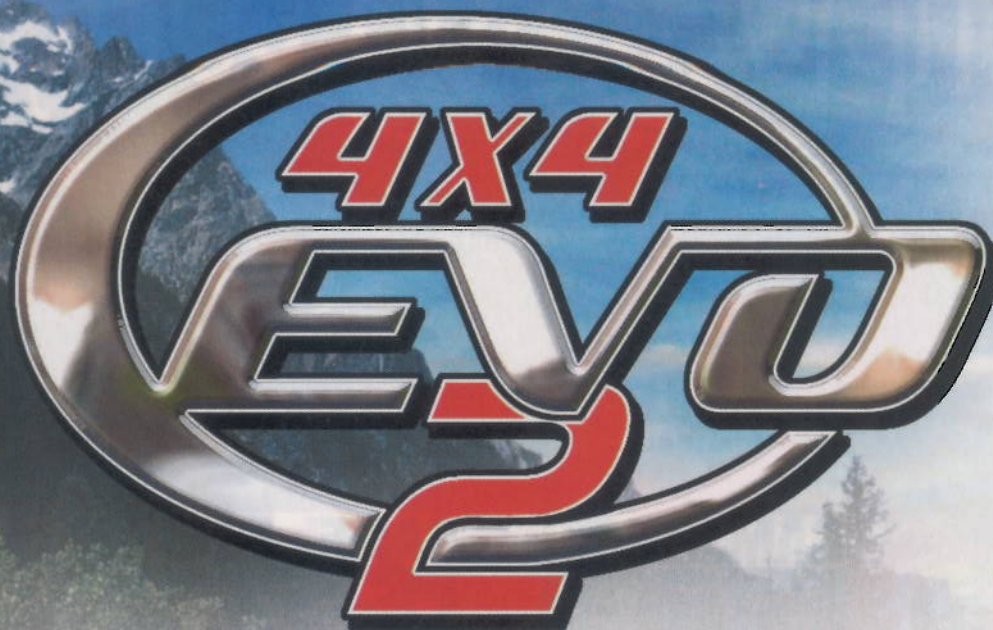
Paulo Cesar da Silva Comp
Magazine Takahashi Ltda
M.E.V. da Silva
Casa dos Brinquedos Ltda
Malacarne Sup. de Informática
Pillissart Sup. Tecnológicos Ltda
CS Computadores e Suprimentos

(67) 668-5377
(11) 4666-3876
(92) 636-6127
(27) 3235-1944
(27) 371-3508
(27) 3769-1350
(51) 225-4664

GAMEinBOX

QUALIDADE

CD EXPERT



Havia uma pedra no meio do caminho. No meio do caminho...

Vida corrida? Quer um pouco mais de diversão sem sair do ritmo frenético do desagradável cotidiano? Então, venha para o mundo de 4X4 EVO 2!

Tudo bem, isso está mais parecendo uma mistura de propaganda de parque de diversões com comercial de cigarro. Clichê propagandístico à parte, 4X4 EVO 2 é apostar em uma fórmula que deu certo.

Obviamente, existem aquelas pessoas que mantêm a firme idéia de que a Fórmula 1 é o melhor representante da velocidade motorizada. É claro, não podemos negar que a Fórmula 1 nos proporcionou ótimos momentos na vida real, e isso, sem dúvida, acaba influenciando a popularidade dos jogos baseados no esporte; mas sempre é bom respirar novos ares.

A velocidade sobre duas rodas torna-se um pouco inferiorizada diante de um turbilhão de títulos de corrida de automóveis, independentemente da qualidade que este ou aquele venha a suportar. Barcos? Imensidões aquáticas são um repelente para muitos. Encontramos até corrida de caixinhas de fósforo motorizadas, pilotadas pelos mais variados insetos. Aviões? Ultrapassar a

barreira do som é sinônimo de vertigem para gamers que preferem o solo às nuvens.

Mas a alternativa do momento é respirar um pouco de ar fresco e pisar fundo no acelerador de seu jipe ou pick-up. É adrenalina e natureza juntas para o objetivo da diversão. As corridas off-road são o hit do momento e não há como virar os olhos para a verdade. Deixe os modernos circuitos de lado e visite o campo. E quanto ao Rubinho, ele pode estar tentando achar agulha no palheiro ao continuar insistindo na Fórmula 1. Por que não mudar de automóvel e pista? Um pouco de lama e poeira pode fazer bem ao piloto brasileiro.

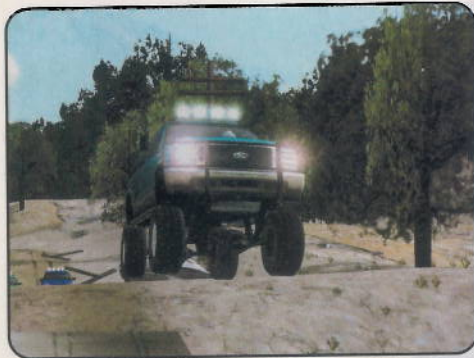
4X4 Evolution trazia ao jogador cenários tocantes e completamente em

3D, com alguns obstáculos para aumentar ainda mais o grau de desafio. Os diferentes tipos de superfície como cascalho e lama, e os insistentes pilotos adversários, dotados de convincente inteligência artificial, eram a prova de fogo para o jogador.

Os fabricantes mais famosos, entre eles Toyota, Chevrolet, Ford, Dodge, Mitsubishi, Nissan e Lexus, faziam a festa do fanático de carteirinha.

A lista só não ficou completa pela ausência de modelos da Jeep. Os efeitos de iluminação mereceram destaque especial, principalmente nas





corridas noturnas, quando os faróis dos carros traçavam feixes na escuridão do trajeto percorrido. O mais impressionante era a variação de luminosidade que cada modelo de carro possuía, detalhe ignorado por muitos dos games de corrida.

A interface intuitiva brindava o jogador. Os ajustes a serem feitos no veículo constituíam ótimos momentos para a experiência do jogo.

A opção multiplayer de 4X4 Evolution foi considerada inovativa ao permitir que usuários de PC, Mac e Dreamcast pudessem travar competitivas corridas online. O sistema de tela dividida, já considerada padrão para o gênero, foi deixado de lado. Bem, esses foram os melhores momentos do jogo de corrida off-road da Terminal Reality. Em sua sequência, a companhia não arriscou em mudar o que, no geral, foi tido como interessante. Infelizmente, faltou ousadia para melhorar.

4X4 Evolution 2 apresenta praticamente o mesmo estilo de jogo visto no seu predecessor. Podemos indicar o jogo para o gamer que nunca sujou os pneus de lama. 4X4 EVO 2 é um bom jogo de corrida, mas podemos melhor defini-lo como sendo mais um pacote de expansão do primeiro jogo do que propriamente uma sequência independente. Você agora tem a chave de novos modelos de carros e o caminho livre para encarar novas pistas.

Os visuais sofreram um sutil aprimoramento, a fim de aproveitar ao máximo os efeitos proporcionados pelas novas tecnologias 3D geradas. Ainda no tocante aos visuais, os efeitos de brilho e a presença de cores mais vivas são boas adições, principalmente vistas sob os olhos de quem já havia corrido nas pistas antigas. Os carros em alta velocidade agora contam com texturas melhoradas

e a sensação de velocidade é digna de elogios. Efeitos de partícula são detalhes que ajudam, principalmente quando os trajetos envolvem areia e água. Como fatores de interação, assim como no jogo original, o piloto terá pela frente troncos, pedras e barris de óleo, necessários neste tipo de corrida. Como dissemos, a natureza é parte integrante da corrida off-road. Dependendo do terreno em que você está correndo, principalmente nos lamaçais, o automóvel vai ficando cada vez mais sujo.

Os pilotos ainda são visíveis dentro de cada um dos veículos, permitindo perfeitamente visualizá-los, movimentando as mãos no volante para realizar as manobras. Todo esse teatro armado tem suas armadilhas; se você deseja tirar total proveito do que o jogo tem para oferecer, certifique-se de que o seu computador atende às exigentes especificações de sistema. Caso contrário, 4X4 EVO 2 será mais um jogo comum, com a comum travadeira provocada pela ausência de uma placa aceleradora. 4X4 tinha seus pontos positivos e negativos.

O novo jogo também não está livre de falhas. Deixamos claro que 4X4 EVO não é uma experiência de simulação pura. A característica arcade entra de gaiato na história. A dificuldade em provocar duros acidentes pode deixar o jogador um pouco decepcionado. É claro que as possibilidades existem, como afundar na água, chocar-se contra uma formação de pedra e até cair de um penhasco. Mas tudo muito previsível. O sistema de danos não pode ser levado tão a sério. Um carro danificado por uma colisão terá, na maioria das vezes, redução de velocidade, não indo muito além disso. Isso é profundamente lamentável, na medida em que o grande atrativo das corridas em geral, por mais

sarcástico que possa parecer, são os acidentes entre competidores. E o gamer sabe disso. Quem nunca experimentou enfiar o pé no acelerador e direcionar propositalmente o carro contra uma estrutura concreta, para, digamos, simular um crash test?

Os carros de 4X4 EVO 2 ganharam algumas frações de cavalos a mais. Você perceberá isso em trajetos não retilíneos. Aconselhamos o jogador conhecer as características de cada um dos trajetos, e identificar pontos de ultrapassagem. Só assim, será possível representar alguma ameaça aos outros pilotos.

A inteligência artificial dos inimigos não sofreram alterações. 4X4EVO 2 conta com a presença de um modo de corrida rápido e obrigatório, que permite ao jogador treinar em todas as pistas que desejar, e mais ainda, testar o desempenho de cada um dos carros. Bom, indiscutivelmente, o jogador ganhou em liberdade, podendo percorrer livremente pelos níveis e descobrir, quem sabe, trajetos "alternativos" que façam diferença na hora do "vamos ver".

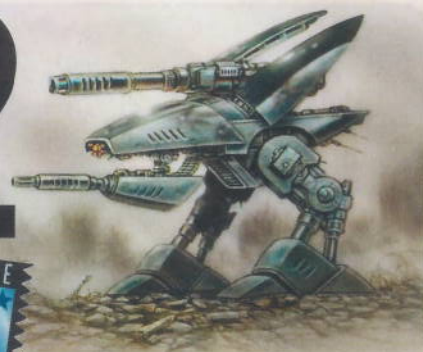
Quanto ao modo de teste de tempo, não há nada de especial, comparado aos vistos nos jogos de corrida. Agora, o modo Carreira, esse sim, é o que 4X4 EVO 2 possui de magnífico. A começar pela opção de escolha de veículos. O melhor é configurar os veículos. Para isso, você conta com uma quantia de dinheiro, podendo realizar modificações básicas. Com o andar da carruagem, e conquistando bons resultados nas corridas, você adquire lucros maiores e pode fazer alterações mais substanciais. É uma massagem no ego. Perceber uma melhora no desempenho, depois de ter mudado uma ou outra parte do carro, é um prêmio pelos esforços despendidos. Vencer é o ápice da recompensa. Ao final de tudo, você poderá dizer "eu fiz isso" para o mundo! Muitas das pistas escondem bônus extra, um desafio a mais.

O campo sonoro de 4X4 EVO 2 é superior ao seu antepassado. O jogo traz o novo sistema Dolby Surround Sound versão 5.1. Chame um companheiro e faça o teste. Enquanto ele estiver jogando, fique ao lado das caixas de som e feche os olhos. Não há do que reclamar. Só falta o cheiro do barro molhado.

Como já foi dito, a Terminal Reality foi tímida nas mudanças. Ficam as expectativas para uma sequência realmente diferente. Mas o momento deve ser aproveitado até a última gota, e se você achou o primeiro jogo divertido, não deixe de experimentar 4X4 Evolution 2. Sem medo para a diversão! ■



Deus Ex 2



No embalo do melhor jogo de 2000

Deus Ex, publicado no Brasil pela GreenLeaf, foi eleito o melhor game do ano de 2000, título dado pela revista norte-americana PC Gamer. Além deste, tido como a mais importante premiação da indústria dos games, Deus Ex papou mais de trinta prêmios, concedidos por diversas publicações do mundo todo. O título de "Melhor game para PC de 2000", conferido pela British Academy of Film & Television Arts (BAFTA), foi mais sessão de massagem no ego dos desenvolvedores e distribuidores do jogo. Tantos prêmios só serviram para mostrar que Deus Ex não é um jogo qualquer. Diante de tanto prestígio, é óbvio que o público está aguardando a chegada da seqüência com um entusiasmo todo particular. O que se pode esperar de um jogo cujo precedente ostenta uma lista invejável de títulos?

De acordo com Warren Spector, da Ion Storm, o grande segredo está em respeitar o título original o suficiente para preservar suas forças sem simplesmente criar o mesmo jogo tantas e tantas vezes. O criador de "Thief" deixa claro que o trabalho feito não alterou a essência do primeiro jogo. Isto é constatado quando encontramos o mesmo mundo vivido em Deus Ex e o contexto inalterado do jogo.

No primeiro Deus Ex, o personagem principal era J.C. Denton, um agente anti terrorista da UNATCO, dotado de habilidades especiais, cuja missão era investigar uma onda de crime que assolava a cidade de Nova Iorque. Tudo girava em torno



de uma peste denominada "Morte Cinzenta", e sua cura só era possível através de um medicamento denominado Ambrosia. Você tinha como principal missão evitar que este medicamento caísse em mãos erradas.

J.C. Denton está de volta, assim como muitos dos outros personagens. Apesar disso, Deus Ex 2 não traz nenhuma textura única dos "antepassados".

Como o próprio Warren ressalta, Deus Ex tinha uma grande fraqueza: os gráficos, considerados por ele nada espetaculares.

Quando Deus Ex foi criado, a parte de gráficos não estava entre as grandes prioridades.

O pensamento da equipe de desenvolvimento era de que a forma de jogo sobrepujasse o papel dos gráficos. Agora, eles pretendem mostrar que gráficos e o jogo em si podem conviver pacificamente num título. Para isto, eles estão utilizando a engine modificada de Unreal, a Unreal Warfare. Os objetos, materiais, a física, os efeitos de iluminação e o som sofreram alterações. A única coisa que ainda permanece intacta são as ferramentas básicas. Para potencializar ainda mais o realismo do jogo, a engine Unreal Warfare irá contar com um grande aliado. Trabalhando simultaneamente com a engine, a tecnologia Havok 1.5 proporcionará ao jogo uma excelente física, permitindo que o jogador interaja com grande parte dos objetos vistos nos ambientes. Os resultados poderão ser percebidos nos movimentos das roupas do personagem e na deformação de objetos.

Para se ter uma idéia, a Havok já fechou contrato com tantas outras empresas, como a Valve, a Team 17, a Aclaim e a Headfirst, concedendo a tecnologia de Havok 1.5 para a produção dos próximos títulos das respectivas companhias.

O bom desempenho da jogabilidade de Deus Ex será novamente notado. Agora, aumentar o campo de interação do jogador com os NPCs do jogo é a meta da Ion Storm.

Se tudo ocorrer como previsto, o jogador terá a sensação de estar no controle de seu próprio destino (ele irá se deparar com momentos decisivos, em que será forçado a aceitar ou recusar certas situações).



Desta vez a Ion Storm se preocupou mais com os visuais do jogo

O sistema de som de Deus Ex terá a capacidade de reproduzir acústicas diferenciadas para ambientes distintos, coisa que qualquer equipe de desenvolvimento procura atingir em seus títulos.

Tendo como crédito o seu passado, Deus Ex 2 será um jogo em que devemos confiar. Sinta a representatividade do nome... ■

18+ Violência e sangue realista
ABRAEE
CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA



Você decide

Ao contrário do predecessor, Deus Ex 2 dá ao jogador a liberdade de não utilizar o combate como meio de progresso no jogo, o que significa que você poderá finalizar o jogo mesmo que não tenha matado determinado personagem.

Imperium Galactica 3: Genesis

Combate tático espacial: a nova cara da série

O novo jogo da série Imperium Galactica profere uma nova trajetória na saga, e tem tudo para agradar aos jogadores de estratégia e combate espacial. Apesar de muitas coisas novas, o jogo não deixou de lado os elementos já conhecidos. Aquele ar de ficção científica dos filmes domina os principais momentos de combate. É uma boa dica aos os fãs de ficção, conferir o realismo exalado pelas situações de combate na imensidão do espaço.

Se levarmos em consideração o retrospecto da série, Imperium Galactica 3: Genesis suporta geneticamente as credenciais de um bom jogo de estratégia. E é o que todos esperam encontrar pela frente.

Contudo, Imperium Galactica 3: Genesis é diferente. Ao contrário dos dois primeiros jogos, que tinham a estratégia como alicerce, o novo título tem o combate espacial em tempo real 3D tático, como marca.

Com isso, o gerenciamento das colônias sem dúvida será menos complicado, e as batalhas e suas opções táticas são a principal proposta do jogo. As naves ganharam qualidades em suas formas de navegação.

A história do jogo é mais ou menos esta: No ano de 2100d.C., uma misteriosa entidade alienígena exerce domínio sobre a Terra. Os únicos sobreviventes à guerra digital formam um pequeno grupo de exploradores espaciais e soldados de mega-corporações. Você comanda o grupo contra a força inimiga em um lugar muito além dos limites do sistema solar e tem como objetivo levar todos de volta para casa.

Para tornar a campanha single-player mais expressiva, a equipe de desenvolvimento tomou a decisão de não incluir a opção multiplayer, e foi ainda mais longe; deu exclusividade de controle aos personagens humanos.

O clima de ficção científica dado ao jogo foi uma outra modificação. A história é, sim, importante. A linha de história do jogo foi desenhada carinhosamente pelo escritor e desenvolvedor Zsolt Nyulaszi, da Philos Labs.

A estratégia de colonização do jogo se baseia no estilo de turno, tanto na escala galáctica e solar.

Para facilitar o controle, os mapas da galáxia e sistema foram renderizados em 3D. Observando o mapa da galáxia, você poderá perceber que os sistemas mais importantes estarão identificados.

Ainda, na visão galáctica, você pode recorrer a uma visão geral da colônia e sua situação política. Já no mapa de sistema, você poderá escolher e visualizar qualquer um dos planetas e, então, iniciar o relógio de tempo real. Mais, detalhadamente, você poderá estabelecer ordens às suas tropas e começar a administrar a colônia e suas atividades de pesquisa.

O grau de configuração do jogo é impressionante. Cada uma das naves utilizadas pode ser configurada individualmente (para equipar seus veículos espaciais, o jogo oferece 50 tipos diferentes de armas). O jogador também dispõe de uma variedade de motores, para auxiliar na performance de diferentes manobras de voo.

Imperium Galactica 3: Genesis apresenta ao jogador a aventura de 100 planetas e 20 sistemas diferentes.

Para os jogadores novatos, Imperium Galactica 3: Genesis está muito longe de ser um martírio. O jogo, além de ser intuitivo, conta com tutoriais logo no início. Escolha o nível de dificuldade desejada e deixe de lado as preocupações.

Para criar colônias, você usa naves espaciais. Quando estas



Contagiantes combates espaciais farão a alegria do jogador, ao lado do velho contexto estratégico da série

naves se aproximam o suficiente de um planeta de condições favoráveis de habitação, será possível estabelecer uma base no local. A luta pelas colônias são travadas em pleno espaço. Aliás, é no espaço que as melhores coisas acontecem. ■

14+
ABRAEE

Violência animada

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA



Ajuste das naves

No aspecto de funcionalidade das naves, Imperium Galactica 3: Genesis é animador para aqueles que adoram estar entretidos com ajustes. Você pode escolher armas, recursos de energia do veículo espacial, mecanismos motores, características de formação e batalha, ajustes do sistema de alvo e escudos. Já, para as pessoas que preferem ir direto à batalha, sem os demorados rodeios, há coisas melhores para serem vistas.

SUCESSO ABSOLUTO

COMMANDOS

2
HOMENS DE CORAGEM

Commandos 2 é a seqüência do jogo de estratégia militar mais vendido de todos os tempos. A nova versão tem jogabilidade balanceada, mais interatividade, exclusiva engine 3D, além de novos personagens e veículos.



EIDOS
INTERACTIVE



MAX PAYNE

UM HOMEM SEM NADA A PERDER

Max Payne tem os mais instigantes e "adrenalínicos" momentos de ação da história dos jogos para PC. Comparado ao estilo de John Woo e aos efeitos do filme Matrix, Max Payne não deixa nada a desejar e está totalmente em português.

3
REALMS



GODGAMES
Ludus et Veritas



Visite Nosso Site

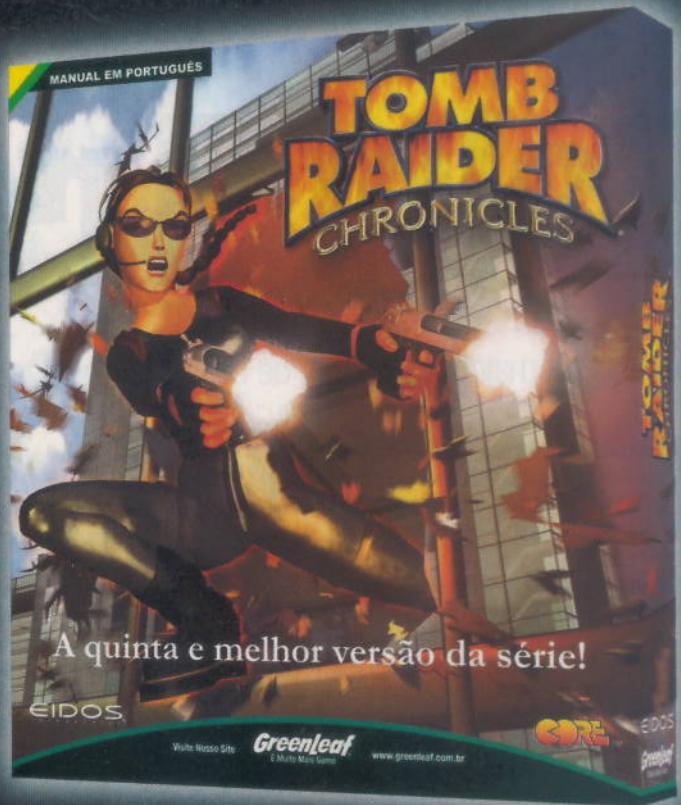
Green
É Muito Mais

OLUTO!

A maior musa dos games está desaparecida e alguns acreditam que ela esteja morta! Somente você terá acesso à verdade destes fatos neste quinto episódio da eletrizante saga de Tomb Raider. Jogabilidade aprimorada, novos movimentos, seqüências cinematográficas interpoladas à ação e uma série de outras surpresas fazem de Tomb Raider: Chronicles um game imperdível.

EIDOS
INTERACTIVE®

CORE™



ECONOMIC LINE

Somente na Economic Line da GreenLeaf você encontra games de sucesso, recém lançados no exterior, por um preçinho especial.



www.greenleaf.com.br

ΣCHELON

byka
BUKA ENTERTAINMENT

STEEL SOLDIERS

ETA
DIGITAL ENTERTAINMENT

CULTURES

A DESCOBERTA DE VINLAND

THQ

F
LOWEY
DESIGNER

GreenLeaf
Game

Rally Trophy



Conheça os maiores circuitos de rally do planeta

Ultimamente, estamos bem servidos de novos títulos de corrida. Citando alguns exemplos, temos Mobil 1 Rally Championship e Colin McRae Rally 2.0, com mostras de bons gráficos e jogabilidade.

Agora, chegando para travar disputa direta, temos Rally Trophy. O jogo da Bugbear Entertainment deixa de lado as disputas de rally ocorridas em tempos presentes, para trazer de volta um pouco do rally clássico. Infelizmente, você estará longe dos veículos modernos. Sobretudo, isso não se traduz como um problema para os fãs da velocidade. Se a veracidade das corridas reais é algo presente, pouca coisa importa.

Você encontrará uma lista com 12 veículos. Muitos dos modelos tornaram-se famosos nas competições de rally, como o Ford Escort. A maioria deles fizeram fama durante as décadas de 60 e 70. O Volvo Amazon, por exemplo, é uma das alegrias do jogador. Fabricado em 1962, este veículo tem como destaque a boa aceleração.

É considerado um carro tradicional de rally. O Ford Lotus Cortina é eficiente em superfícies de pedregulhos. O Fiat 600 Abarth é também um clássico das pistas.

Os roncões dos motores também foram muito bem reproduzidos, a partir de gravações de ruídos reais dos carros.

Para aumentar a emoção do piloto, o sistema de danos físicos dos modelos contribui de forma



versátil para o clima de uma acirrada corrida de rally. Aliás, de alguns anos para cá, a maioria dos desenvolvedores dobraram sua preocupação quando o assunto é realismo. Se pensarmos em uma batida, seja contra um outro veículo ou objeto, é óbvio que a avaria sofrida por seu carro irá depender diretamente da velocidade que você desenvolve e a forma como foi o choque.

As variantes do jogo também empolgam. Para um bom desempenho, a observação das características do carro que você está dirigindo e o percurso dos circuitos é de fundamental importância. Essa atitude é válida para qualquer jogo de corrida, e com Rally Trophy não é diferente. Pistas onde as retas predominam e circuitos montanhosos, com muitos altos e baixos, exigem veículos completamente diferentes.

As experiências de corrida são diversificadas, e o jogador não será obrigado a ficar preso a um número limitado de circuitos. São aproximadamente 42 circuitos diferentes, situados em diversos países, entre eles: Suécia, Finlândia, Suíça, Rússia e Quênia. É certo que muitas das pistas foram criadas especialmente para o modo arcade do jogo. Como corridas extensas, e ao ar livre, muitos itens dão a Rally Trophy a cara de um jogo de rally. Espectadores na beira das pistas, pilhas de madeira e fazendas enriquecem os cenários.

Muitos circuitos, alternativamente, oferecem um espaço extra, que permite aos jogadores se



afastar da pista principal e circular pelos arredores. Isso pode favorecer ou complicar a sua situação durante uma corrida. Sair da pista por causa de um descontrole do carro pode significar preciosos segundos perdidos, assim como o espaço adicional também pode ser útil no caso da necessidade de tomar um atalho ocasional.

O jogo apresentará quatro modos de jogo diferentes. O modo Single Rally dará a você a liberdade de dirigir qualquer carro e em qualquer pista. O modo Championship coloca o jogador em corridas pelo mundo. O objetivo nesse modo é conquistar o máximo de pontos com as corridas. O modo Time Trial é o local perfeito para testar seu desempenho. Escolha o circuito e complete o trajeto no menor tempo possível. Já no modo Arcade, você terá contato com outros jogadores, humanos ou controlados pelo computador; por causa disso, as corridas aqui são as mais competitivas e colocarão suas habilidades em prova. ■



Diferentes tipos de terreno colocarão a habilidade do jogador à prova



Correndo pelo mundo

Os circuitos na Rússia são em sua essência formados de longas retas. Não há melhor lugar para realizar quebras de tempo. As coisas se complicam nos circuitos montanhosos da Suíça, caracterizado por trechos extremamente estreitos (infelizmente, aqui você não encontrará espaço extra para percorrer) e perigosos. Guiar sobre a neve será um desafio para o jogador que se atrever a conhecer a Suécia. A grossa camada de neve que recobre as pistas é o pior dos empecilhos.

Warlords: Battlecry 2



Etheria, o palco das grandes conquistas

A Strategy Studies Group (SSG) está prestes a lançar a sequência do premiado Warlords Battlecry. Para lembrar, Warlords Battlecry é um jogo de estratégia num mundo de fantasia. O título também apresenta elementos de RPG. Embora esteja ligado aos outros jogos da série Warlords, Warlords Battlecry substituiu a característica de turno para dar lugar ao jogo em tempo real. Você, basicamente, tem um personagem nas mãos e precisa desenvolvê-lo. O combate tático e o gerenciamento de recursos são algumas das qualidades do jogo, com a preponderância do uso de magias nos combates.

Warlords: Battlecry 2 repete as boas qualidades do primeiro jogo e investe na adição de novas características. É um RTS de fantasia e, novamente, você terá a missão de formar um grande herói. Conquiste batalhas, adquira novas habilidades e feitiços e torne-se o ser mais forte dos Reinos de Etheria.

Logo ao iniciar, tanto o jogo de campanha, combate ou partida multiplayer, você terá a opção de escolher entre utilizar um herói já existente ou criar um inteiramente novo. Para criar um novo herói, você precisa escolher a raça do personagem (haverá 12 raças disponíveis). Depois de decidir qual raça irá utilizar, você deverá nomeá-lo, escolhendo o perfil e o estilo que seu herói irá seguir. Você pode optar, por exemplo, por escolher o estilo normal, o que significa que você prosseguirá de batalha em batalha,

ressuscitando nos momentos fatais, e ganhando alguma experiência com os sucessos e fracassos. As outras opções são bem variadas. A opção Tinman dará a você 25% a mais de experiência em vitórias, mas não proporcionará nenhuma experiência caso o jogador seja morto durante o jogo. A opção Bronzeman dará a você 50% a mais de experiência, mas em caso de morte, será preciso recomeçar o jogo, desde o início. A opção Ironman dobrará a experiência ganha em cada batalha, mas caso você seja destruído, não há como recomeçar. Como visto, as possibilidades de escolha são amplas.

Você deverá também escolher uma profissão, como um guerreiro, um padre, um bandido, um bruxo, entre outros. De certa forma, isto predeterminará seu caminho e dará a você uma espécie de bônus, dependendo da profissão escolhida. Um bruxo ganha bônus em inteligência, enquanto o guerreiro obtém pontos de força. Progredindo, além da profissão, você poderá obter especializações. Com os pontos ganhos durante os níveis, você pode aprimorar suas habilidades. Algo ainda mais importante é a capacidade de seu guerreiro influenciar as outras unidades do grupo. Caso você tenha um bônus de moral, certamente seus guerreiros terão um maior desempenho diante dos inimigos e dificilmente desistirão da batalha.

Quanto mais seu guerreiro luta, mais força ele ganha. E conquista seguidores. Se suas atividades forem bem desempenhadas, será possível até fazer



com que unidades opostas se unam ao seu grupo, o que é extremamente gratificante. Você também pode trocar qualquer um de seus seguidores, em qualquer momento.

Mas ter uma unidade não significa que você poderá sempre utilizá-la, já que você dispõe de um número certo de pontos a serem empregados nas unidades. Escolha entre unidades sem experiência ou recorra aos "colegas" mais capacitados. Porém, conseguir unidades de qualidade não é tão simples assim. Tudo envolve custo, e por isso, será preciso tomar a decisão certa na hora da escolha.

Você terá em torno de 140 unidades para escolher, sendo que algumas delas já faziam parte do primeiro jogo. Entre as 12 raças disponíveis, 4 são inéditas. Cada uma das raças começa o jogo em diferentes partes do mapa, demarcados por castelos e cores diferentes. ■



Escolha entre os 140 personagens e, como no jogo original, torne um deles o nome do jogo



Violência animada

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Tá tudo dominado

O mapa é dividido em um grupo de pequenas seções, como regiões e estados. Cada uma destas seções possui um bônus. Aquele que conquistar uma seção, será premiado com o bônus equivalente à seção ocupada, até o momento em que ele perca o território para algum rival. Portanto, quanto mais territórios você conquistar, maiores serão os benefícios. A cobrança de taxas é um deles.

Trainz

Simulador e modelismo em um só jogo

Uma alternativa na vida real, uma alternativa também nos jogos para computador. Os simuladores de trem mantêm seu ritmo próprio e estão, a cada dia, conquistando mais e mais fãs. Esta é uma tendência geral no gênero de simuladores: representar a realidade da melhor maneira possível.

Criado pela Auran, Trainz vem com a promessa de fazer frente aos grandes simuladores de trem do gênero. Vamos às inevitáveis comparações. Há alguns meses, a Microsoft lançou Train Simulator, em que o jogador era atirado para dentro de uma cabine de trem e desbravava as mais conhecidas rotas ferroviárias do mundo, por quatro países diferentes. Você tinha todo um sistema de controle para se preocupar e precisava ficar constantemente em estado de alerta, observando tudo o que acontecia em seu percurso. Train Simulator também trazia as ferramentas de edição, utilizadas para a criação de novos modelos e percursos. Apesar disso, esta não era a melhor característica do jogo, e sua utilização era um pouco complicada, até mesmo para os familiarizados.

À grosso modo, Train Simulator e Trainz são muito parecidos. São simuladores, com trens circulando sobre trilhos.

Mas, muitas são as diferenças encontradas. A criação é uma prioridade de Trainz, e ao contrário do simulador da Microsoft, será muito mais fácil lidar com as ferramentas de edição, pelo menos é o que promete a Strategy First. Muito mais do que se basear nas longas ferrovias da vida real, Trainz está focado no modelismo de ferrovias (alguém ainda se lembra do Ferrorama, com o trenzinho e suas mini-ferrovias para montar?). Partindo deste princípio, os trajetos de Trainz serão muito mais compactados.

A frequência com que os elementos de cenário se alteram será bem maior, e isto só para citar um dos benefícios das dimensões reduzidas das ferrovias. Trainz será dividido basicamente em três partes diferentes, ou melhor definindo, três módulos. Em My Collection, o jogador maquinista poderá usufruir das locomotivas 3D que ele irá adquirir através de pacotes de expansão oficiais do jogo e até modelos criados por fãs. Você poderá classificá-los por país de origem e companhias às quais pertencem. Este módulo



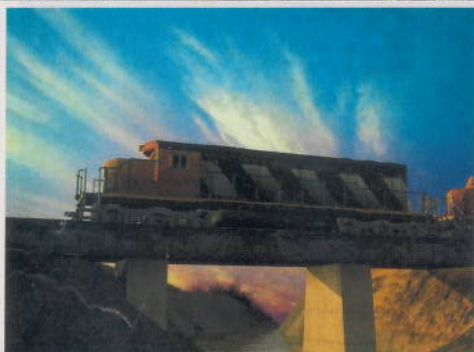
também oferecerá informação necessária sobre cada trem e vagão. O jogo completo colocará à disposição cerca de 38 locomotivas, dos mais variados países.

O Módulo Surveyor é um editor de layout que não complicará por ser um módulo bastante intuitivo. Em tempo real, o jogador poderá manipular a câmera através do layout 3D que ele estará criando. Com o uso do mouse e teclado, será possível regular o ângulo e zoom da câmera.

O jogo trará um sistema de menus de ícones de fácil utilização. A utilização destes menus dará ao jogador total controle sobre o seu modelo de ferrovia. Editar terrenos em tempo real, com a alteração da superfície para novos formatos, dará ao jogador uma grande sensação de poder! Uma leva enorme de itens estará presente. São igrejas, fábricas, estações, casas, postos e muitos outros elementos, preparados para serem inseridos no cenário, a gosto do jogador.

O módulo Driver será o local onde você colocará em prática suas habilidades de controle de locomotivas. Depois de terminar a construção de sua ferrovia, você irá escolher seu trem e seus vagões, assim como a seção da ferrovia em que você deseja iniciar. Feito isto, é colocar a locomotiva a todo vapor! Pelo caminho, você encontrará muitos atrativos como outras locomotivas, carros, e até pessoas, apesar de não serem modelos animados. Apesar de representar miniaturas de trens, os efeitos sonoros são caracterizados por sons de trens reais.

Trainz já é uma prova confiável de que os simuladores de trem podem ser divertidos. ■



A rapidez com que os cenários se alteram faz de Trainz um simulador mais realístico e envolvente



Será que vai chover?

As condições de tempo também serão um importante fator do jogo. Você poderá, de um instante para outro, fazer com que um belo dia de sol se transforme num dilúvio interminável. Tempestades de neve e nevoeiros são também um ótimo tempero em Trainz.

Cossacks: The Art of War



Jogue a história da Europa e descubra que o passado não morreu

Relembando um pouco do passado, Cossacks: European Wars era um RTS que trouxe em seu coração o estilo de jogo de um título de estratégia em tempo real tradicional, porém, inserido em um contexto histórico pouco comum: a Europa dos séculos 16 e 18, o que para os brasileiros é algo um pouco distante e nem um pouco atrativo. O sucesso do jogo foi maior lá fora, mas isso não é motivo para deixarmos de conferir o jogo, um bom RTS. Apostando na popularidade que Cossacks conquistou entre os gamers de RTS, a GSC



Game World não hesitou em criar um pacote de expansão que, em breve, estará nas lojas para novas aventuras épicas. Não diferente do que vemos na maioria dos add-ons, Cossacks: The Art of War traz material novo e melhoras em sua jogabilidade.

O panorama do jogo original trazia camponeses arando a terra, mineradores em busca de ferro e ouro e trabalhadores erguendo novas construções. A partir das construções, você gera e aprimora grandes quantidades de novas unidades para fazer frente às forças inimigas. O visual do jogo, bem como sua interface e funcionalidades, facilmente trazem ao pensamento a imagem de uma série muito conhecida, Age of Empires. É claro que o tamanho dos exércitos em Cossacks é muito maior. O jogo foi também uma oportunidade de se aprofundar um pouco mais na história européia e asiática. Aliás, jogar é uma forma interessante para aprender história.

Quem conheceu Cossacks, teve a oportunidade de rever importantes momentos da história, só vistos em livros de história, como a Guerra dos Trinta Anos, só para citar um exemplo.

O novo Cossacks: The Art of War traz novamente a Europa do passado, acrescentando, desta vez, a Dinamarca e a Bavária ao pacote de

nações disponíveis. Para começar, a Suécia, a Rússia e a Polônia iniciarão uma guerra contra os países bálticos, e os ucranianos enfrentarão os turcos.

Você encontrará também cinco novas campanhas singleplayer, com cerca de cinco missões cada uma. As campanhas em larga escala englobarão muitas nações, entre elas a Prússia, a Polônia, a Argélia, a Áustria e a Saxônia, um antigo país localizado a sudeste da Alemanha. Algumas das tarefas que você terá pela frente será liderar um grupo de piratas do norte da África em busca de riqueza e glória, encarnando um cavaleiro polonês do século 17 cujo objetivo é defender sua terra do ataque dos estados vizinhos e conflitos internos. A gosto do jogador, ele poderá escolher entre quatro níveis de dificuldade. Além das missões e campanhas singleplayer, Cossacks: Art of War traz um modo multiplayer denominado Territory Capture (Captura de Território), rankings dos melhores jogadores online e seis novas batalhas históricas.

Mas as diferenças mais marcantes em relação ao primeiro jogo talvez sejam as opções de jogabilidade oferecidas. Incrivelmente, os mapas serão agora 16 vezes maiores que os encontrados previamente. Cada vez que você configura um novo jogo, uma rica lista de opções será posta à sua disposição. Você poderá escolher qual formação de terra deseja utilizar, como, por exemplo, uma ilha, e os terrenos predominantes em sua área de atuação. O jogador também poderá regular o grau de dificuldade dos jogadores controlados pelo computador.

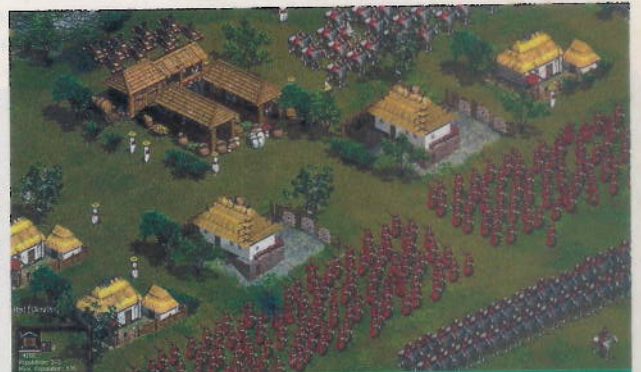
Ao final das batalhas, você poderá assistir na íntegra a reprise dos embates, como um telespectador atento.

Senhor do Tempo

Diferente de Cossacks: European Wars, agora você poderá determinar ordens enquanto o jogo estiver pausado. É uma pressão a menos nas costas. Sem o relógio como inimigo, o jogador poderá dedicar maior atenção no que irá fazer.

Um fator que atrairá a atenção dos jogadores é o modo de cessar-fogo ou Peace Mode, ou um período de tempo que pode variar de 10 minutos até 4 horas em que ele poderá sossegadamente construir sua economia, edificações e unidades, sem o problema de ataques inoportunos. Então, quando o período de paz se der por encerrado, você terá nas mãos um exército estruturado.

Opcionalmente, você poderá esquecer os processos de construção e ir direto ao combate, com exércitos já compostos. ■



Os mapas de Cossacks: The Art of War são 16 vezes maiores que os vistos no jogo original



Star Wars: Galactic Battlegrounds

Depois de Force Commander, a esperança de um bom RTS

Quando se tem a força nas mãos, o lançamento de um jogo de estratégia em tempo real tido como fracasso pela maioria, não é motivo para estancar o ânimo de criar novos títulos de expressão. E quando falamos na Lucas Arts, essa força é toda especial. Star Wars: Galactic Battlegrounds chega para passar uma borracha na tentativa frustrada da companhia em efetivar um bom RTS. Estamos falando de Force Commander, que pouco agradou aos fãs de jogos Star Wars. Aliás, uma das poucas coisas significativas de Star Wars: Force Commander é o nome da série que ostenta. De resto, não há nada que chame a atenção do jogador de RTS. Para elevar um título à altura do universo de Star Wars e retratá-lo com total fidelidade é exigida muita observação aos detalhes e trabalho em dobro. E foi isso que a Lucas Arts procurou fazer, Galactic Battlegrounds é melhor do que Force Commander. Engajada na tarefa, a Ensemble Studios

despendeu sua parcela de suor.

Foram muitos meses de desenvolvimento. O jogo foi criado em cima da tecnologia de Age of Empires II.

Se olharmos atentamente, Galactic Battlegrounds é parecido com Age of Empires II. A grande diferença é a presença de unidades e ambientes de Star Wars. A companhia procura deixar claro que está utilizando uma tecnologia

pronta. Como o resultado foi extremamente eficaz para outros jogos, não havia porque gastar tempo na criação de algo novo.

Eles definitivamente mostraram ter aprendido com os próprios erros. Galactic Battlegrounds consegue apresentar detalhismo e suavidade. Por conta disso, você terá o prazer de reconhecer personagens e parafernália vistas nos filmes, desde os conhecidos soldados de armadura branca do Império, os stormtroopers, até os imponentes andadores AT-AT. Seis campanhas e seis civilizações incrementam a lista de atrações.

Fácil de jogar, considere essa como uma das melhoras em relação ao RTS lançado anteriormente pela Lucas Arts. Apesar de cada uma das civilizações possuir uma cara própria, todas as construções compartilham de uma mesma silhueta, assim como as tropas. Não será preciso, por exemplo, reaprender a controlar um tipo de unidade, caso você mude de uma para outra.



Wookiees, Gungans, Império Galáctico, Aliança Rebelde, Federação do Comércio e Realeza Naboo são as civilizações que você tem à disposição. Seus visuais são distintos; Naboo tem construções esculpidas e sofisticadas, com colunas, arcos e jardins, enquanto os Wookiees vivem em árvores e suas construções são sustentadas por estacas e constituídas de metal e madeira. As construções dos Gungans são bulbosas e brilhantes, como a cidade Gungan submersa, vista em Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma.

A campanha single player é muito rica. O jogo compreende os períodos entre o Episódio I e o Retorno de Jedi. Cada uma das seis campanhas



traz um personagem principal. Na primeira campanha, você controla os Wookiees, a raça a qual Chewbacca pertence. Na segunda campanha, que se passa durante o Episódio I, você assume o papel de OOM-9, um dróide de batalha que comanda um contingente militar da Federação do Comércio. Na terceira campanha, é a vez de Chefe Nass, o líder dos Gungans. A escuridão toma conta da quarta campanha, com a atuação de Darth Vader e as forças do Império Galáctico. Na quinta campanha, é a vez da Aliança Rebelde, com a Princesa Leia. E finalmente, na sexta campanha, você é Chewbacca, e lidera um exército de wookiees.

As missões envolvem enigmas, caça ao tesouro, coleta de recursos e procura e destruição. Personagens não faltam em Galactic Battlegrounds. O jogador terá a oportunidade de estar frente a frente com figurinhas carimbadas de Star Wars, vistas nos filmes, assim como unidades que foram criadas, mas nunca apareceram nos filmes, e até personagens criados especialmente para o jogo.

Quanto ao jogo em si, você pode fazer praticamente tudo o que era possível realizar em Age of Empires II. Cada civilização tem uma unidade única e você precisa avançar por quatro eras para adquirir novas unidades e tecnologias. ■



Flight Simulator 2002



O céu é o espaço infinito para seus desafios

Quando tocamos no tema simulador de voo, certamente o nome Flight Simulator surgirá no seu pensamento. E com razão, a série é considerada uma das melhores e mais perfeccionistas da categoria, e conquistou até o crédito de profissionais da aviação, tamanho seu compromisso com a reprodução do que estamos acostumados a ver na realidade.

Com Flight Simulator 2002, a sua mais nova versão, a Microsoft conseguiu subir ainda mais alto, e traz novidades que irão agradar aos fãs do jogo.

Uma das primeiras características que iremos deparar é a presença do Controle de Tráfego Aéreo (ATC – Air Traffic Control). Com esse sistema, o jogador fica por dentro da situação aérea do momento, ou seja, o piloto tem a liberdade de estabelecer contato com a torre de comando de inúmeros aeroportos registrados no jogo e poderá, por exemplo, seja qual for o local do globo, pedir permissão para pouso e decolagem. Você recebe vetores, caso seja necessária uma aproximação do local através de instrumentos. É possível também manter-se localizado com a percepção do ruído do tráfego aéreo ao redor de sua aeronave, tudo em pleno voo.

Você encontrará nas lojas duas versões distintas de Flight Simulator 2002. Uma delas, e a mais acessível, é a Standard, com modelos novos de aviões, e aconselhável para a maioria que ainda está começando a conhecer os simuladores

de voo. Já a versão Professional tem um preço consideravelmente mais "salgado", mas traz consigo as ferramentas de edição de modelos e cenários. Para os mais aprofundados no assunto pilotos de aviões, este pacote é uma grande pedida.

A versão Standard Edition traz o total de 12 aeronaves, sendo que três delas são inéditas. Estamos falando do Boeing 747-400, o Cessna 172S Skyhawk SP e o Cessna 208 Caravan Anfíbio. Quanto a este último modelo, Flight Simulator 2002 traz como novidade a possibilidade de interagir com o meio aquático.

Os grandes espelhos d'água tornaram-se áreas para pouso e decolagem.

O Boeing 777-300, o Boeing 737-400, o Learjet 45 Executivo, o Planador Schweizer 2-32 e o helicóptero Bell 206B JetRanger III são algumas das outras aeronaves presentes no pacote Standard e que já estiveram presentes nas versões anteriores.

A versão Professional Edition comporta 16 modelos diferentes, sendo que 5 deles são inéditos (Cessna 208 Caravan Anfíbio, Cessna 208 Grand Caravan, Boeing 747-400, Cessna 172S Skyhawk SP e Raytheon BE58 Baron).

Uma grande diferença entre o novo jogo e o anterior é o cenário. Enquanto que em Flight Simulator 2000, as áreas desabitadas exibiam um oceano vago e ambientes terrestres isentos de detalhes, na edição 2002, você encontrará terrenos diferenciados por sombras e texturas, estabelecendo um elo com o mundo real. Tudo isso graças à nova tecnologia de auto-geração de cenários (AutoGen), que reproduz os elementos dos ambientes



aleatoriamente, de acordo com dados precisos dos locais sobrevoados. Por conta disso, você verá o relevo, vegetação e construções associadas aos locais pelos quais o jogador estiver sobrevoando.

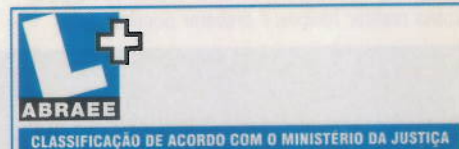
Mas algo que deve estar instigando a curiosidade dos jogadores é a presença ou não das torres-gêmeas do World Trade Center, em Nova Iorque. Afinal, elas ainda fazem parte do cenário do jogo?

Fazendo um voo sobre Manhattan, encontramos um espaço vazio no local onde as torres existiam. Para a versão 2000 do jogo, o site da Microsoft colocou à disposição dos gamers um patch para remoção das torres-gêmeas do WTC.

Um outro fator que só irá aumentar as doses de realismo de Flight Simulator 2002 é a capacidade que o jogador tem de conhecer seu ambiente de trabalho por inteiro, isto é, o jogo oferece um sistema de visualização total da cabine com uma rotatória de câmera de 360° completo.

Quanto às opções multiplayer, o jogador poderá encontrar outros pilotos na Internet, via rede ou modem. Falando em outros pilotos, o tráfego aéreo em Flight Simulator 2002 é mais intenso, exigindo do jogador atenção redobrada.

Com o novo título, a série continua nas alturas. ■



CD EXPERT
A realidade de Nova Iorque também no game

90%

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D
Microsoft – www.microsoft.com

Harry Potter e a Pedra Filosofal

Vingardium Leviosa! Confira a versão eletrônica da primeira aventura de Harry Potter

Traduzida para 47 idiomas, a série Harry Potter já vendeu a quantidade surpreendente de mais de 100 milhões de exemplares, façanha atingida por poucas obras. Mas o que há de tão especial nos livros de J.K. Rowling? A magia, literalmente, é a grande responsável pelo crescimento desenfreado da popularidade dos contos do pequeno mágico, que conquistou crianças e jovens e virou uma febre entre os adolescentes. A mágica dos livros não tardou a enfeitizar outras áreas de diversão, a sétima arte foi uma delas. No dia 23 de novembro, estreou nas salas de cinema de todo o Brasil o filme Harry Potter e a Pedra Filosofal, inspirado no primeiro livro da série. Nos Estados Unidos, o filme chegou a atingir o primeiro lugar na lista de jogos para PC mais vendidos, divulgada pela NPD Techworld, superando títulos como o campeão de vendas The Sims. Produtos e mais produtos com a marca Harry Potter ocupam posição de destaque nas prateleiras das lojas. O que mais está por vir?

Alimentando ainda mais o ânimo dos fãs de Harry Potter e suas aventuras mágicas, a EA lançou, quase que simultaneamente ao período de lançamento do filme, o jogo Harry Potter e a Pedra Filosofal.

Como a história original, você assume o papel de um garoto de 11 anos que acaba de entrar para a Escola de Magia e Bruxaria Hogwarts, com a idéia de se tornar um grande bruxo. Por sinal, essa é a escola que qualquer adolescente com a imaginação aflorada gostaria de estar.

Você precisa mostrar que é capaz de conquistar amizades e dominar a arte da mágica, como realizar feitiços e preparar poções.



Para descobrir o mistério da Pedra Filosofal e encarar o vilão mor "Você-Sabe-Quem", você terá alguns parceiros como Hermione, Hagrid e o experiente Alvo Dumbledore, diretor da escola.

Os detalhes dos livros, como cavaleiros virando suas cabeças e sapos de chocolate saltitando pelo ambiente, estão presentes na versão eletrônica. Apesar da atmosfera dos livros, você não precisa necessariamente ter conhecimento da série ou ter assistido ao filme, mas é claro que os fãs querem encontrar fidelidade com a obra original.

No geral, os gráficos podem ser considerados bons, mas não chegam a ser surpreendentes. O castelo dá ao jogador muitas áreas a serem exploradas. Você passará grande parte do tempo tentando conquistar pontos para

Grifinória. Há inúmeros itens para serem coletados. Para conseguir estrelas, você deve vasculhar atrás de quadros, escalar estantes de livros e girar botões.

Para aprender um novo feitiço, você é obrigado a seguir uma linha. Cada feitiço tem um aspecto diferente e você é classificado de acordo com o quão perfeito e rápido é capaz de reproduzi-lo.

Assim como o livro, você poderá realizar partidas de Quadribol, um dos esportes mais populares no universo dos bruxos. O Quadribol é uma mistura de futebol e basquete – o jogador, é claro, pilota uma vassoura voadora e permanece sempre longe do solo. O objetivo principal do jogo é capturar o Pomo de Ouro. Mas se você espera encontrar o mesmo ritmo das partidas de Quadribol vistas no filme, é melhor esfriar os ânimos, pois as disputas não contagiam.

A trilha sonora, feita pelo conhecido compositor Jeremy Soule, não quebra o clima de Harry Potter.

O único porém em relação às músicas, é que as seqüências começam a ficar um pouco repetitivas, decorrido determinado período de tempo. A narrativa do jogo é suavemente conduzida, bem ao estilo de história infantil.

De qualquer forma, a versão para games de Harry Potter e a Pedra Filosofal aborda um tema infantil de sucesso, que vale a pena ser visto (você encontra o jogo nas lojas totalmente em português).

Agora, se você está atrás de um bom jogo... ■



+
ABRAEE
Educacional e Infantil
 CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

CD EXPERT
 Quem viu o filme e conhece a história, deixa a desejar
70%
 Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM e placa aceleradora 3D
 Electronic Arts – www.ea.com.br



FIREFLY STUDIOS'

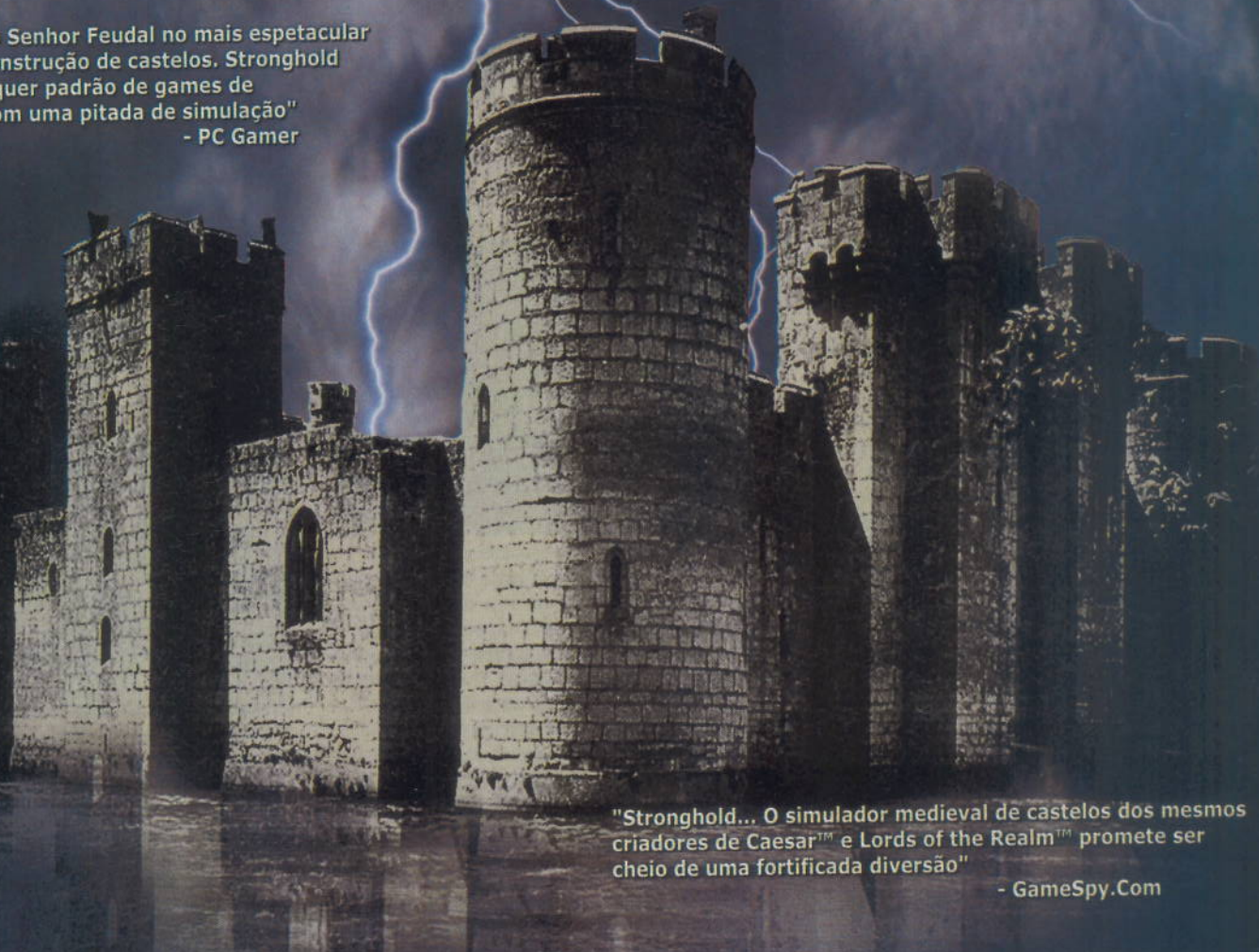
STRONGHOLD™

O SIMULADOR DE CASTELO

"Jogue como Senhor Feudal no mais espetacular mundo de construção de castelos. Stronghold quebra qualquer padrão de games de estratégia com uma pitada de simulação"

- PC Gamer

© 2001 Firefly Studios Ltd. Todos os direitos reservados. Firefly Studios, a Injeção de Firefly Studios, a Stronghold são marcas comerciais de Firefly Studios Ltd. © 2001 Greenleaf Interactive Ltd. Todos os outros nomes reservados.



"Stronghold... O simulador medieval de castelos dos mesmos criadores de Caesar™ e Lords of the Realm™ promete ser cheio de uma fortificada diversão"

- GameSpy.Com

AQUILO QUE VOCÊ CONSTRÓI, DEVE SER DEFENDIDO.™



Canhões, lanças, bestas, óleo fervente, torres e armadilhas.



São mais de 80 estruturas medievais autenticamente históricas.



Lutas espetaculares com unidades e cercos nunca antes vistos.



Corte algumas cabeças para manter a ordem em seu reinado.



Visite Nosso Site

Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br



Return to Castle Wolfenstein

Os nazistas estão de volta na nova cara dada à série

Wolfenstein 3D é um shooter em primeira pessoa, o qual todos devem se lembrar. O jogo marcou uma época e até foi motivo de polêmica ao lado de outros jogos do gênero, quando foi taxado como ícone da influência negativa de jogos eletrônicos violentos sobre o comportamento dos adolescentes. Bom, preferimos deixar essa questão reservada aos psicólogos. O game ofereceu ao jogador muito mais diversão do que dores de cabeça. E é isso o que importa.

Depois de tantos anos de reclusão, a série acorda e traz o novo jogo da série. Return to Castle Wolfenstein nunca foi tão aguardado. O jogo, supervisionado pela Id Software, nasceu das mãos de duas equipes de desenvolvimento: a Gray Matter Studios, que já havia produzido Kingpin e ficou responsável pela campanha single player, e a Nerve Software, encarregada de criar a parte multiplayer do jogo. Parece que a divisão de tarefas deu certo.

Em Return to Castle Wolfenstein, você assume o papel de B. J. Blazkowicz e precisa, urgentemente, deter a face do mal. O clima é de Segunda Guerra Mundial e a organização S.S. Himmler, com o total apoio do ditador nazista Hitler, pretende utilizar a ciência do ocultismo para a criação de um exército formado por soldados com forças sobre-humanas. Na verdade, são espécies de zumbis bio-mecânicos. Dessa forma, ele poderá derrotar os Aliados. No coração do Terceiro Reich, você precisa impedir que isso aconteça.

As características do jogo são a de um jogo de ação/shooter. Você sai pelas ruas em busca dos inimigos, atira e corre em disparada na procura de abrigo. Dependendo das áreas, você precisa ser bastante discreto e a infiltração é a melhor tática a ser adotada. O sistema de inteligência artificial dos inimigos não é nada



excepcional, mas não fica devendo os para jogos similares. Os nazistas são espertos o suficiente para fugir de granadas. Em vez de partir diretamente para o embate, os inimigos tendem a procurar um local mais protegido, e quando se acharem em melhores condições de atacar, eles o farão. O único problema é que você não terá a oportunidade de eleger um personagem importante, de merecido destaque, excetuando é claro, o personagem principal. Todos são muito parecidos no que fazem. Um outro problema que pode vir a chatear o jogador são as longas cutscenes entre as missões.

Já não podemos dizer o mesmo para os gráficos do jogo. A tecnologia de Quake III Arena é a grande culpada pelos ótimos gráficos. Você percorrerá ambientes como um campo nazista cercado por formações rochosas até cômodos de castelos (entrar no castelo Wolfenstein é, certamente, um dos melhores momentos do jogo).

Os modelos das armas, assim como os modelos dos personagens, também garantem a qualidade visual de Return to Castle Wolfenstein. É extremamente gratificante observar a movimentação dos soldados inimigos antes de realizar a investida, tamanho o grau de realismo das animações. Os zumbis do jogo se movem apropriadamente, com a característica disfunção motora.

Os efeitos sonoros também chegam a agradar os ouvidos do gamer perfeccionista. Você notará a preocupação dos desenvolvedores com esse aspecto quando seu personagem caminhar por



JOGO DO MÊS



diferentes tipos de pisos (cada superfície gera um tipo de ruído).

Superando os tradicionais modos deathmatch e capture-a-bandeira, a Nerve, designada especialmente para gerar a campanha multiplayer, implementou um modo de jogo particular, baseado em equipes. Cada um dos mapas disponíveis possui um conjunto único de objetivos. A primeira tem a missão de destruir uma série de barreiras, a fim de atingir determinada posição, destruir certa estrutura ou roubar um equipamento. A outra equipe, consequentemente, precisa defender os locais visados pela equipe adversária durante um período de tempo específico. ■

18+
ABRAEE

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

**Violência
e sangue realista**

CD EXPERT

O império de Hitler
está ameaçado

93%

Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D
Electronic Arts - www.ea.com.br

Civilization III

Este é o melhor momento para uma viagem cultural!

Os games Civilization já fizeram seu nome, e nos dias de hoje, a série pode ser considerada uma das melhores séries de estratégia existentes.

Falando em números, já foram vendidas mais de 4 milhões de unidades em todo o mundo, façanha para poucos. A Firaxis não perdeu tempo e lançou Civilization III, aumentando um pouco mais o que já era grandioso.

Um das diferenças está relacionada aos mapas de Civilization III. O terreno já não é apenas uma fonte de comida, escudos e rotas comerciais. Os rios são importantes fatores para os combates e para o desenvolvimento das cidades.

Estradas, portos, aeroportos e ferrovias tem o papel de interligar as cidades e, desta forma, é possível conseguir recursos das civilizações vizinhas. Se isto é tão importante assim, vale observar que a obstrução de uma rota pode ser extremamente prejudicial a uma civilização, na medida em que a produção de itens e sua comercialização pode ser completamente estancadas.

Você também poderá determinar especificações gerais para seus mapas, inclusive para os das nações oponentes. Se não quiser se preocupar com isso, você pode deixar que o computador faça tudo por você. Mudanças de nomes dos líderes, e como sua nação será referida no

jogo, também estão ao alcance do jogador. Mas é uma pena que não possamos escolher o líder desejado (nem seu sexo) para cada civilização.

A inteligência artificial do jogo pode ser considerada excelente. As tropas controladas pelo computador são capazes de reconhecer a importância estratégica de determinados recursos do mapa.

Os gráficos do jogo estão acima da média. Avaliando os mapas, os desenvolvedores parecem ter encontrado a fórmula certa; da mesma forma que você pode utilizar uma visão aproximada para observar os acontecimentos em seus mínimos detalhes, você pode afastar a visão para estabelecer ações principais.

Os efeitos de som não são motivo de preocupação: a maioria dos sons ambientes são agradavelmente audíveis, como as explosões ocorridas em combate, a animação dos cidadãos a cada momento de alegria e o barulho do corte de madeira para uso em construções.

A trilha sonora não supera as expectativas. Cada uma das eras do jogo possui fundo musical apropriado ao período decorrente, mas nada é espetacular. E a interface? Esta talvez seja uma das áreas que mais sofreram alterações. Tudo foi muito simplificado. A fim de maximizar a área de trabalho, a Firaxis Games estabeleceu botões para Game Options (Opções de Jogo), Civlopedia e Advisors (Conselheiros) no canto superior esquerdo da



tela, e o minimapa foi transferido para o canto inferior esquerdo. O quadro de informações sobre unidades e civilização está localizado no canto inferior direito da tela.

Agora, os gamers já não podem mais destruir um grupo inteiro de unidades, apenas eliminando a primeira unidade do grupo. Os exércitos podem ser formados quando um líder é gerado em combate. O combate aéreo também sofreu reformulações. Nas edições passadas de Civilization, a perda de aviões era um tanto quanto comum (a falta de combustível era um problema).

Muito mais do que um simples veículo, agora, as aeronaves perduram por missões. Quando as missões são completadas, os aviões automaticamente retornam para sua base. Esta foi uma melhoria vista em Civilization III. O problema é que já não é mais possível destruir alvos terrestres diretamente.

Para os jogadores que curtem este tipo de jogo, mais especificamente os desta série, Civilization III é mais do que indicado. Podemos dizer que, diante dos aprimoramentos realizados, este é sem dúvida o melhor jogo da série.

Ele ainda traz os elementos que consagraram os primeiros jogos e introduz mudanças que, por si próprias, acabaram eliminando muitos dos pontos que desagradavam os jogadores. A grande esperança para um futuro lançamento de um título Civilization fica por conta da implementação do ainda ausente modo multiplayer. Que a Firaxis, ou seja lá quem for, atenda nossas preces. ■

12+
ABRAEE

Violência
animada leve

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

CD EXPERT

Só resta a opção multiplayer

89%

Pentium II 300 MHz e 32 MB RAM
Infogrames - www.infogrames.com.br

Tom Clancy's Ghost Recon

A verdadeira ação estratégica com o respaldo da série Rainbow Six



Os especialistas em táticas de guerra estão de volta para mostrar que ainda estão na crista da onda, prontos para colocar o jogador corajoso e estrategista frente a frente com as mais audaciosas missões de combate que a vida real trouxe para os computadores. Ghost Recon é o nome do mais novo jogo da aclamada série Tom Clancy's. As procedências dizem tudo, e o título principal do jogo também. O jogador, aqui, toma frente dos chamados Ghosts, uma unidade de elite do exército norte-americano designada para resolver as mais difíceis tarefas de guerra que venham a surgir, e para isso, contam com tecnologia de ponta. E, como é esperado de um líder de grupo, cabe ao jogador escolher os melhores integrantes, treiná-los e comandá-los da melhor forma possível.

Tom Clancy's Ghost Recon chega para afirmar o sucesso da série e do gênero. Ou seriam gêneros? Ghost Recon reúne as partes necessárias para formar um bom jogo; é ação, shooter e elementos estratégicos em um só pacote. E com as cenas mundiais de terrorismo exacerbado vistas nos últimos meses, a série ganha pontos a mais e cai nas graças do gamer. O que está em alta é a guerra dos dias modernos, algo mais próximo da realidade. De forma alguma estamos desmerecendo jogos como Serious Sam, Unreal Tournament ou Quake, considerados ótimos shooters. Apenas estamos querendo ilustrar

o momento. Shooters acoplados em mundos de fantasia mantiveram sua linha, enquanto os

jogos de guerra estão atirando para todos os lados e ganhando cada vez mais fanáticos.

Com a responsabilidade da Red Storm, Ghost Recon é uma viagem à guerra dos tempos modernos; o jogo se passa mais ou menos no ano de 2008. O contexto é o seguinte: um grupo de ultranacionalistas conquistou o poder na Rússia e iniciou uma campanha de agressão contra as primeiras repúblicas da velha União Soviética, como Bielorrússia e Ucrânia. Com a situação em estado de ebulição, o seu grupo será obrigado a apaziguar o conflito iminente.



O game possui uma longa campanha formada por 15 missões. Quando você conseguir completar todas as missões, será possível jogar trechos delas em um empolgante modo de missão rápida. Conhecidamente, antes de cada missão, são apresentados os resumos dos objetivos de sua equipe e também um mapa simplificado da área em que você irá atuar.

Atacar campos inimigos, resgatar pilotos que se tornaram reféns após seus aviões terem sido abatidos, explodir pontes localizadas em pontos estratégicos, emboscar formações de tanques inimigos e lutar em meio às ruínas de uma cidade bombardeada são alguns dos "presentes" que seu grupo ganhará pela frente. E em muitos momentos, a tão preciosa discrição será a arma.

Como um grupo de especialistas de guerra, você estabelece a cada um dos membros, especializações. Um soldado será o franco atirador, com o domínio da arte de acertar alvos com precisão milimétrica, de longas distâncias. Um outro membro será responsável pela parte de demolição, ou um expert em explosivos, e assim por diante. Você tem nas mãos um total

de seis soldados.

Cada um deles possui valores para discrição, habilidades com armas, paciência e liderança. Conforme os soldados completam as missões, eles ganham pontos extras que podem ser aproveitados para incrementar suas tantas habilidades. Caso você complete objetivos opcionais que as missões oferecem, soldados ainda mais capacitados se tornarão acessíveis, assim como modelos de armas mais eficientes, que antes estavam travadas.

Em Ghost Recon, você controla diretamente um soldado, enquanto comanda o resto dos integrantes da equipe indiretamente. Mas, você pode assumir o controle direto de qualquer um dos soldados. É claro que imperfeições passaram pelos olhos dos desenvolvedores. O jogo pode apresentar alguns problemas quando em altas resoluções. Nesse caso, muitos dos botões da interface de comando podem não funcionar ao primeiro toque, sendo necessária várias tentativas para que o comando seja efetuado. Você pode receber uma mensagem de seus companheiros informando-lhe que um dos seus soldados foi morto, mas sem ouvir o ecoar de um tiro sequer. Nada substancialmente negativo. ■

18+
ABRAEE
CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Violência e sangue realista

CD EXPERT
Conseguiram misturar vida real de uma forma muito convincente

86%

Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D
Ubi Soft - www.ubisoft.com

Myth III: A Era do Lobo



Como tudo começou...

Cada dia está ficando mais difícil manter a qualidade dos jogos e, mais ainda, introduzir coisas inovadoras. Coisas que façam o jogador perceber na "alma" que algo novo está no ar para fazer a diferença. Quando falamos de uma série, as dificuldades dobram. Uma continuação precisa mostrar que algo mudou. Mas, de forma alguma deve fugir do contexto que o game anterior propusera. O elo, no caso de jogos tidos como continuações, deve ser mantido.

A série Myth já comporta três títulos, com a chegada do novo A Era do Lobo. E, não nos referimos a qualquer série de jogo. Os dois primeiros jogos já paparam muitos prêmios concedidos por revistas e sites especializados em games. Mas e o terceiro jogo? É tão bom quanto seus predecessores?

Myth é conhecido pela mistura de combate, gerenciamento de recursos, estratégia em tempo real e um mundo cercado de elementos de fantasia. Uma boa mistura. Mas todos nós sabemos que não é só jogar os ingredientes para as coisas darem certo e o bolo crescer. No caso de Myth, o modo de preparo foi perfeitamente executado. Para as características online do jogo, foi criada a Bungie.net. Depois de toda aquela bagunça de aquisição de direitos sobre a série, a Mumbo Jumbo, discretamente, foi a escolhida para produzir Myth III.

Myth: The Fallen Lords, lançado em 1997, marcou o mercado por apresentar um estilo de estratégia em tempo real considerado inovativo dentre a maioria. E, foi ainda mais longe, com os diferentes ambientes vistos, fazendo o jogador viver o céu e o inferno, entre incandescentes piscinas de lava, imensidões de neve, mares de areia, desfiladeiros que pareciam não ter fim, entre outras coisas. Com Myth II, foi instaurada a era online do jogo, com a Bungie.net,



o serviço dedicado ao jogo que organizava "festas" para a galera Myth.

O terceiro jogo é uma volta ao passado de Myth. Na verdade, os eventos de Myth III: A Era do Lobo acontecem há cerca de 1000 anos antes dos primeiros dois jogos, o que já é motivo de curiosidade para os fãs. Muitos já apostaram nessa fórmula (veja por exemplo Episódio I: A Ameaça Fantasma, da popular série Star Wars). O jogador viverá as aventuras do conhecido herói Connacht, tido como "O Lobo", e tem como objetivo derrotar Myrkridia e salvar o mundo da destruição.

São 25 missões consideradas desafiadoras. Para os não familiarizados, as coisas podem complicar um pouco no começo. O menor grau de dificuldade é aconselhável.

A adição de um conjunto de novas unidades foi uma grande idéia. Cada uma das diferentes raças do jogo pode propor uma força de combate real, sendo que cada uma delas possui pelo menos três tipos de unidades diferentes. Anões, Trows, Ghols e Myrkridia foram todas presenteadas com novas unidades. Ver personagens novos é uma diversão para os olhos e para a mente. Um Trow



com armadura de ferro e armado de um imponente martelo pode causar tremendo pavor, caso o jogador depare com uma criatura dessas. As magias lançadas pelos novos personagens também impressionam.

Myth III é um jogo inteiramente 3D e incorpora a tecnologia de modelos, utilizada em jogos como FAKK2 e American McGee's Alice. Com a mudança, agora será possível perceber os pormenores que antes passaram despercebidos, como detalhes que fazem a diferença para o realismo do jogo. O zoom é um recurso que finalmente valerá a pena. Pedras e ondulações na superfície do terreno são quase palpáveis. A impressão é outra, comparada ao original Myth.

A IA do jogo é merecedora de crédito. Principalmente, quando analisamos as ações das unidades inimigas. Certos momentos de confronto, as unidades costumam tomar decisões sensatas; quando percebem que estão em vantagem, eles vem de todos os lados, em formação de cerco, visando atingir alvos primários com precisão. Algumas coisas poderiam ter sido feitas, como por exemplo, permitir que o jogador pudesse movimentar suas unidades através do minimapa, o que seria bastante prático. ■



18+
ABRAEE
CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

**Violência
e sangue realista**

CD EXPERT

Um novo patamar de estratégia

88%

Pentium II 266 MHz e 64 MB RAM
GOD / GreenLeaf - www.greenleaf.com.br

Project Eden

O caos da superpopulação afetou a vida na Terra. Há muito mais inimigos do que antes...

Em Project Eden, o jogador assume o papel de quatro membros de um departamento especial de polícia, o Urban Protection Agency, ou simplificando, UPA. Quatro? Exatamente. Você pode controlar os passos de cada um deles, simultaneamente. O local também é inusitado, pense numa gigantesca colméia de concreto. Você estará vivendo alguns anos no futuro, onde a explosão demográfica se tornou o principal problema dos homens (bom, se analisarmos a situação atual, o panorama do jogo não está tão difícil de refletir a realidade). Com um número tão grande de pessoas, a melhor solução foi criar mais e mais edificações. Nos confins de todo esse sistema, as condições de vida vão se tornando cada vez mais precárias. É nas camadas mais baixas que vive a escória da humanidade. Criminosos e maníacos tornam o dia-a-dia da humanidade o inferno na Terra. É nas camadas mais inferiores que um estranho acontecimento intriga a UPA: uma equipe de técnicos acaba desaparecendo misteriosamente quando tentava solucionar uma pane nos equipamentos de uma fábrica chamada "Real Meat" e os agentes se vêem obrigados a descer até o local para descobrir o paradeiro dos desaparecidos.

Os 11 estágios do jogo representam cada uma das seções da cidade onde o jogo acontece, e quase todos eles se iniciam com a sua chegada pelo elevador e finaliza com toda a equipe pegando um elevador para o andar mais abaixo.

Cada um dos membros da equipe possui uma habilidade específica. O líder do grupo, Carter, tem posse de determinados equipamentos da UPA e tem a capacidade de entrevistar cidadãos. Apesar disso, a habilidade de conversação será praticamente abandonada após os dois primeiros estágios do jogo. De acordo com o



manual do jogo, Carter tem 39 anos de idade. Pela idade, supõe-se que ele seja a pessoa mais experiente do grupo e, conseqüentemente, líder. Amber é um desajeitado robô cuja principal qualidade é a imunidade contra os perigos oferecidos pela natureza, como fogo, eletricidade e vapor. Andre é um engenheiro de 32 anos que tem a habilidade de reparar equipamento. A mais jovem do grupo é a Minoko, uma hacker de terminais de computador que fica responsável pela tarefa de abrir portas de segurança e invadir os sistemas. Além dos quatro membros sob o seu comando, ainda existem dois personagens não oficiais. Um deles é um pequeno auxiliar remoto-controlado, cuja habilidade é se ajustar a fendas de paredes e percorrer dutos de ventilação, alcançando locais cujos oficiais jamais conseguiriam chegar. A segunda figura é uma bola de metal voadora.

O jogador passará grande parte do jogo solucionando puzzles. Para isso, será necessária uma intensa exploração do cenário e tarefas de manipulação. Fazendo uso das habilidades dispostas, você precisa descobrir como reunir os personagens com a navegação pelo estágio



Os puzzles presentes no jogo estão diretamente ligados ao layout do ambiente do jogo. Quanto mais interessante for ambiente, mais intrigante será o puzzle. Muitos dos ambientes possuem vastos espaços verticais.

Os combates de Project Eden não tem o mesmo efeito dos puzzles do jogo. Apesar de você estar comandando uma equipe, as ações de ataque são básicas. Quanto às armas, o uso dificilmente foge do padrão, com a característica de dois modos de fogo.

Os inimigos podem ser considerados versáteis em seus comportamentos, como cobrir uns aos outros, bater em retirada quando sentirem-se em desvantagem e coisas do tipo. O estranho é que essas ações parecem ocorrer aleatoriamente, e não de acordo com o que você faz. Isso acaba sendo um pouco frustrante.

Project Eden possui um bom sistema multiplayer, apesar de não possuir browser de servidor embutido. Diferentemente, a campanha single player pode ser jogada cooperativamente. Não é o que o jogo pode oferecer de melhor, mas se você é um gamer curioso, chame alguns de seus companheiros e faça um pequeno teste. ■

14+
ABRAEE

**Violência
realista leve**

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

CD EXPERT

Referência para
ótimos combates

90%

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D
Eidos / GreenLeaf - www.greenleaf.com.br



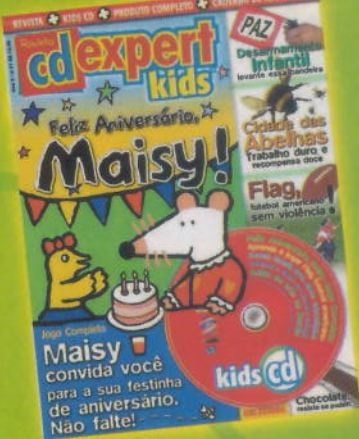
Murphy - O Mestre do Origami



OZ - A Aventura Mágica



Téo sobe pelas paredes



Feliz Aniversário Maisy!



Os Ursinhos Berenstain



A Abelhinha Maya



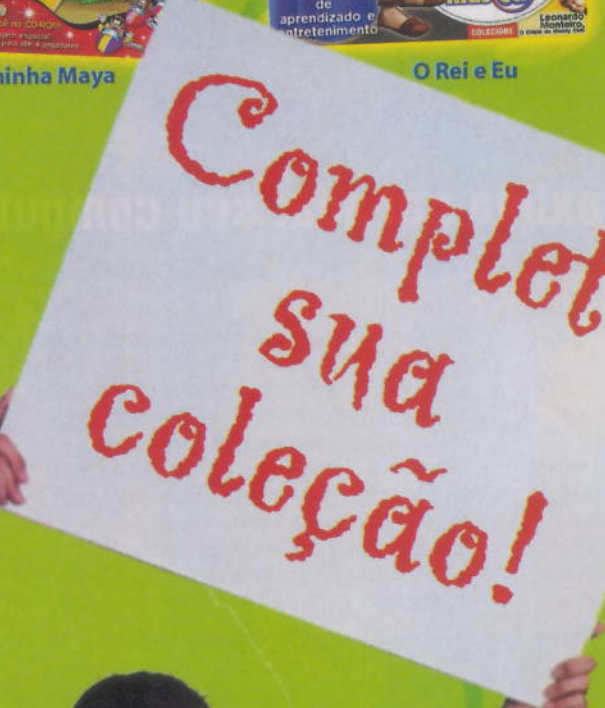
O Rei e Eu



Um dia com os Wiggles



O Salão Encantado



À venda nas principais bancas e lojas de informática

Qualidade **CD EXPERT**
www.cdexpert.com.br

Revista **cd expert kids**

Simuladores de vôo

Próxima parada: seu computador

Os simuladores de vôo sobreviveram aos altos e baixos das tendências gamísticas. Agora, finalmente com uma enorme visão do horizonte, os maniacos pelo gênero estão ganhando o mundo. A fim de mapear o campo de jogo da simulação para os próximos meses, é muito útil considerar a evolução de um de seus mais competentes candidatos. X-Plane, da Liminar Research, teve um longo caminho a percorrer desde o seu humilde começo como um instrumento de simulação de aeronave

leve Archer-II. A invenção e o design quase exclusivo de Austin Meyer foi continuamente alterado, graças ao sistema de atualização mensal sem precedentes em seu site. O que manteve este simulador em produção, num ambiente onde muitos ficaram pelo meio do caminho, foi a habilidade da Liminar em responder inteligentemente às mudanças do mercado e às expectativas dos fãs.

Apoiado em uma forte base OpenGL, o X-Plane foi desenvolvido para tirar vantagem do desenvolvimento de hardware de vídeo.

A integração única do Speech Synthesis SDK, da Microsoft, resultou no mais intuitivo sistema ATC (Air Traffic Control) existente. Agora que a Microsoft ganhou prática, os jogadores de X-Plane podem esperar resposta de voz dinâmica sob um amplo leque de situações, e a filosofia de atualização de Meyer é mais do que meramente cosmética. Considere a adição dos últimos meses: luzes de aterrissagem completas, cabines 3D para jatos pesados, condições de tempo reais, rastros de vapor deixados no ar, comunicação por rádio. Na versão 5.60

Beta 8, avanços notáveis incluem camadas de nuvens múltiplas e – espere por isto – multiplayer. Tudo isto sem custo excedente.

Mas, onde tudo isto vai parar? De acordo com Meyer, chegará a proporções multiplayer estrondosas. Os vôos do mundo real tem tudo a ver com tráfego; evitando-o, entendendo-o, ou, realmente, transformando-o em bolas de fogo. O futuro dos simuladores de vôo, e sem dúvida muitos outros gêneros de jogos, estão diretamente ligados ao seu potencial de enganar as possibilidades de lucro e imaginação dos gigantescos mundos on-line.





A HiTech Creations é um ótimo exemplo de como isto pode ser feito, com estilo e lucro. Aces apresenta os obrigatórios gráficos acelerados, física de modelo de voo e um sistema de menu de "visão de torre" muito bem polido, mas talvez a sua mais notável característica seja o sistema de missão on-line. Em poucas palavras, Aces foi além da expressão de espanto on-line que o antigo EF2000, da DID, provocou. Isto é digno de atenção. As missões podem incluir até 256 jogadores em seis vôos separados, com cada vôo oferecendo o generoso número de 16 pontos de referência. Tudo o que você precisa fazer é decolar sem bater e evitar todos os 256 maniacos que tentam pousar sobre você. É uma aventura compensadora.

O site E Racer, da Rage, destaca o quão seriamente companhias como a Rage estão lidando com a chegada da banda larga e seu parente mais próximo, o jogo multiplayer em massa. Com o lançamento de Eurofighter Typhoon, os analistas começaram a pensar diferente.

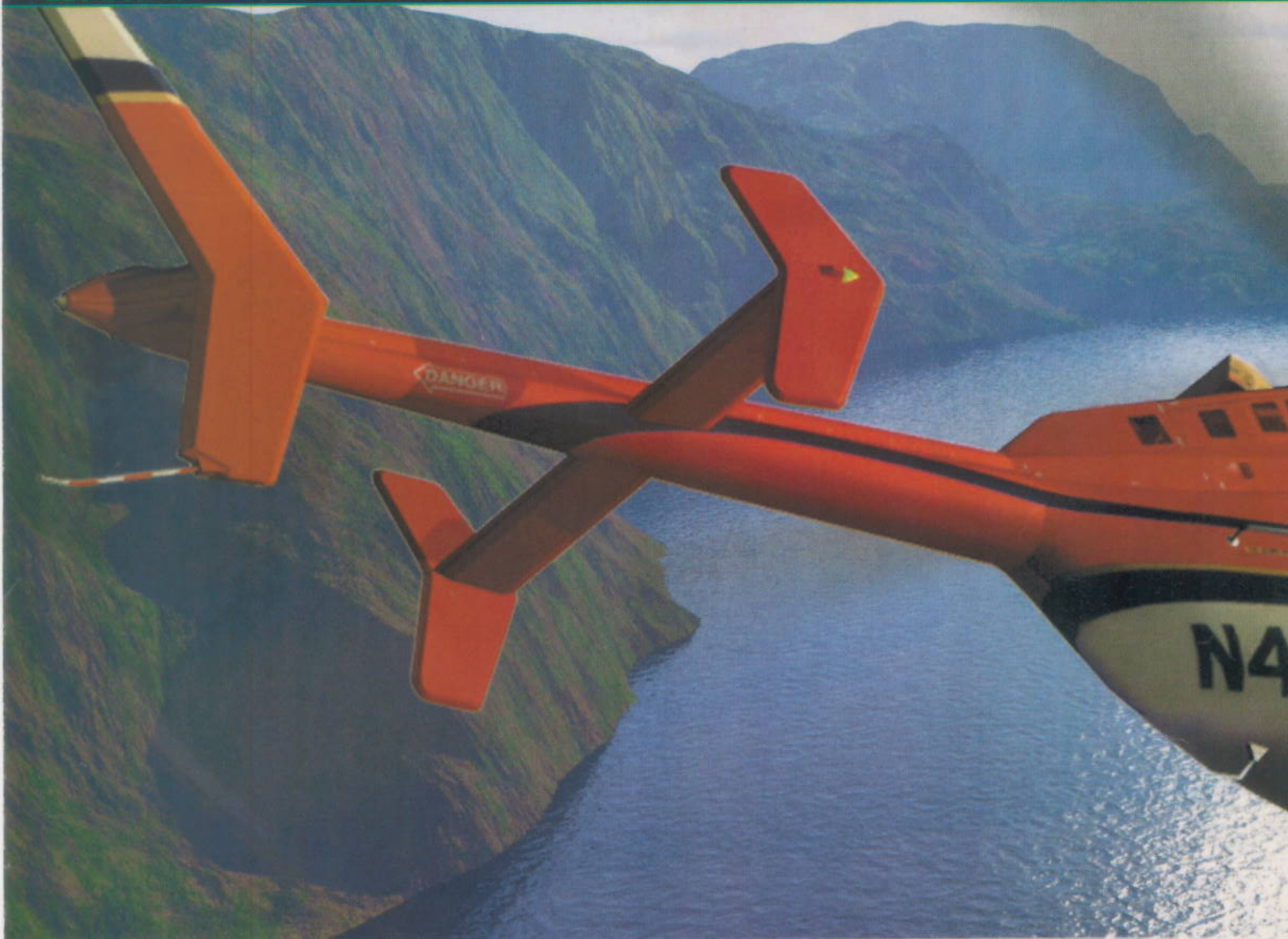
Se corridas aéreas de baixo nível com arsenal completo e derivados de Capture the Flag, assim como jogo de

cenário baseado em equipes é suficiente para conquistar os corações da comunidade online, a Rage possui uma embalagem cliente/servidor para E Racer pronta para a ação.

Mas, se você está pensando que esta grande coisa multiplayer é um conceito futurístico e você pode muito bem voltar a jogar títulos do fundo do baú, pense duas vezes. O futuro já chegou. Uma organização voluntária chamada de Simulated Air Traffic Control Organisation (SATCO) esteve voando on-line por muito mais tempo que muitos de nós.

SATCO é uma corrente internacional de servidores que oferece um ambiente totalmente imersivo para, literalmente, suportar centenas de jogadores de simulador, conectados ao mesmo tempo. Isto está além do espaço desta característica para esquematizar a verdadeira natureza do que estas pessoas alcançaram. Usar um programa chamado Squawbox, criado por Joe Jurecka, em que qualquer membro da SATCO podem voar com ATC, chat de piloto, assistência vetorial de radar e outros – tudo por absolutamente nada. Isto mesmo. É gratuito.





Eles podem até mesmo ter estrutura de exame detalhado para aqueles que desejam se registrar como controladores!

Seguindo a linha fanática, o Elite Version 6.1 com Gen View é a última palavra de instrumentos de simulação. Esta última encarnação tira seu chapéu para visões exteriores decentes, uma característica que até agora iludiu a maioria dos programas de simulação. Elite esteve presente por 13 anos, e antes de X-Plane e 747-400 Precision Simulator roubarem seu tróvão, Elite era o simulador

IFR definitivo. IFR? Instrument Flying Rules, um estágio de treinamento de voo que deve ser alcançado antes que um piloto possa legalmente chegar às nuvens, portanto, para a maioria, será um processo indispensável e obrigatório. É onde Elite quer chegar. A fim de voar próximo à visibilidade zero, a pessoa precisa computar muitas horas de voo. Elite foi desenvolvido para fugir da natureza financeira do treinamento de instrumentos, reduzindo o preço significativamente. Se você ainda não está impressionado, perceba que o simulador

pode ser usado para "logar" horas de voo reais com certas autoridades de aviação.

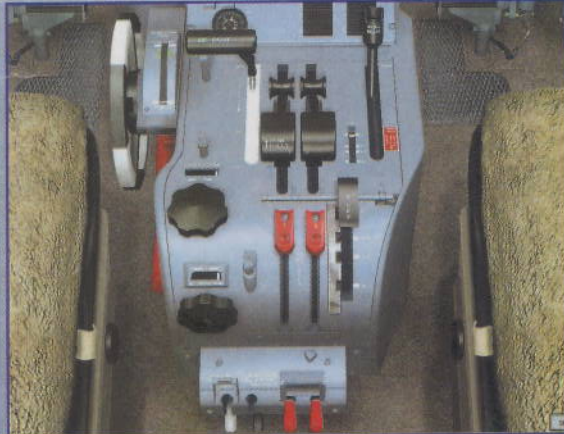
É o paraíso para quem deseja estar cada vez mais próximo da realidade. Mas e aquele pequeno pensamento que existe em cada um de nós que insiste em resistir às mudanças? E sobre o retorno de um clássico dos anos 60?

O inovador F-4 Phantom MkII, que evitou um arsenal tradicional a favor dos mísseis teleguiados, é uma volta ao passado de combates no Vietnã.

Se você deseja experimentar se o sistema de mísseis não é páreo para um Mig com uma arma, você pode; use o enigmático Project 1. A Third Wire Productions promete "atacar" no estilo anos 60.

A Targetware quer fascinar os sim-aficionados com Target Korea. É um simulador que se passa durante a Guerra da Coreia, com modelos e terrenos similares aos da época.

Já os helicópteros parecem ter desligado suas hélices, e perto da massa de aviões, estes modelos são quase insignificantes. Operation Flashpoint traz algumas



Saitek

OS CONTROLES DE JOGOS MAIS
DESEJADOS
DO MUNDO

DISTRIBUIDOR



(11) 5042-1157

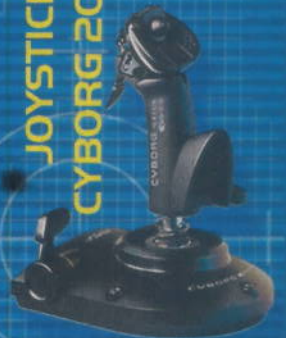
JOYSTICK
CYBORG 3D GOLD



GAMEPAD
P750



JOYSTICK
CYBORG 2000



RE VENDAS



(11) 3772-5270



(11) 3744-5836



(11) 6905-4424

(11) 3179-6900



(51) 3345-9655



(11) 283-1466



(11) 3097-0022
(21) 2431-9292

A mais recente versão de Flight Simulator mostra para onde estamos caminhando, ou melhor, voando. O Controle de Tráfego Aéreo e a AutoGen são seus principais atrativos. A nova tecnologia de auto-geração de cenários reproduz os elementos dos ambientes aleatoriamente, de acordo com dados precisos dos locais sobrevoados. Por conta disto, você verá o relevo, vegetação e construções associadas aos locais pelos quais o jogador estiver sobrevoando. A visualização completa da cabine das aeronaves, com a rotatória de 360°, é uma implementação acertada.

A versão Profissional traz consigo as ferramentas de edição de modelos e cenários. Para os mais aprofundados no assunto este pacote é uma grande pedida. O jogo foi até elogiado por profissionais da aviação, que encontraram no jogo aspectos altamente técnicos. E tocar as nuvens.

Os projetos desta profundidade e a qualidade de produção, aliados ao crescimento da banda larga, mostram que as possibilidades dos simuladores de voo estão se tornando tão ilimitadas quanto os céus. E que as altitudes aumentem cada vez mais. Boa viagem! ■

opções de voo, mas não é considerado um especialista na arte de alçar grandes vôos.

Fly! II, da Terminal Reality, é um outro ótimo jogo. Os excelentes efeitos de tempo, incluindo a habilidade de importar dados METAR (o código de observação primário utilizado nos Estados Unidos, relacionado aos registros de dados meteorológicos de superfície), e o ainda intuitivo aspecto do poderoso projeto de voo colocam Fly! II no patamar dos jogos mais realísticos.

O helicóptero Bell 407 é uma opção de voo. Você encontra até um helicóptero flutuante para aterrissagens em água, disponível para download na Internet. Outra grande característica de Fly! II é a habilidade para simular danos e falhas às várias partes da aeronave, o que significa que é possível tentar pousar o veículo com problemas em um dos motores.

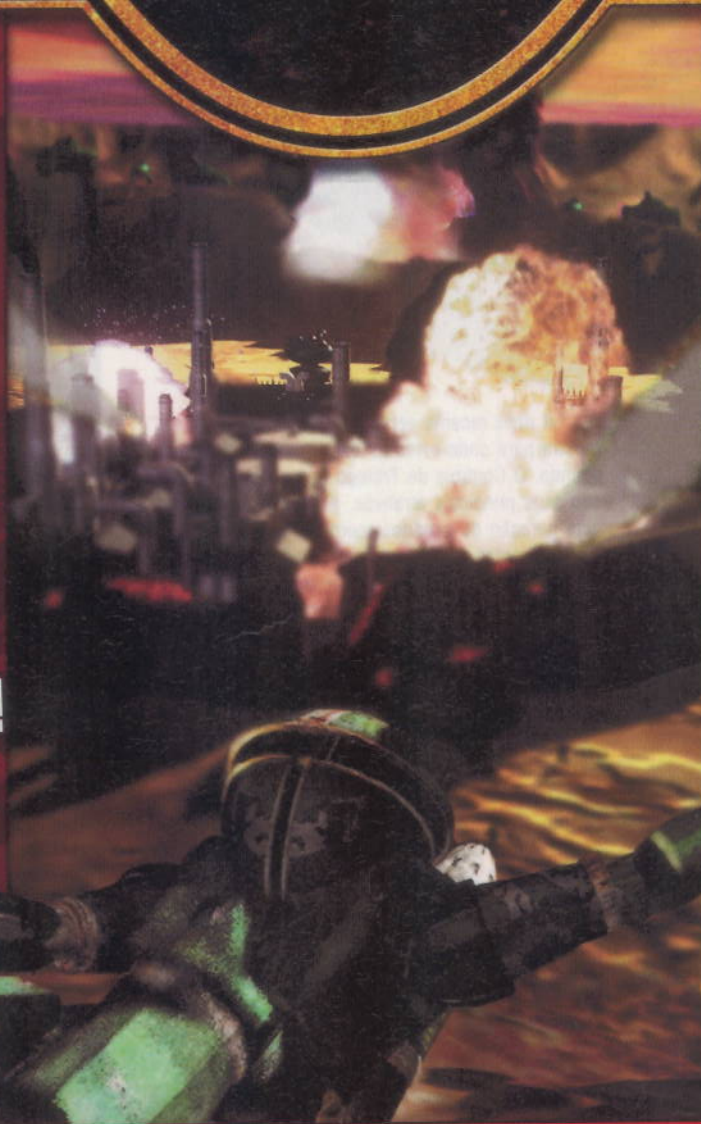
BRINDE DE CAPA

Dogs of War - Nosso jogo completo do mês



**A guerra
rompeu
fronteiras.
E agora,
envolve
novos
combatentes!**

**JOGO
COMPLETO**



Instalação

Dogs of War deve executar o AutoRun automaticamente quando o CD do jogo for inserido no drive de CD-ROM. Se isto não acontecer, abra o Windows Explorer, clique no diretório do CD-ROM, dê um duplo clique em Setup.exe, no menu de arquivo do CD e siga as instruções da tela.

Desinstalação

Se por alguma razão, você precisar desinstalar Dogs of War, clique no menu Iniciar, na área de trabalho do Windows, vá até Programas, e em seguida, até Dogs of War. Clique em Uninstall. O programa de desinstalação pedirá para confirmar suas ações e você será informado se quaisquer elementos instalados não puderam ser removidos de seu sistema.



Executando o jogo

O programa de instalação colocou um atalho de Dogs of War em sua área de trabalho. Dê um duplo clique sobre o ícone para iniciar o jogo. Alternativamente, você pode iniciar o jogo através do menu Iniciar.

A primeira vez que você executa Dogs of War

O aplicativo de configuração será executado na primeira vez em que você iniciar o jogo. É neste momento que você irá configurar as opções de gráfico e som para sua máquina. Completadas as definições, você poderá iniciar Dogs of War. Se você precisar alterar estas configurações, você pode executar o aplicativo novamente, selecionando-o a partir do menu Iniciar.

A HISTÓRIA TÃO DISTANTE

160 anos do nosso futuro, a população humana viajou além de seu próprio sistema solar e para as profundezas do espaço. Num esforço para repor os recursos cada vez mais escassos, dúzias de colônias de exploração foram construídas nos planetas espalhados pelo universo. Cada uma delas é mantida e governada por colonos, mas no final das contas é também responsável pelo governo imperial de volta à Terra.

A primeira destas colônias foi estabelecida em Primus IV, o menor planeta do sistema Primus. Os colonos foram proclamados como heróis, assim que partiram por Primus e, rapidamente, iniciaram a tarefa de construir o primeiro posto da Terra nas estrelas. A colônia foi um sucesso e exemplo para futuros esforços de colonização.

ATÉ AS CRIATURAS CHEGAREM...

O Mantai, a raça de criaturas inteligentes e nativas do planeta, atacaram a colônia sem avisar.

Eles iniciaram sistematicamente até destruir o equipamento e construções usadas para profanar um planeta que eles consideravam sagrado. Qualquer um suficientemente tolo que cruzasse os seus caminhos era morto ou capturado, e voltavam para a "colméia". Apesar dos inúmeros pedidos de socorro, a Terra recusou a mandar assistência. Os colonos foram todos aniquilados antes mesmo que pudessem repelir os ataques das criaturas, conduzindo-as de volta para áreas menos hospitaleiras do planeta.

Por muitos anos, a Terra deixou a colônia em Primus IV isolada e abandonada. Os colonos sobreviveram com o que puderam. A Terra preferiu deixá-los de lado, concentrando seus esforços em outras colônias. Mas tudo mudou quando o professor Darren Drabwel, um cientista militar enviado à Primus IV muitos anos antes, descobriu o SL-18.

Inicialmente utilizado única e exclusivamente como isolante, os cientistas militares rapidamente descobriram que o SL-18 processado poderia ser utilizado na construção de veículos e naves, oferecendo ótima proteção contra as mais variadas formas de armamento. Muito mais efetivo que o Kevlar ou armadura de escala E, o SL-18 logo veio a se tornar essencial nas operações militares.

Passadas duas gerações, a Terra se tornou mais e mais confiante nas propriedades do SL-18, mas menos preparada para pagar por ele. Os colonos, ainda ressentidos com suas experiências vividas durante a guerra contra os Mantai, se tornaram seres amargos e aguardam o momento exato da vingança. Com a chegada de um novo Imperador na Terra, os colonos e mineradores de Primus IV finalmente decidiram contra-atacar. Liderados pelo professor Drabwell, eles realizaram um ataque sobre o centro de comunicações militares do planeta, tomando o controle rapidamente.

Com as facilidades do centro nas mãos, eles estabeleceram contato com muitas raças não humanas e começaram a comercializar o SL-18, desta forma removendo sua confiança na Terra e fazendo de Primus IV uma colônia independente. Aborrecido, o Imperador da Terra mandou um grupo de naves a Primus IV para cessar a revolta e recuperar o controle do suprimento de SL-18. Avisados por simpatizantes pertencentes ao governo da Terra, os colonos estão prontos para usar o dinheiro obtido com a exportação de SL-18 para persuadir uma força mercenária, os WarMonkeys, e juntar-se a eles na defesa do planeta.

Assim que as tropas da Terra chegarem, os WarMonkeys viverão a maior batalha de suas vidas.



As facções guerreiras: As Unidades

A ORDEM IMPERIAL

Filosofia de combate: O objetivo da Ordem Imperial em combate é astuciosa: Atingir o inimigo onde eles são fracos e escapar antes que o inimigo possa reagir. Para pôr em prática esta filosofia, a Ordem Imperial, como padrão, utiliza um grande número de satélites espões, a fim de proporcionar aos comandantes locais uma visão precisa da batalha em qualquer momento. Este sistema de satélite permite ao comandante localizar suas forças oponentes e determinar onde atacar. Para usar as forças imperiais efetivamente, você precisa escolher quais unidades inimigas irá destruir primeiro e onde você fará isto. Você não pode vencer como um imperial, caso tente estabelecer ao seu inimigo um confronto direto.

Corbett: Um rápido veículo de patrulha equipado com uma metralhadora de porte médio que é apenas efetiva contra outros veículos de mesmo porte ou homens de infantaria. Não é eficiente contra unidades aéreas e pode ser facilmente destruído caso seja atingido.

Zippy: O mais rápido dos tanques imperiais. Levemente armado e blindado, não pode atingir unidades aéreas. O Zippy é equipado com um laser de alta energia que é apenas efetivo a curtas distâncias. Sua grande mobilidade é útil para superar estrategicamente seu oponente.

Geezer: O tanque imperial padrão. Consegue aliar poder de fogo, mobilidade e proteção. O Geezer não pode derrubar unidades aéreas. É o menor veículo capacitado a carregar uma arma de plasma com grande poder de fogo, mas de curto alcance.

Zwei Plasma Panzer: É o tanque de assalto imperial, mais lento do que qualquer outro tanque imperial, e tem o dobro de poder de fogo do Geezer e uma blindagem muito mais resistente. Com armas de plasma gêmeas, o Zwei Plasma Panzer tem um alto alcance de fogo para um tanque. Também não pode atingir unidades aéreas.

Spectre: Um avançado veículo, que utiliza o novo sistema de propulsão anti gravitacional. O Spectre é mais rápido do que o veículo de esteira equivalente e é capaz de atravessar obstáculos aquáticos. Foi desenvolvido para o auxílio próximo das forças imperiais e é munido de um foguete de sub-munição de curto alcance, uma arma que traz



sete cápsulas que carregam uma pequena carga de explosivo quando lançadas. O Spectre também é capaz de atingir alvos aéreos. Este veículo é uma das poucas unidades Imperiais capazes do fogo indireto.

• **Zwei Rakette Panzer:** Uma unidade anti-aviões móvel equipada com os mesmos mísseis Spook que os Spook Battery, o Zwei Rakette Panzer tem um ótimo alcance, assim como qualquer arma aérea, e é tão móvel quanto o tanque Geezer. Este veículo não pode atingir unidades terrestres e tem um nível de proteção similar ao Geezer.

• **Rhapsody:** Ao invés da Artilharia, os Imperiais decidiram contar com o avião para realizar ataques de longo alcance contra seus inimigos. O Rhapsody é o avião de ataque imperial padrão, equipado com foguetes de curto alcance. Tem a capacidade de atingir apenas unidades terrestres.

• **Troop Santini:** É um carregador pessoal aéreo, e é a mais lenta das unidades aéreas. O Troop Santini é muito bem protegido para uma unidade aérea, mas ainda é loucura voar próximo a unidades anti-aviões. É a maneira mais rápida de reposicionar a infantaria no campo de batalha em segurança relativa.

• **Protector:** Um transportador pessoal de esteira, tão móvel quanto o Geezer e bem mais protegido do que o Troop Santini. O Protector é a melhor maneira de assegurar a infantaria no apoio à suas forças blindadas.

• **Reaper:** É o veículo imperial responsável por instalar minas. O Reaper utiliza um ejetor de mina para rapidamente instalar minas anti-tanque (as minas destroem as partes mais vulneráveis de um veículo e ignoram a blindagem dos mesmos).

• **Santini:** É uma aeronave de patrulha mais rápida do que o Rhapsody. É levemente blindada e possui apenas metralhadoras. Pode atingir tanto unidades aéreas quanto terrestres, embora suas metralhadoras sejam relativamente improdutivas contra unidades blindadas. Suas armas de curto alcance expõem o veículo a fogo antiaéreo.

• **Sniper:** É o soldado de infantaria Imperia. O Sniper é equipado com um rifle sniper a laser, uma arma que possui três vezes mais alcance do que uma metralhadora leve padrão. Ele não pode atingir aviões e também não é útil contra unidades blindadas.

WarMonkeys

• **Filosofia de combate:** Com a ausência da sofisticação das forças Imperiais, os WarMonkeys confiam na proteção do SL-18 e armas pesadas para destruir seus oponentes. Muitas das armas são improvisadas, particularmente aquelas que foram desenvolvidas para combater os Mantai durante os primeiros anos de colonização de Primus IV. Embora as forças WarMonkeys careçam da rede de satélite de observação, eles possuem o SBAS (Shared Battlefield Awareness System), um sistema que permite que a posição de qualquer inimigo observado possa ser instantaneamente conhecida por todas as unidades aliadas. Todas as unidades WarMonkeys são dotadas deste sistema. Os WarMonkeys são violentos e leais.

• **Higgins:** É um hovercraft de patrulha muito veloz e capaz de ultrapassar obstáculos aquáticos. Este veículo pode procurar o inimigo praticamente em qualquer lugar. Infelizmente, para conseguir um rápido ganho de velocidade, a blindagem teve que ser sacrificada. Desta forma, os Higgins podem ser facilmente destruídos. Estes veículos são equipados com duas metralhadoras fixas, que são efetivas apenas contra unidades de infantaria e veículos levemente blindados. Só podem atingir unidades terrestres.

• **Mongrel:** É o tanque leve dos WarMonkeys. Comparado ao Zippy, sua cópia imperial, o Mongrel é mais protegido, possui uma arma de longo alcance e é apenas um pouco mais lento. Este veículo só pode efetuar danos contra unidades terrestres.

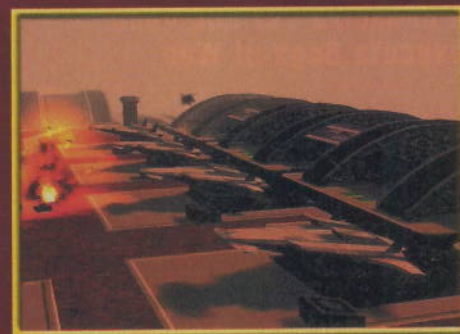
• **Stalwart:** O tanque mais comum dos WarMonkeys, e a grosso modo, se equivale ao Geezer Imperial. O Stalwart é mais lento do que o Geezer, mas possui

blindagem superior e uma arma de longo alcance. É equipado com uma arma de 4.75" de alta velocidade, mas como o Mongrel, pode apenas atingir alvos terrestres. O Stalwart não é eficaz contra infantaria.

• **Satan:** O mais pesado e lento dos tanques dos WarMonkeys. O Satan possui uma blindagem virtualmente impenetrável e uma arma gigante. Enquanto o poder de fogo de curto alcance do Satan não é tão devastador quanto o Zwei Plasma Panzer, seu alcance é relativamente maior. É equipado com uma arma de 6" de alta velocidade e pode alvejar apenas unidades em terra.

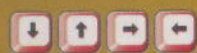
• **Firemonkey:** É uma escavadeira transformada com um enorme lança-chamas e blindagem reforçada na pá. Na parte frontal, o Firemonkey é tão blindado quanto o Satan. E mais rápido. Os tanques de combustível para o lança-chamas são adaptados com menos blindagem na parte traseira do Firemonkey e tende a explodir quando é atingido. O lança-chamas é uma arma poderosa que supera a metralhadora leve da infantaria. É impossível atingir aviões e o alcance é tão curto que os disparos muitas vezes nem chegam a atingir veículos. De qualquer forma, se capturados, os veículos de blindagem reforçada irão descobrir que suas proteções são vulneráveis diante das intensas chamas do Firemonkey.

• **Blunderbuss:** É um outro veículo civil adaptado. O Blunderbuss é baseado em uma escavadeira e é mais rápido do que o Firemonkey, porém menos blindado em sua parte frontal. O veículo possui melhor proteção à sua volta e é equipado com um batedor de ar comprimido carregado de pedaços de metal. Os destroços são então expelidos para fora do barril de armas, criando uma chuva mortal.



Controles de teclado

CONTROLES PRINCIPAIS



Controle de direção geral, navegação pelo menu, etc.

• **Mouse:**

- Botão Esquerdo: Seleção
- Botão Direito: Ação/Manter pressionado acessa menu

CONTROLES DE UNIDADE



Tecla para mudança de controle direito



Manter pressionada para modo de comando direito



Mudar unidades selecionadas para posição "Standby"



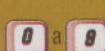
Mudar unidades selecionadas para posição "Ativo"



Interromper comandos das unidades selecionadas



Selecionar o alvo mais próximo e travá-lo para controle direito



Seleção/Determinação de grupos/* + CTRL" dispensa o grupo/Tecla duas vezes para ir para o grupo

INTERFACE



Mudar modo de visualização de Mapa/Sniper



Aproximar zoom de Minimapa (e visão Sniper)



Recuar zoom de Mini-Mapa (e visão Sniper)



Mudar ativação de visualizador



Mudar ativação de barra de Interface



Mostrar todas as mensagens atuais

O Blunderbuss não consegue atingir unidades aéreas e é relativamente ineficaz contra veículos blindados.

- **Missile Ranger:** Um outro veículo civil transformado, o Missile Ranger é uma pick-up 4X4 com uma placa de proteção e um lançador de mísseis Spook apoiado na parte traseira do automóvel. O Missile Ranger só pode atingir alvos aéreos e possui um ótimo alcance.



- **Guillotine:** É um enorme canhão móvel, e muito lento. Equipado com um canhão de 8", o Guillotin é foi criado especialmente para fogo indireto. As grandes balas explosivas atiradas por ele tem o mesmo efeito de infantaria e veículos leves, mas requer disparos diretos para serem efetivas contra veículos blindados. Como uma peça de artilharia, o Guillotine não pode acertar aviões. O Guillotine é moderadamente blindado.

- **Spume:** É um veículo de transporte pessoal que utiliza um chassi de hovercraft. Como o Portector Imperial, o Spume é muito bem blindado, e também um dos poucos veículos dos Warmonkeys que é mais rápido do que sua duplicata Imperial. Como uma espécie de hovercraft, o Spume pode circular por terrenos suaves e aquáticos.

- **Branson:** É um veículo desenvolvido especialmente para reconhecimento. Com ele, os Warmonkeys podem observar sobre as colinas. O Branson é equipado com um sensor que é suspenso por balão de ar. O veículo possui esteira e tem proteção e mobilidade similar ao Mongrel.

- **Chopper:** É o último dos veículos civis modificados empregados pelos Warmonkeys. Trata-se de um helicóptero simples. O banco de co-piloto e o local para bagagem foram removidos para dar lugar ao apoio de minas anti-tanques. Não possui blindagem e é muito fácil de ser abatido. O Chopper só é mais veloz do que o Troop Santini.

- **Grenadier:** É um soldado de infantaria especialista em granadas. O Grenadier é munido de um lançador de granadas de longo alcance com alcance similar ao Sniper Imperial. Ele não pode atingir alvos aéreos. As granadas são letais contra a infantaria, mas não surtem nenhum efeito contra veículos blindados. O Grenadier é também uma das poucas unidades capazes de desferir fogo indireto. Portanto esta característica, o Grenadier torna-se indispensável nos combates de rua.

Unidades compartilhadas com humanos

- **Pillbox:** É um anti-soldado. Tem posicionamento defensivo e é equipado com uma metralhadora pesada de longo alcance. É protegido por camadas de concreto reforçado. Não funciona contra unidades blindadas e aéreas.

- **Spook Battery:** É uma unidade anti-aérea de posicionamento defensivo, equipada com mísseis terra-ar. Só pode atingir unidades aéreas e tem incrível alcance.

- **Turret:** É uma unidade anti-tanque de posicionamento defensivo, equipada com uma arma de 4.75" de alta velocidade. Pode atingir apenas alvos terrestres.

- **Machine Gunner:** É a unidade de infantaria mais comum. É equipada com uma metralhadora leve. Não causa danos a veículos blindados.

- **Missile Man:** É equipado com mísseis de duas funções, que podem destruir alvos tanto aéreos quanto terrestres.

Os Mantai

- **Filosofia de combate:** Os Mantais são especialistas em combate corpo-a-corpo. Infelizmente, as forças humanas possuem algumas unidades muito mais rápidas do que todos, exceto o Corvoid. São rápidos para detectar unidades terrestres em movimento através de vibrações sísmicas.

- **Corvoid:** Uma espécie voadora de Mantai. Em um combate, este é o mais fraco dos Mantais. É o mais rápido de todos e pode atacar terrestres e aéreas.

- **Raptor:** É a espécie mais comum dos Mantais. Quase tão rápido quanto os tanques leves, o Raptor é muito bem protegido. A única desvantagem é que o Raptor precisa estar muito próximo de seu oponente para causar-lhe danos. Não ataca unidades aéreas.

- **Rhinoïd:** É uma espécie gigantesca de Mantai. É muito bem protegido por placas de quitina. Quando ele encosta seus marfins no solo, ondas de choque são emitidas, atingindo qualquer coisa que estiver próxima a ele.

- **Psychoraptor:** É a espécie mais vulnerável dos Mantais. É mais lento, pequeno e mais suscetível



do que o Raptor, o Psychoraptor tem a propriedade do mimetismo, como um camaleão. Ele também lança veneno em seus oponentes.

- **Fire Bug:** É uma espécie que produz substâncias químicas inflamáveis. Com seu forte abdômen, o Fire Bug pode lançar fogo quase tão longe quanto o Firemonkey. É maior e mais lento do que o Raptor, e também mais facilmente atingível. As substâncias produzidas por ele se auto-inflamam no ar, causando danos aos inimigos. Não pode atingir unidades aéreas.

- **Crash Bug:** É uma espécie que pode gerar um poderoso campo bio-elétrico. O Crash Bug é maior e mais lento do que o Fire Bug. Suas descargas elétricas afetam as unidades, fazendo-as colidir ou desligar por um período de tempo.

Jogando Dogs of War

JOGO SINGLE-PLAYER

Selecione a opção Single do menu principal. Então, você estará na tela do jogo single-player. Se você não entrou com um perfil de jogador, a única opção disponível será "Edit Player" (Editar Jogador). Selecione as configurações desejadas. Há três missões de Alliance (Aliança) em Dogs of War: The Imperial Order (A Ordem Imperial), WarMonkeys e The Mantai. Você não poderá jogar as missões Mantai até que você tenha completado todos os estágios de Imperial Order e WarMonkeys.



JOGO MULTIPLAYER

Selecione a opção Multi do menu principal. Então, você estará na tela do jogo multiplayer. Selecione a opção relevante, entre Host (Anfitrião) e Join (Juntar-se).

- **Host:** Selecionando Host, você vai para a tela de jogo host. Entre com um nome de sessão clicando em Game Name, e clique em Enter. Depois de acertados todos os detalhes, selecione a opção Play Game.

- **Level (Estágio):** Use as setas da lista para escolher o estágio que você deseja jogar.

Jogos de treino e desafio (Training e Challenge)

Para jogar um jogo de Treino ou Desafio, selecione Training ou Challenge na tela do menu principal do jogo. Se você não entrou com um perfil de jogador, a única opção disponível será "Edit Player" (Editar Jogador). Selecione as configurações desejadas. Quando você joga Dogs

BRINDE DE CAPA

of War, o único modo de jogo será Training. De qualquer forma, você pode baixar estágios extras da Internet. Eles, então, aparecerão sob o modo Challenge. Depois de selecionar o modo de jogo e o estágio, clique na opção Play Game.

OPÇÕES DE EDIÇÃO

Para editar quaisquer configurações de jogo, selecione Options, na tela de menu principal. Qualquer modificação realizada nas telas de opção serão salvas automaticamente.

OPÇÕES DE GRÁFICOS

Use as setas nas listas de bala para escolher as configurações desejadas.

OPÇÕES DE SOM

Use as setas nas listas e indicadores de bala para escolher as configurações desejadas.

OPÇÕES DE CONTROLE

As configurações de controle são armazenadas dentro de seu perfil. Se você não entrou com um perfil de jogador, a única opção disponível será "Edit Player" (Editar Jogador). Selecione as configurações desejadas.

OPÇÕES DE REDE

Use as setas nas listas de bala para escolher as configurações desejadas. Use a lista para escolher o protocolo de rede e, então, entre com os valores apropriados na caixa que deslizará da esquerda da tela. Os protocolos de rede disponíveis são IPX, TCP/IP, Modem e Serial.



Tela de gerenciamento

Na primeira vez que você entrar na seção de Gerenciamento, você automaticamente irá para a tela de Briefing. A tela de Briefing dará a você a informação necessária para construir sua força para o estágio.

Lela tudo atentamente; você acabará encontrando dicas úteis de como completar a missão. Os objetivos automaticamente avançarão após certo tempo. De qualquer forma, eles podem ser cancelados a partir de três opções da tela: Move Back na Objective (Voltar um Objetivo), Pause Automatic Objective Navigation (Pausar Navegação de Objetivo Automática) e Move to Next Objective (Mover para Próximo Objetivo).

ASSEMBLE TROOPS

Selecionando o botão Assemble, no lado direito da tela, você irá diretamente para a tela Assemble Troops. É aqui que você construirá sua



força para o estágio. Há quatro opções: Barracks, Staging Area, Armoury e Macro Panel.

• **Barracks:** Mostra as tropas que estão disponíveis para a missão.

• **Staging Area:** Há dois tipos de unidades neste painel. Unidades que são dadas e você deve empregar no estágio e unidades que você compra do Arsenal (Armoury). Você não poderá vender as unidades que lhe são dadas (você verá uma cruz vermelha sobre o valor da unidade). Se você puder vender uma unidade, será possível ver claramente o valor. Clique com o botão esquerdo sobre a unidade e arraste-a para o Arsenal.

• **Armoury Panel:** Se você puder comprar unidades extra para um estágio, elas irão aparecer no Painel de Arsenal. Para comprar uma unidade, clique com o botão esquerdo do mouse e arraste a unidade para a Área de Preparação (Staging Area). Seus créditos disponíveis são mostrados no canto superior direito da tela. Clique com o botão direito sobre uma unidade para ver as estatísticas.

Para rapidamente configurar suas forças que deseja utilizar, use os botões macro no Macro Panel. Para rapidamente designar infantaria, decida se você quer suas melhores ou piores tropas (isto é feito com o uso do botão Best First/Worst First). Selecione "Assign All Infantry" para preencher todos os espaços de infantaria livre em Staging Area. Se você preferir, escolha toda a infantaria de um certo tipo ou ordene uma unidade selecionada de Barracks Panel arrastando-o para o botão macro "Assign All Infantry". Para remover toda a infantaria de Staging Area, selecione o botão "De-Assign All Infantry".

Carregando e salvando um jogo

Todas as operações de salvamento e carregamento podem ser realizadas nesta tela, mas você só pode salvar missões single-player.

Você pode salvar o jogos de duas maneiras: Clique no botão "Save", e selecione um jogo para substituí-lo, ou clique na caixa Selected Save e digite um novo nome para criar um novo salvamento.

Para carregar um jogo, selecione-o no painel esquerdo e clique no botão Load. Para renomear um arquivo, selecione-o no painel esquerdo e clique no botão Rename. Digite o novo nome na caixa de texto e utilize os botões Yes/No para confirmar ou rejeitar as edições.

AVALIAÇÃO (DEBRIEFING)

Quando você completa uma missão, você retornará às telas de Gerenciamento, até a tela de Avaliação (Debriefing). Esta tela exibe informação da sua performance na missão – numa missão single-player, isto permitirá que você progrida ou repita a missão. Você verá análises de tópicos como Total Points (Pontos Totalizados), Unit Effectiveness (Efetividade de Unidade), Troop Summary (Resumo de Tropa) e Play Summary (Resumo de Jogo).

CHAT

Esta tela só está disponível no modo Multiplayer. Para mandar uma mensagem de chat, digite-a e tecle Enter para mandá-la para outros jogadores de sua sessão. Todas as outras informações são travadas.

Qualquer opção de edição deve ser feita na tela Session.

In-Game

A interface do jogo é composta de uma GUI (Graphical User Interface), ou Interface de Uso Gráfico, situada na base da tela. Unit Markers (Marcadores de Unidade) para cada unidade do estágio, mouse e controles de teclado.

A interface in-game está situada na base da tela. Qualquer comando pode ser executado a partir deste painel, mas se preferir, você pode usar o teclado. A tela principal do visualizador pode ser usada para controlar suas unidades.

Todas as suas unidades e a dos inimigos que você pode ver aparecerão no visualizador. Você pode selecionar e comandar suas unidades a partir deste painel, da mesma forma que na visão de jogo principal.

O System Panel (Painel de Sistema) tem duas funções: pausar e continuar o jogo.

O Menu de Sistema pode ser acessado a qualquer momento do jogo. Simplesmente, tecle Esc ou o botão System do GUI. O menu mostrará uma visão geral dos objetivos que você completou e permitirá alterar opções de jogo.

O Painel de Câmera possui funções como alterar as configurações para mostrar e ocultar barras de status e marcadores das unidades, mudar os modos de câmera, aproximar e recuar a visão principal do jogo e recentralizar a câmera por trás da unidade que você está controlando no modo de controle direto e retornar ao modo de câmera padrão. ■

Requerimentos de sistema

- Windows 95/98/2000
- Pentium II 266 MHz
- 32 MB de RAM
- VooDoo I ou placa 3D equivalente
- Placa de som 16 bit
- 650 MB de espaço livre no HD
- Drive de CD-ROM
- DirectX 7



**Sangue e
violência animada**

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

MYTH III

A ERA DO LOBO

... E DA ESCURIDÃO, UM HERÓI SURGIRÁ PARA
TRAZER À TONA UMA NOVA ERA DE LUZ...

Myth III
A Era do Lobo se
passa 1000 anos antes
dos dois jogos anteriores.
Essa nova versão é um épico
da fantasia medieval, com
gráficos aprimorados, totalmente
em 3D. Enfrente emocionantes
batalhas e conheça a vida de Connacht,

o lendário
guerreiro que
livrou toda a
humanidade dos
terríveis Myrkrídiás e
dos impiedosos Trows,
tornando-se o imperador
de todas as terras.



Visite Nosso Site

Greenleaf
É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br



Mumbo
Jumbo

Myth III e o logo Myth III são marcas comerciais da Mumbo Jumbo Entertainment. Godgames e o logo Godgames são marcas comerciais da Greenleaf Digital Games. Inc. Tave 2 e o logo Tave 2 são marcas comerciais da Tave 2 Interactive Software. Todos os outros nomes e marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos titulares. © 2001 Mumbo Jumbo Entertainment. Todos os Direitos Reservados. © 2001 Green Leaf Distribuição Ltda. 100% em 3D e 100% em 3D.

MAX PAYNE



Ele fará justiça a qualquer custo

Nosso leitor Marcos Encarnação Said (gamevicio@ig.com.br), de Cardoso, interior de São Paulo, continua arrasando em nossa seção Banco de Talentos.

Dessa vez, ele nos enviou o walkthrough de um dos mais emocionantes e realísticos games do momento, **Max Payne**.

Mas que isso não pare por aí. Mande você também suas matérias para esta seção, por meio de nosso e-mail:

editoria@pcgamer.com.br
ou por carta: Rua Antônio Camardo,
364 - Tatuapé / CEP 03309-060.
Contamos com vocês!

Um equipamento absolutamente indispensável para se jogar Max Payne é um saquinho de pipoca! É isso mesmo! As majestosas... imagens proporcionadas pela engine Max-FX são surpreendentes e transformarão seu monitor em uma tela de cinema.

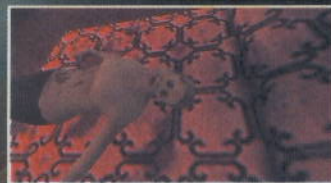
Mas o game é muito mais do que belas imagens, os momentos de combate nos trazem a emoção de matar seu inimigo de várias formas diferentes utilizando o Bullet time, tarefa não muito fácil, pois a I.A. está incrível.

A dificuldade cresce, gradualmente, ao longo dos níveis e os puzzles contribuem no tempero da diversão.

Vale lembrar que Max Payne foi lançado aqui no Brasil, totalmente em português, pela GreenLeaf.

**PARTE I:
THE AMERICAN DREAM**

O começo do jogo é bastante dramático, retrata a cena em que Max retorna para casa e encontra indivíduos drogados violentando e matando sua esposa e filho.



Capítulo 1: Roscoe Street Station

Entre na porta à esquerda e encontre um policial morto. Vasculhe os armários e apanhe munições e um painkillers.



Prepare sua pistola porque dois sujeitos o aguardam lá fora.



Na plataforma 2, mate o cara que está rendendo um policial. Conduza este policial até o display da sala de controle, na plataforma 3.



Acione a linha 2 e entre no trem mostrado pela câmera de vigilância. Contra estes inimigos, tente acertar a válvula de um dos cilindros, o que acarretará em uma explosão.



Capítulo 2: Live From the Crime Scene

Chegue ao banco de Roscoe através do esgoto. Apanhe alguns painkillers sobre a mesa. Por meio do computador, abra a porta A e pegue os detonadores, abra a porta B e retroceda o percurso, até a porta, após a escada.



Coloque os detonadores na porta referida e se afaste.



Caso o portão de saída esteja fechado, pressione um interruptor na segunda cabine.



Capítulo 3: Playing it Bogart

Após matar os dois inimigos no início da fase, outros três virão. Os drogados não incomodarão você a não ser que você o faça antes.



Posteriormente, prossiga quebrando a janela.



No quarto 301, acione o controle de vibração da cama e pegue a Shotgun.



Abra a porta de saída atirando no cadeado.



Destrua esta porta no final do corredor, atravesse o parapeito do prédio e apanhe alguns Molotov Cocktail no outro quarto.



Atire no recipiente do aquecedor de ar, sua queda abrirá uma fenda no chão.



No quarto 216, encontre uma passagem, abrindo a porta do guarda-roupa.



Capítulo 4: The Blood Veins of New York

(fig22) e (fig23) Desbloqueie a porta direita atirando nas caixas de madeira. Apanhe a chave do bar na mesinha do quarto onde a negociação estava sendo feita.



Chegando ao terraço, atire no teto de vidro e salte para o nível inferior.



O portão de saída da fase só se abre quando o botão na recepção for acionado (por um curto período de tempo).



Capítulo 5: Let the Gun Do the Talking

Mate alguns inimigos na loja de penhor. Entre no prédio pela escada próxima da van.

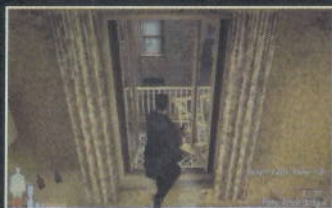
28) Atire num dos cilindros, a explosão resultante arremessará o cilindro central destruindo a porta bloqueada.



Apanhe, nos fundos da loja de penhor, a chave da escadaria na prateleira.



Salte pela janela e conclua o nível.



Capítulo 6: Fear That Gives Men Wings

No final da escada de emergência, salte sobre a caçamba e não perderes energia.



Converse com este cara e leve-o até a lavanderia do Luigi. Chegue ao andar seguinte através do elevador.



(fig34) No primeiro terraço, caminhe sobre os canos e chegue à outra janela.



Lupino é baleado durante a animação, mas consegue fugir, persiga-o e pule em cima do trem no final.



Capítulo 7: Police Brutality

Chegue ao outro prédio utilizando os tubos. Durante toda a fase, siga os rastros de sangue deixados pelo ferimento do inimigo.



No prédio em construção, chame o elevador de serviços pressionando o botão no pilar. **Dica:** há um painkillers próximo do cadáver do policial.



Estando sobre o teto de vidro, atire nos cilindros para explodir os inimigos e não se esqueça de cair em cima das caixas.



A parte final da fase reserva uma grande quantidade de inimigos. Se possuir granadas ou cocktail, essa é a hora de empregá-los.



Capítulo 8: Ragna Rock

Puxe o switch em baixo do balcão e uma porta atrás de você se abrirá.



A plataforma direita, em cima da discoteca, abriga alguns itens valiosos.



No palco de rock, ative o computador direito (controle do cenário). Vá ao painel seguinte e levante as placas 2 e 4.



Capítulo 9: An Empire of Evil

Recolha o máximo de painkillers e armas que puder nas mesas. Quando estiver pronto, dirija-se ao centro do pátio e os inimigos surgirão.



A estratégia é não ficar no centro do pátio, devido a molotov cocktail jogados pelos inimigos do andar superior, e usar os pilares como escudo.



PARTE II: A COLD DAY IN HELL
Capítulo 1: The Baseball Bat

Com o bastão de baseball, quebre o cadeado do armário e recolha dois painkillers.

Este início de fase lembra bastante o game Metal Gear Solid pela forma furtiva que Max deve agir. Não bata em ninguém, apenas caminhe atrás da segunda dupla de inimigos que fazem a ronda, entre na primeira porta à direita e recolha as armas.



Não é necessário matar os inimigos deste andar, pegue o elevador na próxima porta à direita.



Siga para o hotel, mate o inimigo de camisa branca por último, devido à sua grande resistência.



Capítulo 2: An Offer You Can't Refuse

Entre na guarita, o switch faz abrir o portão. Mais adiante, levante um container acionando a alavanca do guincho.



Não deixe de pegar o Sniper Rifle dentro de um container. Atire no bloco que trava a roda da carroceria do caminhão, isso fará a ponte baixar.

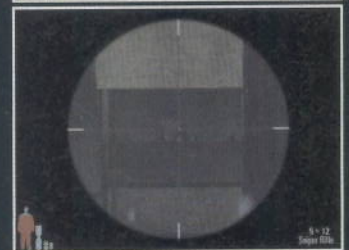


Capítulo 3: With Rats and Oily Water

(fig57) Os inimigos, em locais mais elevados, possuem um maior campo de visão e precisão em seus disparos. Deste modo, elimine-os primeiro.



Saindo do primeiro galpão, você controla uma máquina, cada painel vai em uma determinada direção. Não deixe de matar as sentinelas com o Sniper Rifle.



No segundo galpão, o controle que abre a porta de saída está no final da plataforma superior direita.

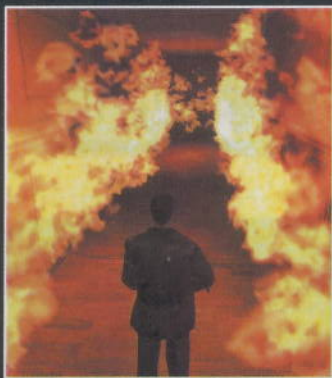


(fig62) Acabe com todos os inimigos da sala de máquinas do navio. A última câmara abriga muitas munições e uma nova arma: a Colt Commando.



Capítulo 4: Put Out My Fires With Gasoline

(fig63) Fuja das chamas e não permaneça por muito tempo em um mesmo local.

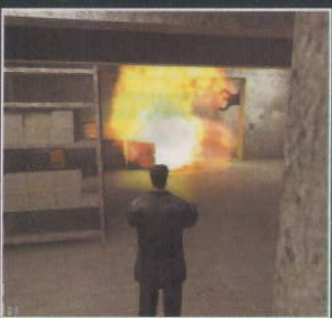


Chegue ao esgoto por meio da escada de mão após a cozinha.



Capítulo 5: Angel of Death

Acerte os galões de combustível e os inimigos "voarão pelos ares".



Recolha os itens na cozinha e jogue uma granada nos inimigos que usam a mesa como égide. A seguir, retorne à cozinha e siga pela outra porta.



Saindo da porta direita, no salão principal, não siga este inimigo, pois há outro inimigo com uma M79. Espere a porta fechar, aproxime-se e afaste-se da porta.



PARTE III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Capítulo 1: Take Me To Cold Steel

Salte pelo vidro e atire na base do sensor laser.



Um inimigo sairá de dentro do container quando você entrar no escritório.



Após da caldeira, recolha os itens da sala direita saltando nas plataformas escuras do tanque de lava.



Atravesse o poço de lava caminhando na borda esquerda.



Capítulo 2: Hidden Truths

Pegue a granada na prateleira, jogue nos lasers e gire a válvula cerrando o escape de gás.



No próximo feixe de lasers, empregue as caixas e tambores como apoio em seus saltos.

Dica: há uma granada dentro de um caixote de madeira.

Encontrando outra porta bloqueada por gases em chamas.

localize uma grade de frente aos gases, atire no painel e ela se abrirá. Agora é só entrar e girar a válvula.



Atravesse a passarela e atire nos barris içados pelo empilhador de carga. Como uma parte da escada está quebrada faz-se necessário subir em outra plataforma e, então, chegar na parte intacta.



Acionando o painel, você trincará a porta metálica, bastam alguns tiros na parte trincada e uma fenda será aberta. No corredor das fornalhas, atire no primeiro laser, entre no carro de mina e atire no segundo laser quando estiver na metade do percurso.



Na edição 54 da CD Expert você terá a parte final deste brilhante game!

COMANDOS PARA MAX PAYNE

→ ← ↑ ↓	Movimentam Max
enter	Ação
shift direito:	Saltar
ctrl direito:	Agachar
tab	Usar painkillers
1 a 6	Seleção de armas
0 Num Keypad:	Recarregar arma atual
Mouse:	
Botão esquerdo:	Atirar
Botão direito:	Modo câmera lenta (bullet time)
F5	Salvar jogo rapidamente
F9	Carregar jogo rapidamente

DIVERSÃO + INFORMAÇÃO = NAVEGAÇÃO

Exatamente. Depois de tantos games em sua revista CD Expert, a seção ONLINE vem apresentar diversos endereços interessantes para levá-lo 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!

• TRUQUES E MACETES PARA UM CLIQUE

www.icomo.com.br

Quem já não passou apuros na hora de resolver coisas simples da vida? Na falta de algum mestre para perguntar como se usa uma furadeira por exemplo, acesse o icomo. Esse endereço apresenta minitutoriais para quase todas as tarefas rotineiras do dia-a-dia. Nesse site, fora o fato de tudo estar em português, você pode pesquisar por assunto e ainda ficar sabendo o tempo que você leva para finalizar cada tarefa.



• XÔ SOLIDÃO!

www.namorados.com.br

Ficar sozinho é coisa do passado. Nesse endereço você pode encontrar o seu par ideal, além de realizar testes e saber um pouco mais sobre ele. A grande novidade desse endereço é a seção de contratos para os mais diferentes tipos de relacionamento. Imagine poder colocar no papel os termos de seu compromisso... Você também pode participar, através do site, de diversas discussões. O visual do site é super jovem e de fácil navegação.



• ESSENCIAL PARA QUEM ESTÁ ESTUDANDO

www.releituras.com/index.htm

Para quem está passando pelos apuros do vestibular, nada melhor do que um bom endereço com dicas, resumos das principais obras literárias, telefones de faculdades e universidades; enfim, tudo aquilo que é necessário para entrar com o pé direito no mundo dos universitários. O Releituras.com tem todos esses elementos e ainda conta com uma seção de humor (negro para alguns) contendo as pérolas encontradas nas principais provas de todo o país.



• A HORA E A VEZ DO PAPILO

www.supla.com.br

Depois de voltar a cena, com ajuda do programa "Piores Clipes do Mundo", o roqueiro maluco tomou de assalto o mercado musical com ajuda de sua aparição na "Casa dos Artistas". Para quem quer conhecer mais o Rock Man, o site oficial apresenta toda sua história, discografia, várias fotos do artista e ainda um link direto para falar com o Supla.

E das belas imagens disponíveis.



• MUITO ALÉM DAS PALAVRAS

www.mensagensubliminar.com.br

Prepare-se para ficar de cabelo em pé! Nesse endereço, você descobrirá o que existe por trás das músicas e propagandas mais famosas do mundo. Acredite-se que a mensagem subliminar não é percebida pela pessoa através da fonética, mas, o cérebro assimila e compreende essas mensagens. Como exemplos, o site conta com uma biblioteca de músicas que, quando tocadas ao contrário, apresentam frases horripilantes. E nem mesmo os desenhos da Disney se salvaram da análise minuciosa desse pessoal. No site você encontrará exemplos de mensagens ocultas de montão.



• DISCOTECA EM CASA

www.aquimp3.com

Prá que Napster ou Morpheus? O AquiMP3 é um site de busca que encontra todas (ou quase) músicas no formato MP3 que estão disponíveis na Internet. O site é bem eficiente e simples de ser usado. Basta dar o nome da banda ou da música para que o site comece a garimpar todos os endereços existentes. A vantagem desse endereço é que você não tem de compartilhar nada, como é necessário nos principais programas do gênero. Dessa forma, sua coleção de músicas, com certeza, estará bem completa. Fora as músicas, você conhecerá as notícias mais recentes do universo musical, com constantes atualizações. Além disso, o site está todo em português.



• CARTÕES GRÁTIS PARA TODAS AS OCASIÕES

www.perfectgreeting.com

Quem nunca esqueceu de mandar um cartão para um amigo(a) ou namorado(a) em um dia especial? Pensando nisso, vários sites nasceram oferecendo o envio de cartões virtuais pela rede. Infelizmente, a grande maioria deixou de oferecer o serviço gratuitamente. Para salvar os mãos-de-vaca de plantão, descobrimos o Perfect Greetings, um endereço que ainda oferece cartões de graça para todo mundo. O destaque desse endereço é a grande quantidade de opções que você pode usar.



• OS PIORES TAMBÉM EM DESTAQUE

www.ibost.com.br

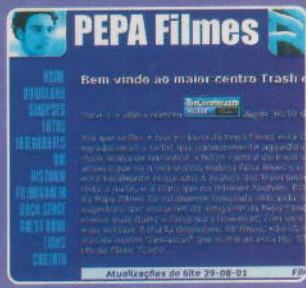
O trabalho do iBost já é superconhecido. Banners e mais banners estão em todos os sites que buscam ganhar o prêmio de melhor site. Porém, e o outro lado da moeda? Eles não ganham nada? Chegou a hora de virar o disco e conhecer o que faz mais sucesso entre os piores. Para premiar os sites "toscós" da rede, surgiu o iBost, uma espécie de sátira descarada. No site do organizador do prêmio, você encontra todas as informações de como votar naquele site que ninguém sabe porque está on-line e também tem acesso aos mais votados. Entre e vote nos piores sites da Internet.



• APRENDIZ DE GEORGE LUCAS

www.pepafilmes.com.br

Você já deve ter visto os vídeos de "Hermes e Renato" na MTV. Agora, chegou a hora de ver sua versão na Internet. Está cheio de gente fazendo filmes caseiros. A facilidade de criar e editar essas pérolas é tão grande, que basta um pouco de bom (ou mau) gosto, uma web-cam e um computador, que qualquer um pode se tornar um Spielberg da vida. O Pepafilmes é o endereço certo para quem aprecia essa cultura trash. No site, estão disponíveis vários filmes caseiros com toques de humor negro e muitos efeitos especiais.



• CIFRAS GRÁTIS PARA VOCÊ

www.casa.cifras.nom.br

Se você é um daqueles que anda com o violão debaixo do braço, para cima e para baixo, e sempre anima as festas de confraternização, esse é o site ideal para você. Nele você encontra dezenas de cifras de canções nacionais e internacionais para violão, guitarra, baixo, bateria e gaita; bibliografia de várias bandas; classificados para comprar ou vender seus instrumentos, salas de bate-papo e muito mais. Afinal, tudo aquilo que um futuro músico gostaria de saber e conhecer a fundo tudo que cerca o vasto universo das cifras musicais.



• O REI DO TERROR BRASILEIRO

www.zedocaixao.com.br

Já faz algum tempo que o mestre do terror trash brasileiro foi reconhecido mundialmente. Se você ainda não conhece toda a saga desse herói, ou quer conhecer um pouco mais o trabalho do gênio José Mojica Marins, seu site oficial apresenta uma vasta galeria de fotos, informações sobre os principais filmes e carreira do Zé do Caixão. O destaque fica por conta da bibliografia oficial do personagem Zé do Caixão, com direito a revelação de seu nome verdadeiro... Outro ponto especial do site é a rádio do personagem, onde o internauta pode ouvir as crônicas horripilantes do famoso personagem tupiniquim.



• OS MISTÉRIOS DA VIDA

www.geocities.com/Athens/Agora8367

Você já deve ter parado para pensar naqueles enigmas que nunca tiveram solução... Máximas como "porque o gol de bicicleta tem esse nome", entre muitas outras, estão reunidas em um único endereço na Web. O site Mistério da Vida, está sempre coletando mais e mais materiais sobre esses mistérios que nem o homem tem a resposta. Talvez o site tenha um "oráculo" como informante, para saber tantas informações. Vale a pena conferir, já que todo o conteúdo está em português.



• FUTEBOL TOTAL

www.futeboltotal.com

Qual é a paixão do povo brasileiro? É difícil alguém que não tenha o futebol como paixão nacional. Dessa forma, apresentamos um dos mais completos sites: futeboltotal.com. Nele, você estará por dentro das últimas notícias do mundo do futebol, conhecerá todos os resultados das competições nacionais e internacionais, poderá acompanhar ou ouvir as transmissões ao vivo dos jogos, terá uma lista de ex-craques na seção colonistas, para conhecer o que cada um pensa e, é claro, muito, muito futebol, de toda parte do mundo. E, ainda mais, está todo em português.



• FÓRMULA 1 EM CASA!

www.formula1.com

Se você gosta de velocidade, mais precisamente, o circo da fórmula 1, este é o seu site! Acesse formula1.com e pise no acelerador. Com ele, você conhecerá todas as equipes e pilotos da atualidade, as focas do universo acelerado, vídeos, áudios, fotos, além de uma infinidade de cards, protetores de tela e até joguinhos. Uma outra grande dica é a sessão de testes dos pilotos, onde você fica sabendo dos treinos de seus pilotos preferidos. Bom, não perca tempo, acesse agora mesmo e mãos à obra.



• O MELHOR DO SENHOR DOS ANÉIS

www.valinor.com.br/valinor/default.asp

Fa ou não, este endereço merece um lugar em seu bookmark. Não e para menos, Valinor foi eleito como um dos melhores sites brazucas dedicados ao universo Tolkien. Aqui, você encontra praticamente tudo sobre "O Senhor dos Anéis". Valinor desmembrou-se de Calaquendi e Pelennor.com, dois antigos websites brasileiros especializados no mundo de Tolkien.

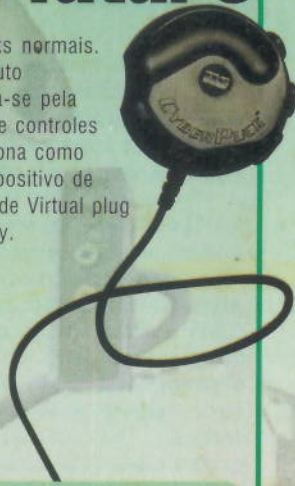
Em Valinor, saiba quem é J. R. R. Tolkien e faça parte da comunidade Tolkieniana, participando de discussões. Para os novatos, uma visita à seção Linguística é indispensável. Você também poderá descobrir qual o seu nome Anão, Hobbit ou Orc. Confira as falhas que os observadores mais atentos descobriram em "O Senhor dos Anéis - A Sociedade do Anel". Quem explica a redução repentina do número de tranças (de duas para uma) sofrida pela barba de Gimli, na cena em que ele e Aragorn estão se defendendo dos Orcs, logo após a morte de Boromir? Essas e outras curiosidades estão em Valinor. Vale a visita!



Joystick do futuro

Não vá pensando que estamos fazendo uma matéria sobre um chaveiro. Trata-se de um joystick. Isso mesmo. O Joystick Cyberpuck VRC é o primeiro periférico direcionado aos gamemaniacos amantes da realidade virtual. Parecido com um disco de hockey, o Cyberpuck permite que os usuários de PC naveguem por ambientes virtuais intuitivamente. Construído com rastreadores de posição, o controle permite o movimento do usuário apenas com o direcionamento do lado que este deseja ir. Ele possui três botões programáveis capazes de desenvolver qualquer tarefa de

joysticks normais. O produto conecta-se pela porta de controles e funciona como um dispositivo de Realidade Virtual plug and play.



Preço sugerido: US\$ 152,00
Onde encontrar: www.abs-tech.com

Praticidade empresarial

A Brother apresenta o novo Fax 775, fax de papel comum destinado a ambientes corporativos e governamentais. Com um design superdiferenciado e moderno, o Fax 775 substitui o modelo 770, vem com painel em português e novo design. Sua tela de cristal líquido dispõe de mensagens em português, além de ter o botão de fácil navegação, que permite o uso simplificado das funções do aparelho por meio do menu, opções de programas e sistema de auto discagem. O Fax 775 armazena 100 folhas, tem 58 memórias para auto-discagem e 512k de memória para armazenamento de até 25 páginas

no caso de falta de papel. Entre, também, para o universo globalizado com o Fax 775.



Preço sugerido: R\$ 659,00
Onde encontrar: www.brother.com.br

Um estúdio fotográfico em sua casa

A HP lança nova solução de fotografia digital oferecida com as câmeras digitais hp photosmart 215 e 315 que, junto com a impressora p1000, compõem um "laboratório" divertido e fácil de usar. As novas câmeras 215 e 315 são práticas e fáceis por serem ideais para as pessoas que desejam capturar e compartilhar com facilidade imagens claras e brilhantes, de alta qualidade. Para imprimir as imagens não é necessário ter um PC. A impressora hp photosmart p1000 pode receber imagens diretamente

das câmeras fotográficas digitais HP graças aos cartões de memória incluídos nas câmeras, sem necessidade de cabos externos.



Preço sugerido:
photosmart 215 – R\$ 1.399,00
photosmart 315 – R\$ 1.999,
p1000 – R\$ 1.399,00
Onde encontrar: www.hp.com.br

Menor e mais econômico

Trata-se da mais nova versão do famoso Zip Drive. O Zip Drive USB 100 MB série VL é menor e mais econômico que os modelos tradicionais da linha. O produto ainda pode ser encontrado em duas versões: apenas a leitora, o Zip Drive 100 USB (externo-USB) Host Powered, e na forma de um kit com três discos Zip adicionais, o Zip Drive 100 USB Bundle Powered. O novo drive é compacto, leve, portátil, plug and play e dispensa

adaptadores ou conversores para periféricos. O equipamento possui design diferenciado e é antiderrapante, podendo ser usado tanto na vertical quanto na horizontal, de acordo com a preferência do usuário.



Preço sugerido: Não divulgado
Onde encontrar: www.tramaweb.com.br

Armazene com segurança os dados de sua empresa

A Tandberg Data anuncia o lançamento da avançada solução de storage Tandberg DLT Autoloader, que se diferencia por oferecer maior segurança com um

slot adicional e a mais alta capacidade e performance entre as tecnologias existentes. Esse sistema de automação tem capacidade de até 2.2 TB. Com tais características,

o produto beneficia principalmente o segmento de pequenas e médias empresas, que buscam opções de equipamentos com altas capacidades de armazenamento de dados e medidas padrão. Com o novo Autoloader DLT, o usuário passa a contar com o benefício de 10 slots disponíveis, estando sete destes localizados em uma caixa portátil

removível e outros três localizados na parte interna do produto.



Preço sugerido: Não divulgado
Onde encontrar: www.tandberg.com.br

EXPEDIENTE: Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Antônio Camardo, 364 - São Paulo - SP - Telefone: (0xx11) 6942-2222 • O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • **Bureau:** Vision Print • **Impressão:** Laborgraf / 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, Adriano Mendes Camargo, Alexandre Hideki Chicaoka, Andréa Naliato, Elisa Z. B. Urso, Emerson Freire, Paula Aparecida dos Santos e Flaviana Cláudia Carvalho • **Produção:** Ricardo Murolo • **Publicidade:** Giza Garcia (publicidade@cdexpert.com.br) • **Colaboraram nesta edição:** Marcos Encarnação Said e Rad 3 Comunicações (Ilustração).

A solução que você procura está na PC EXPERT!



R\$ 14,90

MAIS DE 40 PRODUTOS COMPLETOS:

- 3D STUDIO MAX 4
- LUX 2001
- WINOPTIMIZER 99 PRÓ 2001
- SOLUSZIP 2.0



R\$ 14,90

MAIS DE 70 PRODUTOS COMPLETOS:

- J BUILDER 3
- EASYOFFICE 2001
- WINDOWS 2001 SERVICE PACK



R\$ 14,90

MAIS DE 70 PRODUTOS COMPLETOS:

- GROOVE MAKER SE
- XARA 3D 2
- HÁBIL 3.7
- PANDA ANTIVIRUS TITANIUM



R\$ 12,90

MAIS DE 60 PRODUTOS COMPLETOS:

- DELPHI 4
- MSN EXPLORER
- COREL BRYCE 5
- INCREDIMAIL



R\$ 12,90

MAIS DE 70 PRODUTOS COMPLETOS:

- NORTON GHOST 2000
- STAROFFICE 6.0 BETA
- COREL KNOCKOUT 1.5
- MP3 STUDIO 2000



R\$ 12,90

MAIS DE 70 PRODUTOS COMPLETOS:

- NORTON CLEANSWEEP 2000
- MDAEMON 5.0
- FLOORPLAN 3D LT
- ADOBE INDESIGN 1.5

À venda nas principais bancas e lojas de informática

Santa Catarina
Rio de Janeiro
Rio de Janeiro
Rio de Janeiro
Rio de Janeiro
Paraná
Paraná
Paraná

R. Jmulti - Util
Compucazy Informática Ltda (48) 259-1856
MCM de Carvalho Informática (21) 3688-2368
Livraria Ciencia Moderna Ltda (21) 2768-2896
Livraria Tijucana Ltda ME (21) 201-6662
SPS Informática (21) 2568-4296
R.T. Grassmann @ Cia Ltda (21) 431-8130
Printt Acessórios Ltda (45) 523-3180
Livrarias Curitiba (45) 572-7979
(41) 330-5000

Mato Grosso Sul
São Paulo
Amazonas
Espírito Santo
Espírito Santo
Espírito Santo
Rio Grande do Sul
Pernambuco

Paulo Cesar da Silva Comp (67) 668-5377
Magazine Takahashi Ltda (11) 4666-3876
M.E.V. da Silva (92) 636-6127
Casa dos Brinquedos Ltda (27) 3235-1944
Mafacarne Sup. de Informática (27) 371-3508
Piliassari Sup. Tecnológicos Ltda (27) 3769-1350
CS Computadores e Suprimentos (51) 255-4664
Maria Zenilda Caetano ME (81) 3762-0788

**Inédito
no Brasil**

**JOGO
COMPLETO**

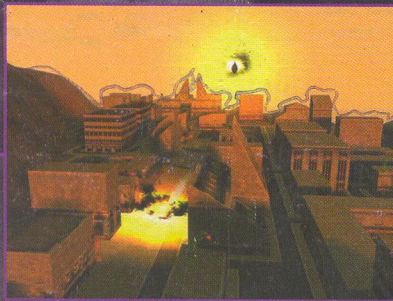


**Em um futuro distante,
o homem provará
de seu próprio veneno**

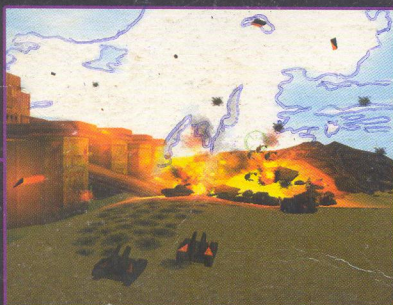
Estamos em um futuro distante e a raça humana conseguiu romper as fronteiras do universo, indo muito mais além do que seu próprio sistema solar. Tudo isso foi necessário, porque a escassez de recursos obrigou que inúmeras colônias de exploração fossem instaladas em outros planetas.

A primeira dessas colônias foi estabelecida em Primus IV, o menor planeta do sistema Primus. A colônia foi um sucesso e exemplo para futuros esforços de colonização.

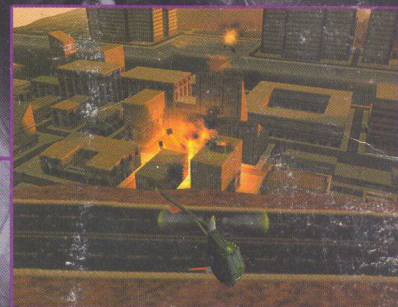
Até as criaturas chegarem... Prepare-se para Dogs of War, um jogo de ação e tática que reúne o que há de melhor nos títulos do gênero. A Terra ignorou os pedidos de socorro de Primus IV. Agora, a vingança é o grande ideal dos renegados.



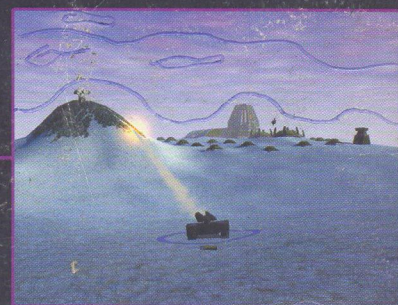
MOMENTOS DE AÇÃO SUPER-REALÍSTICOS E VISÃO DE CÂMERA QUE PERMITE OBSERVAR A AÇÃO COM DISTANCIAMENTO OU PARTICIPAR DIRETAMENTE NO CAMPO DE BATALHA



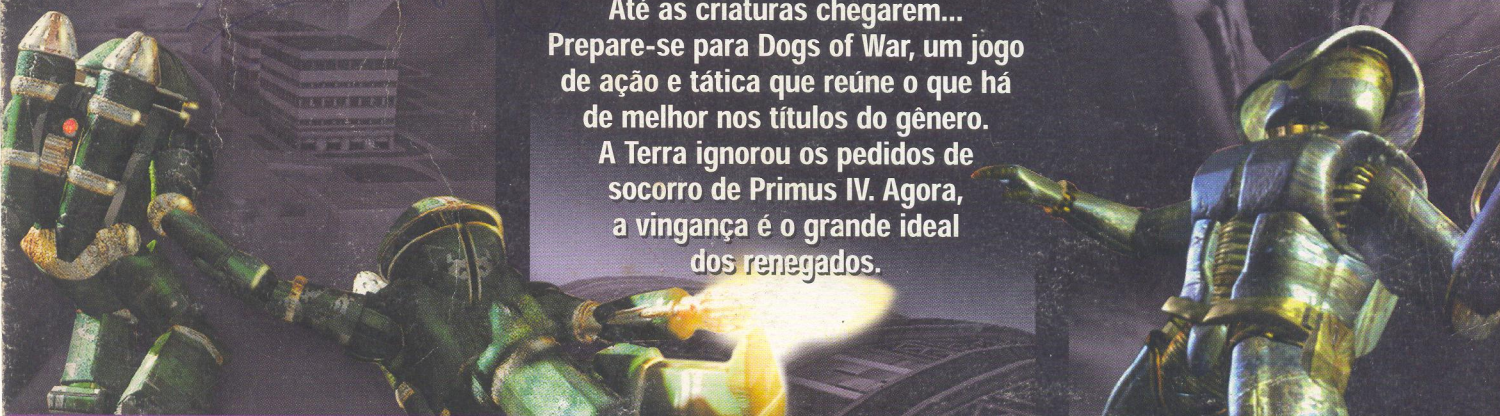
PARA DIFERENTES AMBIENTES, DIFERENTES FORMAS DE AGIR. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL APRIMORADA QUE REQUER O USO DE ESTRATÉGIA MILITAR APURADA



TERRENOS 3D EXTREMAMENTE DETALHADOS, COMO VOCÊ NUNCA VIU EM NENHUM OUTRO GAME DE ESTRATÉGIA E AÇÃO EM TEMPO REAL



ENGINE PODEROSA QUE PERMITE A PRESEÇA SIMULTÂNEA DE CENTENAS DE PARTICIPANTES EM COMBATE, CADA UM AGINDO CONFORME SUAS HABILIDADES



• Especial

Previsão de tempo bom para os simuladores de voo

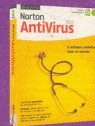
• Fique Ligado

Saiba quais os próximos lançamentos que irão agitar o mercado dos games

• Hardware

Envenene seu computador com acessórios cada vez mais modernos

Conteúdo livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus



Violência e sangue animado

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA



CD EXPERT Nº 53

REQUERIMENTOS MÍNIMOS: • Windows 95/98/2000 • Pentium II 266 MHz • 32 MB RAM • CD-ROM 4x

• 650 MB de espaço livre em disco • DirectX 7.0. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos e não nos responsabilizamos por danos causados pela utilização do CD brinde e seu conteúdo.

© 2002 Silicon Dreams Ltd. Dogs of War, Talonsoft, Take 2 Interactive e seus respectivos logos são marcas registradas da Take 2 Interactive Software. O logo Silicon Dreams é marca registrada da Silicon Dreams Ltd. Todas as outras marcas são de seus respectivos proprietários e desenvolvedores. Dogs of War é publicado pela Talosoft. Talosoft é uma marca da Take 2 Interactive Software.

QUALIDADE
CD EXPERT

