

KISS Psycho Circus: Livre o universo do mal com a banda KISS

CD EXPERT

Ano 7 - Nº 57 - R\$ 14,90

KISS

PSYCHO CIRCUS

Suporta até

8
jogadores

Multiplayer

CONTEÚDO EXCLUSIVO

PC GAMER BRASIL

Dicas e Códigos

+ de 300 Dicas e Códigos para acabar de uma vez por todas com o **"Game Over"**

18 Games Analisados!

Medal of Honor

Team Assault,

Hitman 2

Battlefield 1942,

Spiderman,

Duke Nukem Projeto

Manhatam e muitos outros

Walkthru!

Nossa equipe desvendou as primeiras fases dos games Rune e **Harry Potter e a Pedra Filosofal**

Rock 'n roll

e terror de primeira,

no shooter baseado nos quadrinhos do criador de Spawn



NAS BANCAS

ESPECIAL

Praetorians

Uma viagem ao passado das antigas civilizações



Caros amigos leitores, estamos na época do carnaval, porém não estamos de clima carnavalesco, mas sim curfando um rock, mais especificamente o rock da banda KISS. Nessa edição, você será transportado a um mundo de terror e rock and roll. Estamos nos referindo ao game KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. No game, na pele de um ser humano comum, você estará encarregado de salvar o universo das forças da mal, com a ajuda dos performáticos roqueiros da banda KISS. E não é só isso!

Estamos com muitas mudanças, ela está com nome novo, não esqueça: a revista que só fala dos grandes lançamentos e tudo sobre os games para PC agora, chama-se CD Expert Games! Além do nome, também mudamos o visual gráfico das páginas para seus olhos belirarem.

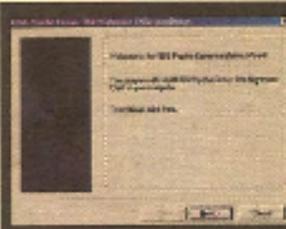
Quanto ao conteúdo editorial, na revista, você confere 18 análises dos games mais comentados do momento, além de um especial do game Preatorians e o passo a passo das primeiras fases dos games Rune (o game completo da edição anterior) e Harry Potter e a Pedra Filosofal. Tem mais! Para quem não aguenta mais ver a mensagem de game over, preparamos uma edição com mais de 300 dicas e códigos para debulhar seus jogos preferidos. Aproveitem!

Um grande abraço,

Equipa CD Expert

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

Procedimentos para instalação:



KISS PSYCHO CIRCUS - THE NIGHTMARE CHILD™

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 266 MHz (ou 100% compatível) • 64 MB RAM
- Drive de CD-ROM de 4x • Placa aceleradora compatível com D3D
- Placa de som compatível com DirectX • 350 MB de espaço livre em disco
- Conexão TCP/IP para jogo via Internet

A CD EXPERT EDITORA declara as seguintes: para o uso de CD-ROM:

O CD-ROM foi testado e validado em todas as versões de sua produção. Não recomendamos que você sempre rode um antivírus para detectar 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 nível de uso dos programas contidos no CD-ROM. Assure-se de realizar, periodicamente, backups dos dados de sua máquina antes de utilizar um novo software. Caso não haja o suporte com apoio de lançamentos, não utilize o CD-ROM. Atenção: O uso do conteúdo de CD-ROM é permitido apenas para um único

Seja como são dados as notas dos jogos

90% +	85%-89%	70%-84%	50%-69%	30%-49%	00%-29%
Jogo mais que perfeito. Não há sequer um defeito. Excelente qualidade de jogabilidade.	Um excelente jogo. Tecnologia impressionante e ótima jogabilidade.	Diversão incrível de nível médio. Importância histórica, de nível médio de qualidade, há de haver, caso contrário, não se trata.	Nada de novo. Avançado por fora, mas não realmente.	Algo mais razoavelmente bom. O jogo não merece ocupar espaço em lugar algum.	Tudo o que precisa e demais. Um jogo com um bom conceito, mas com jogabilidade ruim.

Suporte Técnico

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

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Para informações sobre lançamentos, promoções e locais de compra:
e-mail: sac@cdexpert.com.br

Horário de atendimento:

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

Anúncios / Marketing / Publicidades

Telefone: (0xx11) 6942-2201 ou (0xx11) 6942-2204
e-mail: vendas@cdexpert.com.br

A MELHOR ARMA CONTRA INVASOES

Invasão? Conheça a SymantecStore, onde você compra via download a proteção necessária para seu computador. Acabe com os invasores!
<http://br.symantecstore.com>

Norton
AntiVirus
symantec

www.symantec.com.br



NOVIDADES



MEDAL OF HONOR: TEAM ASSAULT 32
Na pele do sargento Jack Barnes, prepare o campo para o Dia D

FAR WEST 33
Divirta-se ganhando a vida no mundo faroeste

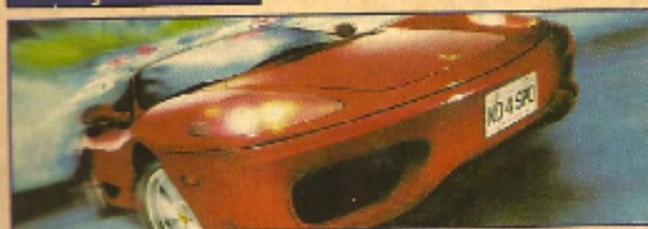
DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN 36
Mergulhe fundo na Guerra Civil na Somália

ASHERON'S CALL 2 37
Reerguer o reino do primeiro jogo será a missão no novo mmorpg

ARX FATALIS 38
Um RPG em primeira pessoa realmente mágico!

GHOST MASTER 39
Nunca os fantasmas se divertiram tanto

LANÇAMENTOS



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 44
Corra atrás do prejuízo. A mais de 200 por hora...

HITMAN 2: O ASSASSINO SILENCIOSO 45
Um matador profissional jamais foge às responsabilidades!

FIFA FOOTBALL 2003 46
"Reinventando o futebol", novamente

HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA 47
Sinta nos games a emoção do segundo livro da série

DUNGEON SIEGE 48
RPG, estratégia e ação no game baseado em Dungeons & Dragons

NEVERWINTER NIGHTS 50
Um fantástico RPG dos mesmos criadores de Baldur's Gate

THE SIMS - O BICHO VAI PEGAR 51
O bicho vai pegar, na quinta expansão da série

UNREAL TOURNAMENT 2003 52
Uma das séries de ação mais jogadas no mundo ganha nova versão

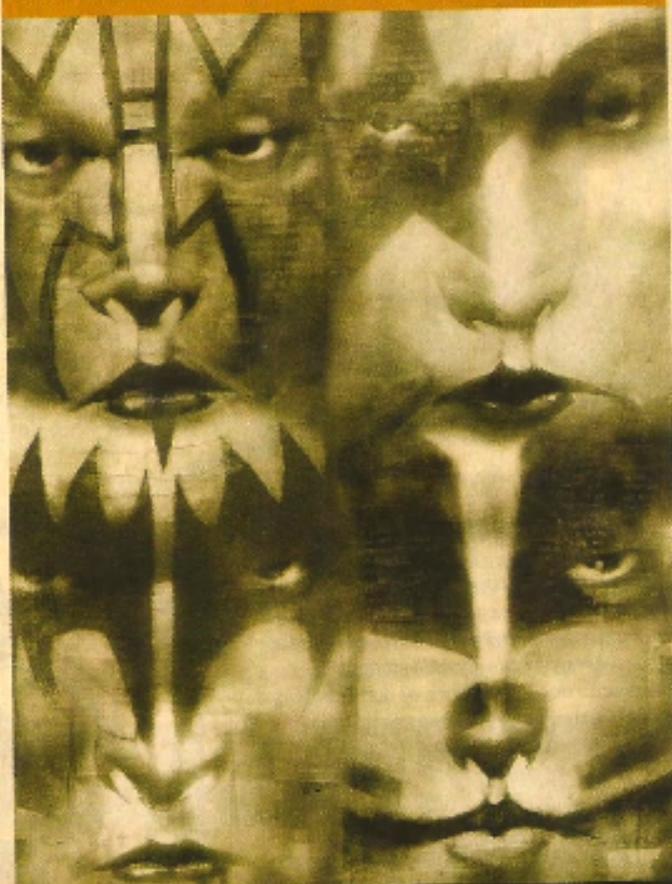
SPIDERMAN: THE MOVIE 53
O herói aracnídeo pula das telas e dos quadrinhos para seu PC

VIRTUAL RESORT SPRING BREAK 54
Controle estações de férias e garanta a felicidade de seus visitantes!

BATTLEFIELD 1942 55
Nova convocação: a Segunda Guerra Mundial agora é online

DUKE NUKEM: PROJETO MANHATAN 56
Cabeças, pernas e outras partes vão rolar, na nova aventura de Duke

KISS PSYCHO CIRCUS - THE NIGHTMARE CHILD 40



Muita ação, terror e o rock n' roll no game baseado nos quadrinhos do criador de Spawn

CANAL ABERTO 04
Tire suas dúvidas com a equipe CD Expert!

PASSO A PASSO 06
As primeiras fases do fabuloso Rune, o game completo da edição anterior

BASTIDORES 14
Os games que estão sendo desenvolvidos no mercado internacional

- Hegemonia: Legions of Iron 14
- Gothic II 14
- Vietcong 15
- KUF: The Crusaders .. 15
- Far Cry 16
- Söldner: Secret Wars 16

RANKING 18
Os grandes lançamentos das últimas edições e os 10 melhores jogos da atualidade

ONLINE 19
Confira alguns sites que a nossa equipe indicou

FIQUE LIGADO 20
As notícias "quentinhas" dos jogos que estão no "forno" para serem lançados no mercado brasileiro

DICAS E CÓDIGOS ... 24
Um especial com mais de 300 macetes para finalizar seus games prediletos e acabar com o "Game Over"

ESPECIAL 58
A verdade das antigas civilizações no novo jogo dos mesmos criadores de Commandos

BANCO DE TALENTOS 60
Nossos leitores mostram que são feras na conclusão dos games

HARDWARE 66
As novidades em equipamentos e acessórios para seu PC



CASO TENHA ALGUMA DÚVIDA, QUEIRA DAR UMA SUGESTÃO, CRÍTICA, ELOGIO OU GOSTE DE DESENHAR, NÃO PERCA SEU TEMPO. APROVEITE-O E MANDE-NOS SUA CARTA AGORA MESMO. ESTAMOS À ESPERA DE SUAS CARTAS.

OUTCAST, A SOLUÇÃO PARA MEU DESESPERO!

Olá gigantes da massa gamemaniaca, estou lhes enviando este pequeno e-mail pois estou imensamente maravilhado com o espetacular desenvolvimento que vocês tiveram na elaboração das suas edições, as quais contêm games incríveis, e o melhor: completíssimos! Conheço uma legião de fãs desta revista e, como muitos deles, não tive a oportunidade de acompanhá-los em algumas edições anteriores, dessa forma, por meio de alguns amigos, conheci o espetacular Outcast. Fiquei com muita vontade de ter meu próprio jogo, por isso, gostaria de saber se vocês vão lançar uma reedição de Outcast futuramente. Se não, como posso consegui-la? Estou certo que vocês entenderam meu desespero e tortura.

Agradeço por sua valiosa compreensão.

Williams Souza da Silva

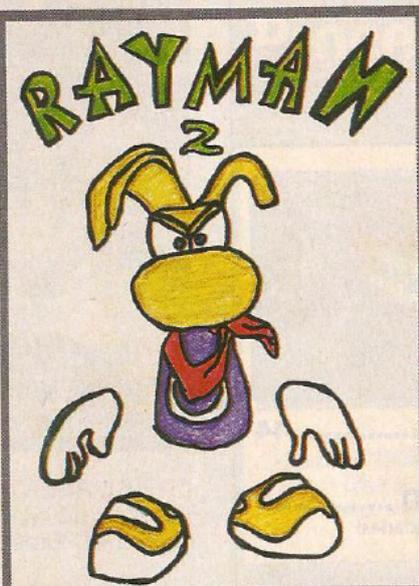
Belém do Pará - PA

Por e-mail

Meu caro Williams, não entre em pânico, pois temos a solução para seu desespero. Você irá conseguir a edição 43, com o game completo "Outcast", ligando para o nosso SAC, pelo telefone: (0xx11) 6942-2288. Qualquer outra dúvida, volte a se corresponder conosco.



Elina Cristina Nunes, de São Paulo - SP, desenhou o personagem Terry, da série de luta Fatal Fury, mostrando que o público feminino também curte games! Valeu!



Rayman 2, o game de ação de plataforma, mostra que também cultiva muitos fãs. Renam Lima e Silva, de Carapicuíba - SP, tracejou e coloriu um de seus personagens principais.

DÚVIDAS COM HIDDEN & DANGEROUS

Olá amigos da CD Expert. Queria parabenizá-los pelo ótimo trabalho que vocês estão desenvolvendo. A CD Expert é, realmente, a melhor revista de games para PC do mundo. Comprei a edição 47, com o jogo completo "Hidden & Dangerous" e queria saber se tem algum jeito de usar a mira do soldado, sem estar com a visão em 1ª pessoa. Muito obrigado e meus parabéns!

Fellipe Lemos

Por e-mail - MG

Olá Fellipe, você está com dúvidas em um dos nossos grandes sucessos de venda. Realmente, você também pode usar a mira sem estar com a visão em 1ª pessoa, para isso, basta clicar a tecla F2, para ativar ou desativar a visão. Boa sorte!

DIFICULDADES COM GTA 2

Oi, sou Romenique Machado de Moura Matheus, tenho 13 anos e, às vezes, compro a CD Expert e não tenho do que reclamar, pois os gráficos são ótimos e os jogos sinistros. Comprei a edição 54, com o jogo completo "GTA 2", mas não consigo realizar as 22 missões. Para falar a verdade, não consigo nem passar da primeira fase. Queria saber se vocês sabem como faço para passar de fase. Preciso da ajuda de vocês!
Romenique Machado de Moura Matheus
Rio das Ostras - RJ

Caro Romenique, temos boas notícias para você. Nossa equipe já desvendou os segredos de GTA 2 e o publicamos na edição 55, com o game completo "Dino Crisis". Lá todas as suas dúvidas serão sanadas. Se, por algum motivo, você quiser mais informações, volte a entrar em contato conosco. Até mais!

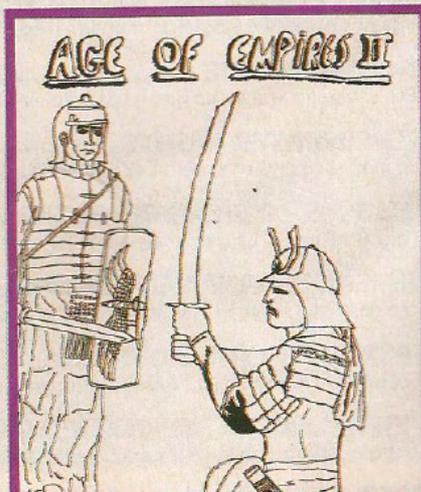
FASCINADO POR UNREAL

Oi galera da CD Expert, adoro o trabalho que vocês vêm realizando nestes 7 anos. Infelizmente, não tive a oportunidade de comprar todas as revistas publicadas, pois seus jogos são magníficos. Comprei, há algum tempo, a revista CD Expert 31, com o jogo completo "Unreal + Mission Pack". Conhecendo o game, fiquei fascinado com os jogos do Unreal, dessa forma, gostaria que vocês publicassem em alguma edição, o jogo Unreal Tournament. Muito obrigado! Um abraço de um fiel amigo.

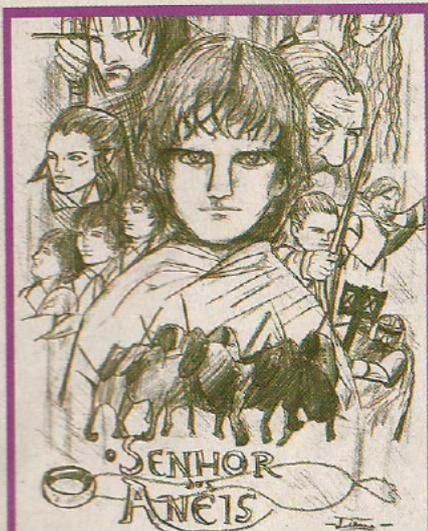
Thiago Rodi Mendes

Linhares - ES

Caro leitor Thiago, sem dúvida nenhuma que Unreal Tournament trata-se de um super sucesso de vendas. E, para ser lançado, merece uma edição especial. O ano 2003 será de grandes sucessos, não percam, pois grandes jogos sempre estão em nossos planos.



Marcelo Gonçalves Ortega, de Cuiabá - MT, resolveu homenagear uma das séries de estratégia mais jogadas no mundo, Age of Empires. Continue com a gente, Marcelo!



O mega-sucesso "O Senhor dos Anéis" inspirou Liliana R. dos Reis, de Tatui - SP, a criar este belo desenho estilizado com os heróis da saga de J.R.R. Tolkien.

DICAS LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

E aí pessoal, primeiramente, gostaria de agradecer por terem respondido meu e-mail.

Dessa forma, estou escrevendo para contribuir com algumas dicas do game Legacy of Kain: Soul Reaver (jogo completo da CD Expert 50) no qual sou fã nº 1. Eis os códigos:

Para ativá-los, vocês devem utilizar as teclas numéricas que ficam acima do teclado. Primeiro, aperte a tecla **ESC** durante o game, depois digite: **1234** - para ativar os códigos.

Recuperar vida	_____	364141
Aumentar vida	_____	271543
Máximo de vida	_____	263434
Recuperar magia	_____	221523
Poder máximo dos glifos	_____	5232451
Machucar Raziel	_____	16443
Espada Soul Reaver	_____	35822331532
Imbuir a Reaver com fogo	_____	52364
Soul Reaver Branca	_____	724451124
Soul Reaver vermelha e branca	_____	76251124

HABILIDADES

Atravessar grades	_____	3661254
Escalar paredes	_____	538243
Atirar projéteis	_____	126121
Nadar	_____	4632614

Rafael Carvalho
Por e-mail



Abusando das cores, num bom sentido, é claro, Dênis Alexandre do Nascimento, de Adamantina - SP, deu vida a este cavaleiro de toques futuristas. Valeu!

Muito obrigado por enviar essas dicas, testamos no game e são muito boas. Nossos amigos leitores, com certeza, irão adorá-las. Se alguém ainda tinha problemas com Soul Reaver, agora eles serão resolvidos. São leitores como vocês que fazem a nossa revista a melhor em games. Se quiser continuar a colaborar conosco, estamos no aguardo. Valeu e continuem com a CD Expert!

YES, NÓS TEMOS BLOGGER

E A VERSÃO BRASILEIRA TRAZ NOVIDADES:
UPLOAD DE ARQUIVOS
SALVAR POSTS COMO RASCUNHO
BUSCA



BLOGGER.COM.BR
O NOVO FENÔMENO DA INTERNET
BRASILEIRA

RUNE

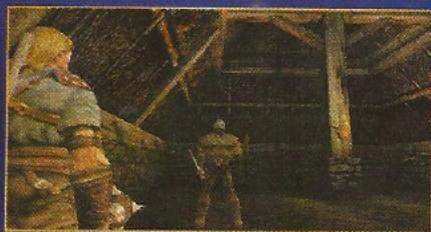
Parte 1

UMA EMPOLGANTE MISTURA DE FANTASIA E MITOLOGIA NÓRDICA

Em um pequeno vilarejo, Ragnar, um jovem viking, prepara-se para deixar a adolescência e encarar os deveres de um guerreiro adulto. Ao mesmo tempo em que Ragnar vive o ritual de transformação, impiedosos ataques arrancam a vida de pessoas inocentes nos vilarejos vizinhos. O responsável é o cruel líder Conrack, seguidor de Loki. Para efetivar sua condição de guerreiro adulto, Ragnar precisará derramar sangue em batalha. E este dia chegou! Junto a outros guerreiros vikings, ajude Ragnar a impedir Conrack e sua onda de destruição!

LEVEL 1 – WOTENKELD

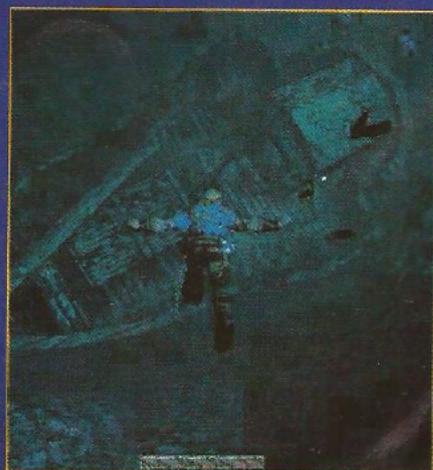
Siga para a esquerda, ao redor da casa, para encontrar Sigard, este não será o último encontro que terá com ele (o cara do machado). Continue seguindo pelo muro esquerdo, até que não consiga seguir mais. Siga a casa, e pule por uma pequena cerca, então continue, sempre à esquerda. Abra o grande portão, e entre. Dê a volta pela esquerda, na casa



grande, para encontrar uma entrada lateral, já aberta. Colete as diversas armas, e coma seu primeiro lagarto, encontrado no canto direito (gostoso hein?). Continue pela porta para sua primeira batalha – uma batalha simples, ataque repetidamente pela direita, circulando seu oponente, enquanto ataca. Pegue o escudo dele enquanto ele fala. Há uma animação e a batalha para impedir o Ragnarok começa...

LEVEL 2 - THE SHIPS GRAVEYARD (O CEMITÉRIO DE NAVIOS)

Nade para a superfície para tomar ar. Então, prossiga pra mergulhar para o fundo (tecla para abaixar) passando por seus camaradas assustados até um barco afundado. Entre na ponte do barco para encontrar uma pequena abertura que leva escada abaixo, continue por aí. Nade adiante, para outro buraco, entre nele, e encontrará outro barco, no final dele mais um buraco, passe através dele também até chegar a tela de carregamento (loading).



LEVEL 3 – THE UNDERWORLD RUINS (AS RUÍNAS DO SUBMUNDO)

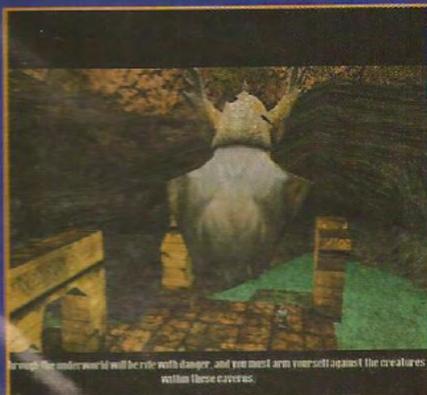
Nade adiante o mais longe que puder, até uma espécie de ruína submersa. Nade ao redor das ruínas (evitando os peixes) até que veja um patamar baixo na superfície. Escale-o, pegue sua espada, e golpeie a rachadura na parede. Sempre fique de olho nas rachaduras nas paredes, existem diversas pelo game. Depois que encher de água, mergulhe de volta e nade até o fundo. Dê a volta no pilar, até encontrar uma entrada para a sala que acabou de encher, entre e nade até o topo. Mais uma vez, utilize sua espada para quebrar a porta fraca. Escale até uma parte alta do muro, pule por cima da plataforma à direita e caia através da cratera, de volta na água. Nade adiante, então desça à direita, e depois à frente e saia à superfície, através de algumas águas vivas.

Pressione a alavanca para abaixar o chão, então mergulhe para o fundo, e vá pela porta, pelo buraco na parede. Siga a luz, e a rachadura na parede para sair.



LEVEL 4 – UNDERWORLD RUINS AT SIGMUNDR (RUÍNAS DO SUBMUNDO EM SIGMUNDR)

Siga adiante, através dos inimigos, que podem ser enfrentados se você quiser. Continue até encontrar um penhasco com



visão para água, lá embaixo. Pule para a esquerda, agarre na plataforma e suba, então continue por aí, até encontrar um escudo à esquerda. Simplesmente, continue por essa caverna, evitando os inimigos. Assim que chegar em uma pequena plataforma verde com cogumelos venenosos nela, você será instruído em como pegar uma videira, então o faça, e escale acima.

No topo, pule e, ao invés de ir à direita (que parece como a direção óbvia a seguir), vá para a esquerda, em direção aos inimigos e quebre a parede já enfraquecida com sua espada. Continue adiante, e suba até a plataforma do meio, para ser apresentado ao todo poderoso Deus Odín. Assim que ele terminar de falar (ele é legal), ele irá abrir um caminho para você, pegue-o. Siga abaixo, e então para a direita, pule no meio e siga a espiral para baixo e para a esquerda, até chegar ao fundo. No fundo, você deve ver pilares na saída dessa sala, simplesmente pule de pilar em pilar para achar a saída.

Nota: Se cair na água saia rapidamente, a água viva gigante emite ondas de choque. Na próxima sala, caia no buraco à esquerda.

LEVEL 5 – UNDERWORLD CAVERNS AT SKORIR (CAVERNAS DO SUBMUNDO EM SKORIR)

Continue descendo, seguindo as plataformas, para evitar o dano da queda. No fundo, entre na água e nade através do túnel, siga-o, até chegar à superfície em uma área em que a grande água viva está caindo de quedas d'água. Passe rapidamente, evitando as ondas de choque, e entre na próxima caverna, onde encontrará pequenas criaturas lutando com as coisas de línguas. Passe por eles, e escale a primeira videira que ver.

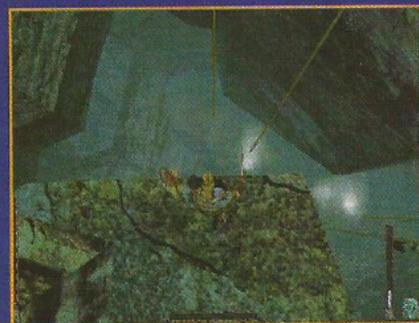


No topo, vire-se, e pule para a plataforma. Siga o muro a direita, ao redor da tela, até alcançar outra videira para escalar (pule nas flores brancas para alcançar a videira), escale-a, e pule do topo. Siga o muro à direita novamente, até a próxima sala, pule na plataforma, e passe pelos inimigos. Siga até cair no buraco e acontecer o loading.

LEVEL 6 – UNDERWORLD RIVER CAVERNS (RIOS DAS CAVERNAS DOS SUBMUNDOS)

Corra através de todos os inimigos, até ver uma cena com uma rocha sendo esmagada, então continue para o fundo. Quando estiver lá, espere alguns segundos e a rocha que viu ser esmagada irá cair aqui, e se transformará em uma plataforma para você escalar. Escale-a, depois a videira, e pule para a plataforma a esquerda. Coma a fruta do outro lado da fenda, então desça uma das videiras fenda abaixo, evitando o vapor. No fundo, vá através do túnel à esquerda do campo de "Caras Maus". Novamente, tome cuidado para evitar o vapor.

Siga o muro à esquerda, evitando buracos e caindo em plataformas. Siga o caminho acima à esquerda do rio, atravessando algumas videiras, para um pequeno poço expelindo algas. Pule na água e nade através do túnel. Nade todo o caminho através deste enorme espaço submerso para encontrar uma espécie de esponja do mar e outros tipos de criaturas do fundo do mar, ao redor de uma entrada. Atravesse a entrada e vá para a esquerda, nade até o fim, então suba, suba e suba...



LEVEL 7 – EITRI UNDERWORLD LAIR (REFÚGIO DE EITRI NO SUBMUNDO)

Escale as plataformas e passe pelas pequenas criaturas. Agarre a tocha e um escudo, se precisar de um, então corra e pule por cima de todas as criaturas grandes. Continue através da próxima caverna, simplesmente evitando os carinhas saltitantes. Atrás de um grupo de 3 caras línguas, há um túnel, escale até alcançá-lo e continue por ele.

Fique do lado direito da sala depois de um poço de lava. Dê a volta pela direita, pra onde você verá um criatura saltitante distante, na parede, use sua arma para quebrar a parede em que ele estava

trabalhando. Se não tiver uma arma, por alguma razão, utilize sua tocha para queimar a criatura saltitante e pegue a dele. Vá através do buraco. Desça o próximo buraco e entre à direita em uma sala cheia de restos pra encontrar uma plataforma que possa escalar e prossiga.

Dê a volta à esquerda da água, para evitar as ondas de choque, e assim que estiver atrás da sala, mergulhe na água e siga o túnel. Vá para a direita na primeira bifurcação, atravesse o peixe gigante e, então, dê meia volta à esquerda, e siga até a superfície. Saia da água, entre na próxima sala e prossiga para matar tudo o que se move. Utilize a concha de uma das criaturas mortas para alcançar o muro da direita. Vá pelo túnel e buraco abaixo...

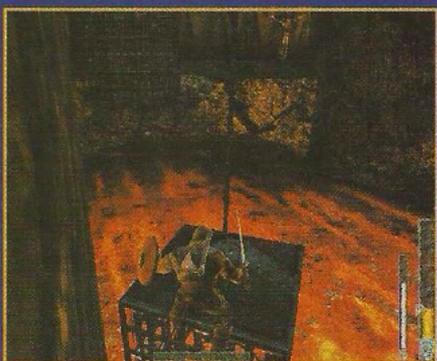


LEVEL 8 – HELGRIND: A GATE OF HEL (HELGRIND: UM PORTÃO DE HEL – O REINO DOS MORTOS)

Após uma breve aparição de Odin, agarre sua primeira Runa de poder menor. Elas estão espalhadas por todo o jogo, mas é melhor conservar sua mágica para situações difíceis. Caia no penhasco à sua esquerda, e pule através das jaulas, conforme elas sobem e descem. Siga pela jaulas e pule através delas também.

Nota: Essas criaturas com olhos luminosos que são quase invisíveis, são os servos de Loki; para matá-los, basta cortar suas cabeças, nada fácil.

Continue seguindo, até os buracos nas paredes (alargue-os se for preciso). Através dos grandes portões, mate as criaturas e a porta principal se abrirá, ignore todo o resto



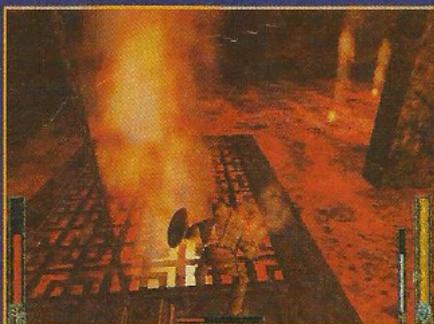
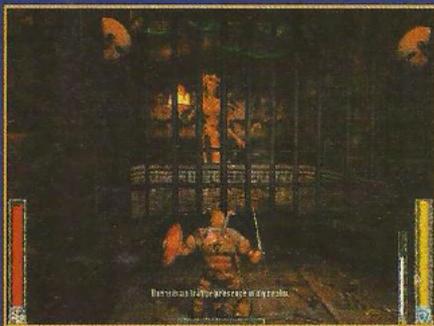
e siga para a esquerda assim que atravessar a porta. Escale e outra porta acima se quebra. Continue descendo pelo outro lado e dando a volta até uma corrente que você pode escalar, escale. No topo, a plataforma a direita contém uma runa mágica. Então, prossiga até cair no pequeno buraco.

Você agora está dentro do castelo. Pegue alguns alimentos das paredes, além de um machado. Assim que descer a próxima corrente, pressione a alavanca, travando um inimigo e, então, enfrente o outro inimigo com seu machado (pode ser difícil). Na próxima sala, siga à esquerda, e puxe a alavanca. Mate alguns inimigos (ou fuja deles) e entre na sala da esquerda, puxe ambas as alavancas para abrir a porta grande. No elevador, utilize a outra alavanca para operá-lo.

LEVEL 9 – BRIDGE OVER GEIRVIMUL (PONTE SOBRE GEIRVIMUL)

Após as “boas vindas” de Hel, desça em qualquer direção e mate alguns “bandidos”. Na criatura à direita há uma runa mágica e uma espada curta viking. Desça as escadas à direita da criatura que estava à esquerda, pegue a tocha da parede e, então, entre na porta. Corra até as próximas duas salas, e pressione a alavanca no final. Continue seguindo, e ataque a criatura na alavanca, então pressione-a para queimar os outros inimigos, e depois para abaixar o elevador.

Pule pela pequena janela e siga seu caminho acima. Pressione a alavanca no meio da sala, então entre na sala à esquerda, saia pela próxima porta, bata no gongo e retorne. Quando voltar pela alavanca do meio, pule sobre a plataforma e siga adiante, através da ponte. Bata o gongo e corra escada abaixo.



Você chegará lá rapidamente, em tempo do portão se fechar em sua cara. Volte para cima, pule no topo das escadas e dê a volta, você verá uma entrada traseira. Entre nela e siga para a esquerda. Pela próxima porta puxe a alavanca, isso irá baixá-lo, mate dois inimigos e pegue o elevador, agora funcional. É uma longa e lenta jornada no elevador, tudo o que precisa fazer é evitar as chamas, o mais fácil é ficar de um lado, cerca de metade do caminho!

LEVEL 10 – VARGEISA: FIRES OF HEL (VARGEISA: FOGO DE HEL)

Opere a alavanca para chamar o elevador, quando ele chegar no topo, utilize a alavanca novamente, para fazê-lo voltar e pegue-o. A uma pequena distância do elevador, no fundo, você encontrará uma corrente, escale-a até o topo e puxe a alavanca, então, escale de volta para baixo e siga através da fissura. Atravesse todos os inimigos e o último tocará um gongo, chamando uma plataforma para baixo. Continue seguindo até alcançar um pequeno penhasco para escalar, escale-o. Após entrar na sala de fogo, pule para a direita, em uma pequena plataforma e passe pela porta.



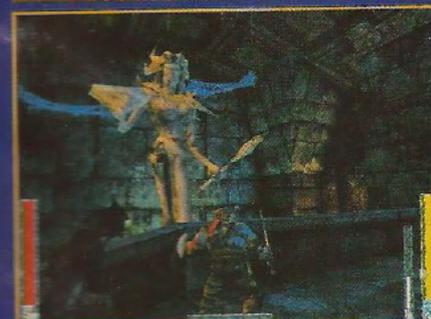
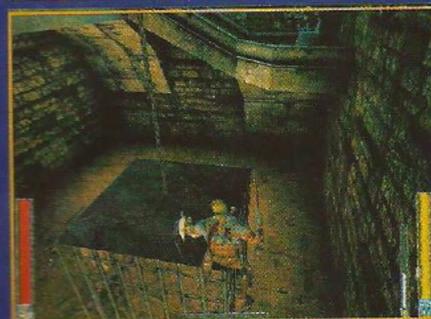
Esta parte pode ser difícil, dependendo de sua habilidade, sua escalada. Você precisa escalar de plataforma em plataforma, mas após a terceira, a lava começa a subir. Apenas continue pela volta direita da sala, sem olhar para trás, até alcançar uma porta ou uma runa mágica, elas estão aqui para distraí-lo. Vire-se e afaste-se da porta e verá mais pilares, pule sobre eles, ao topo e pule na corrente, então escale...

LEVEL 11 – ELIUDNIR: HEL'S CHAMBER (ELIUDNIR: A CÂMARA DE HEL)

Corra pela sala, ative a alavanca, entre na próxima sala, quebre a parede e atravesse-a. Fora da plataforma, pule por cima para a próxima plataforma e, então, para o buraco na parede. Siga pra esquerda, abra o portão com a alavanca e entre.

Opere a alavanca no centro da sala e dê a volta. Corra até o final, atravesse a escuridão e desça na corrente. Após matar todos os inimigos, passe pela na única porta em que poderá entrar e utilize a alavanca. Saia novamente e, agora todos os cantos de pedra estarão rodando. Fique com suas costas voltadas para uma, para ser enviado para dentro de uma mini sala com uma alavanca, assim que encontrá-la, ative-a.

O portão agora estará aberto, então, saia daí e, no fim da estrada, pule para a direita, na corrente. No topo da corrente, pule para o lado com todos os lagartos e puxe a alavanca, depois pule de volta na corrente e pule na pequena porta à esquerda.



Na tumba negra central, é uma ruína "bloodlust". A esquerda, vá para um elevador e desça. Vá até o final da sala, e entre à direita, puxe a alavanca no canto escuro e retorne. Fique sobre a pedra e ela se levantará. Siga até a coisa azul e suba a rampa à direita, entre novamente à direita, e puxe a alavanca nesse corredor. Uma plataforma gigante descerá, pule para fora da janela que há nela e depois que ela subir, pule, no final, para o lado oposto da coisa azul. Puxe a alavanca, então siga até a porta na direita. Prossiga da única maneira que pode, siga seu caminho até o fim, evitando as armadilhas e puxando alavancas. Espere pelas chamas para

sair, pule através das salas de machados e sobre os modelos de pedras que fazem as paredes o esmagarem.

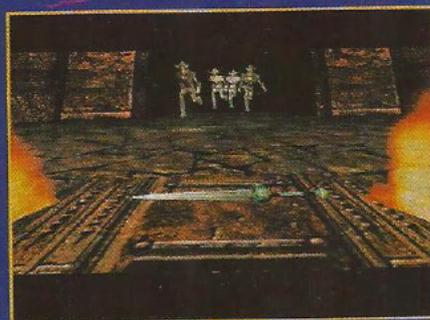
No final, pressione a alavanca para abrir o chão, desça, lute com alguns inimigos e sob a tumba. Ela irá descer o muro principal, para você poder sair. Saia, suba algumas rampas, mais alguns inimigos e então, siga à direita, até uma sala onde um pequeno goblin tentará pegá-lo em uma armadilha. Mate os inimigos. Então, se mova LENTAMENTE através das armadilhas e elas não pegarão você. Depois, rapidamente, pule da pequena escada para agarrar o topo da armadilha e suba escalando. Pule de lá para cima do goblin, mate-o junto com seu companheiro e prossiga. Como esta sala está cheia de lagartos, recarregue e armazene suas forças e, então, retorne à sala da armadilha. Confira se a alavanca de cima está abaixada, então pule para o fundo, e a porta com as pequenas estrelas estará aberta. Entre, siga até o fim do corredor e puxe a alavanca, então volte.

Passe por uma porta e entre na próxima à direita. Siga todo o caminho até o final desta sala e pressione a alavanca, a porta central deve estar aberta agora, retorne.

Pule da ponte cerca de metade do caminho de volta e entre na porta sob a estátua. Dê a volta na sala e siga através da porta, na parte de trás, e entre no elevador.

LEVEL 12 – THE FIRES OF SULTR (AS CHAMAS DE SULTR)

Há uma surpresa, Hel ainda está falando. Continue descendo pela sala, de plataforma em plataforma, evite danos de queda e saia na sala do fundo. Há uma porta para quebrar e "carne" à direita se precisar,



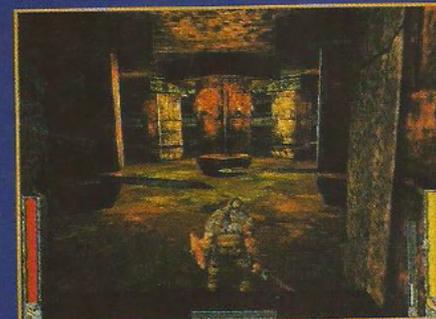
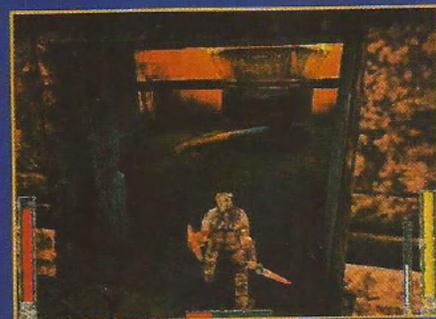
continue pela porta. Para a direita, de onde você entrou nesta sala, você encontrará uma sala de desova, não passe batido pois por aqui há uma porta quebrável.

Quebre-a e entre na próxima área. Siga para a esquerda, então direita, saia em uma grande sala de lava e desça até o nível mais baixo. Atravesse para a esquerda e golpeie o grande pilar, então atravesse e golpeie o próximo, então, repita isso, no topo da plataforma da esquerda, há uma "carne" para recuperar sua energia. Golpeie no topo do próximo pilar e caia sobre ele, depois suba, lá haverá uma cena de animação, escale e ataque os inimigos com sua nova espada romana. Pule para a esquerda da porta e escale através do túnel. Quebre o chão e encontre seu caminho.

LEVEL 13 – HYROKKIN: REALM OF HUNGR (HYROKKIN: O REINO DE HUNGR)

Siga para a esquerda e desça a sala em espiral, evitando os morcegos em chamas. Passe pela próxima sala, até que você veja um portão gigante. Vá para a porta à direita dele para ativar uma alavanca, então volte para o portão. Agora entre na porta à esquerda e faça a mesma coisa, encontre e ative a alavanca. Agora o portão está aberto. Atravesse-o, passe pela primeira porta (evite o fogo) e entre na segunda. Passe pela sala e siga através da próxima entrada, agora siga pelo corredor inteiro e quebre o muro, caia no buraco e entre na próxima porta.

Entre na primeira sala à esquerda de onde entrou, corra e pule por cima da lâmina e empurre o fundo atrás, saia. Entre na porta no final da sala grande. Novamente, existem mais lâminas, corra





e pule sobre elas e ative a alavanca, então saia. Nesta altura, existem muitos inimigos na sala principal, você pode matá-los se quiser. Vá para a sala que restou agora, no canto esquerdo. Isso pode ser bem difícil, ou bem simples:

- 1 • Evite as lâminas;
- 2 • Apenas siga o muro da direita, você estará fora do alcance e os inimigos devem ser fáceis para você. Ative a alavanca, e saia, então escale a corrente central de um grupo de três correntes e pule na plataforma.

Entre na próxima sala e siga o muro da direita, evitando as chamas. Continue, passe pelas portas até a plataforma inclinada. Evite as portas e as chamas, até alcançar a porta na frente da plataforma que se estende até o centro da sala.

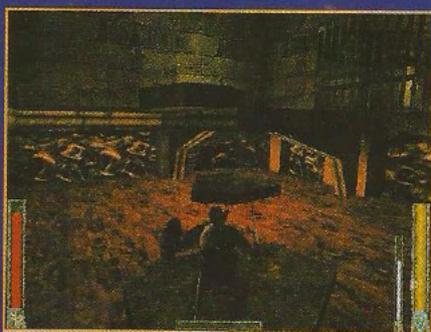
LEVEL 14 – NAGRIND: STAND OF THE DISHONORED (NAGRIND: TERRA DOS DESONRADOS)

Assim que surgir das passagens, vá para a direita, depois esquerda, passando por todas as portas falsas e até uma sala grande aberta e circular, com chão espelhado.



Pise no chão diferente, atrás do pilar, à direita da porta, para fazê-lo entrar no chão como um botão, então ande até o corredor para fazer os inimigos aparecerem e fique do lado esquerdo da porta, de forma que os inimigos andem por cima do segundo chão diferente.

Entre na próxima sala, pule da plataforma e ative a alavanca, então dê uma volta de 180 graus e siga para a rampa, para a sala de lava, e suba na pedra que está flutuando pra atravessá-la. Na próxima sala,



quebre a parede e pressione a alavanca para ver a lava escoar uma pequena quantidade, então escale a corrente para a plataforma de cima. Não se preocupe em quebrar as paredes óbvias e sim em correr todo o caminho até a plataforma com os lagartos, e quebre a parede sob a plataforma.

Após empurrar a alavanca, a lava irá subir rapidamente. Você precisa pular para o fundo, ir até a outra sala e subir em uma pedra flutuando na lava. Enquanto a lava sobe, você precisará trocar de rocha duas vezes. Continue através da próxima sala e estará preso na sala final, então Hel, enviará seus servos contra você. Após matar uns 10 ou 20, a porta grande começará a abrir LENTAMENTE. Apenas corra e pule na plataforma do lagarto, e eles não o atacam. Fique aqui até que a porta se abra totalmente, então atravesse-a. Puxe a alavanca da esquerda e, então, a da direita, depois passe pela porta e use o elevador.

LEVEL 15 – HELREGINN: MACHINE OF HEL (HELREGINN: MÁQUINA DE HEL)

Saia do elevador e vá para a direita. Passe pela próxima porta, então desça as escadas e quebre a parede. Pule do buraco



para a plataforma à direita e prossiga para quebrar a parede atrás dos barris, além da porta. Após passar por este novo buraco, pule para o cubo de rocha e escale-o até o próximo nível.

Após um pouco mais de história contada no jogo, passe por aquela coisa estilo "painel de pressão", para o lado oposto onde você escalou e pulou sobre a plataforma. Pegue embalço no pulo, quebre a parede descolorida e escale-a. Saia até a próxima sala e utilize uma arma pesada para quebrar a estátua, então pressione a alavanca, aumentando o fogo.

Passe pela porta na direita da sala escura, passando pela estátua e pegue à esquerda para ver alguns lagartos ou pegue à direita para prosseguir. No topo, pressione a alavanca pra chamar o elevador se ele não estiver lá e continue subindo.

No topo, ative a alavanca à sua direita, completando a pressão. Após lidar com os inimigos que agora atacam, pegue a porta à direita e siga a passagem para o elevador. Não fique nos cantos do elevador. Quando ele retornar para baixo, entre na entrada à esquerda (aquela da qual você não veio). Desça metade do corredor e vire à direita, utilize a alavanca para abaixar a ponte e pressione a alavanca, agora dentro da máquina de pressão.

LEVEL 16 – SKELKINGR CAVERNS: GOBLINS' LAIR (CAVERNAS SKELKINGR: LAR DOS GOBLINS)

Pressione a alavanca para abrir a cúpula, bem vindo de volta ao mundo dos vivos. Siga direto, atrás da cúpula, entre na caverna e prossiga através dela. Se acontecer de você cair com um desabamento do chão,



apenas escale de volta, se cair na parte do rio, poderá encontrar algumas runas mágicas se seguir as videiras, plataformas, quedas d'água e pontes. Não se preocupe se já possui uma barra de magia cheia. Pule por cima da fenda e continue através de um pequeno buraco feito por um goblin, e então para a direita.

Pegue a "comida" se precisar de energia, uma gaiola cairá sobre você, mas é fácil de conseguir se livrar golpeando. Seguindo, você chegará em um penhasco com lava embaixo. Pule para a esquerda,

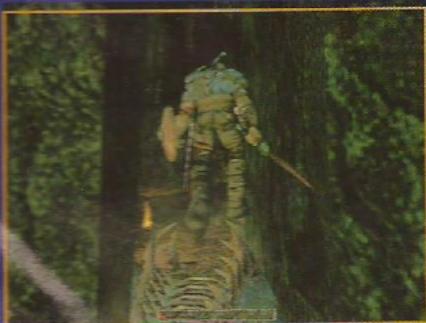
penhasco abaixo e, então, para a lava na videira, depois suba a videira para uma pequena caverna. Após a caverna à direita, você encontrará uma Runa de Poder (Power Rune). Sempre procure por elas, elas são poucas e estão distantes umas das outras, mas elas aumentam sua capacidade mágica. Pule pra a plataforma de baixo onde pode ver alguns goblins e vá para o canto, para encontrar uma espada presa no chão, escale a plataforma atrás dela. Ande para a esquerda e a cúpula se abrirá, revelando 4 ou 5 inimigos, após lutar com eles, alguns goblins se juntarão à briga, quando todos estiverem mortos. Se você entrar na cúpula e operar a alavanca, a cúpula irá apenas fechar, mas ainda estará lá. Então, poderá abri-la novamente e retornar à parte de trás da cúpula, para a rampa, descendo em um nível mais baixo. Atravesse o túnel e pule no buraco.

LEVEL 17 – SKERKIR RAVINES: GOBLINS LAIR (RAVINAS SKERKIR: LAR DOS GOBLINS)

Acabe com alguns goblins. Siga à esquerda, pelo túnel aberto. Entre na próxima sala grande e atravesse-a, evitando a luz brilhante na água e atravesse para a saída cercada de ossos pontudos, para se encontrar novamente em uma jaula. Pule de volta na água e nade para a mancha mais profunda, então, desça no buraco. Passe através da próxima área, evitando os cabos e as videiras, para emergir no penúltimo, depois prossiga túnel abaixo.

Siga o caminho da ponte de osso e vá até a mancha de calor à esquerda, ela irá atirá-lo para cima, avance até a plataforma. Dê a volta e pule para a esquerda, para uma plataforma baixa, depois para a plataforma à direita. Continue por aí, pulando de plataforma em plataforma, até alcançar o topo do pilar, depois pule na plataforma inclinada com uma pequena árvore e continue pulando e seguindo, até alcançar a videira, escale-a e pule para o próximo nível. Vá através da ponte para a próxima área.

Siga adiante, escale a pequena rocha, desça na plataforma abaixo e pule por cima da lava, vá para a esquerda e escale a plataforma, então pule para a próxima



e, novamente, pule no suporte de madeira. Atravesse a ponte e escale a videira, novamente. Utilize a cobertura para catapultar a si mesmo para o nível mais alto da rocha à direita. Siga o caminho, atravesse a ponte e suba a videira de novo. Utilize a cobertura para se erguer até a próxima plataforma. Mais uma vez, utilize a "pele" para descer à esquerda e alcançar a plataforma inclinada. Ande mais um pouco e se encontrará de novo dentro de uma jaula, sendo que a única saída é o chão, corte para encontrar seu caminho.

LEVEL 18 – LAIR OF THE TORFAR-KOLLA (A TOCA DE TORFAR-KOLLA)

Parece que você está em uma espécie de altar de sacrifícios e todas as suas armas se foram. Siga para as colinas – literalmente. Corra para lá assim que sua jaula for esmagada e escale as rochas para as plataformas, onde você poderá encontrar algumas armas e um escudo, depois utilize as videiras pra chegar ao próximo nível de plataformas, derrubando a parede de um dos lados. Através dela e adiante, você irá correr para a "criatura da neve". Procure por uma maça de três pontas e escale as plataformas à direita disso. Aqui, prossiga subindo, até ver um local para pular para outra plataforma, faça isso e acerte a pequena rocha de apoio, causando uma pequena avalanche, então pule para baixo no buraco que criou.

Siga pelo único caminho que puder, então, escale para sair da caverna. Atrás de você está uma runa que você pode pegar através do portão, mas você não precisa dela, siga adiante e ande até o final de uma grande faixa de terra, pegue a runa, e seja nocauteado...



LEVEL 19 – THE GATES OF THORSTADT: HLORA'S PASS (PORTÕES DE THORSTADT: A PASSAGEM DE HLORA)

Após uma cena bem legal, procure por um portão próximo para ter uma visão do castelo e algumas palavras de história do

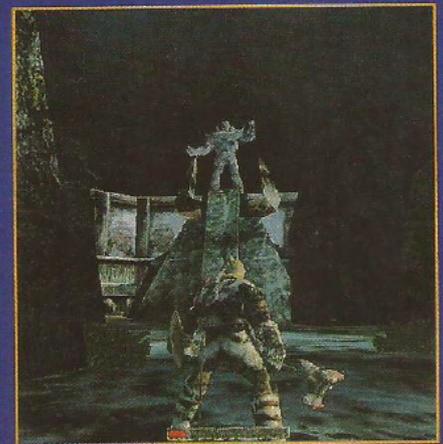
jogo. Vire-se. Escale as plataformas como de costume. Assim que chegar no canto escuro, pule para a direita para continuar. Você pode ter que aumentar o brilho de seu monitor para enxergar. Assim que passar, estará em uma plataforma, vá para a direita, pule para o outro lado e vá pra o túnel à esquerda. Não vá até o final, mas até o primeiro degrau. Escale o degrau à esquerda, então pule e chegue até em cima, você agora está sobre um túnel que deve levar a lugar nenhum.

Assim que sair, a casa tem uma "carne" para repor energias. Vá para trás da casa e quebre outro conjunto de madeiras. Após escalar um lugar sem saída, vire-se e pule por cima de onde escalou. Quando chegar à parte externa, novamente, siga a plataforma da esquerda, depois suba e atravesse. Desça para a esquerda dos itens que encontrará, aí você encontrará mais lugares para escalar.

Desça, então, pela parte inclinada pelo túnel à esquerda. Na virada à esquerda, Odin aparecerá novamente. Continue seguindo em direção ao castelo. Siga a lateral da montanha até achar um pequeno acampamento, onde você pode pegar um machado viking. Retorne para o lado do castelo e entre pela entrada lateral na esquerda. Escale uma corda, suba à direita e pegue um elevador para descer.

LEVEL 20 – MOUNTAIN FORTRESS OF THORSTADT (A FORTALEZA DA MONTANHA DE THORSTADT)

Prossiga adiante e vá para o beco à esquerda, pegue a segunda à direita e outra à esquerda, para acabar em frente a uma pequena ponte com dois inimigos. Utilize a carruagem do outro lado da ponte para aumentar sua velocidade em direção à plataforma. Pule de lá para a plataforma à sua direita. Pule para a nova área, siga à esquerda, e vire à esquerda em uma pequena alcova com chão de madeira e quebre-a com sua arma, depois entre nos esgotos. Siga adiante, vá para a esquerda



PASSO A PASSO

e caia mais fundo, depois para a esquerda, direita, direita e suba pela corrente. Nesta sala, quebre a porta de madeira e saia.

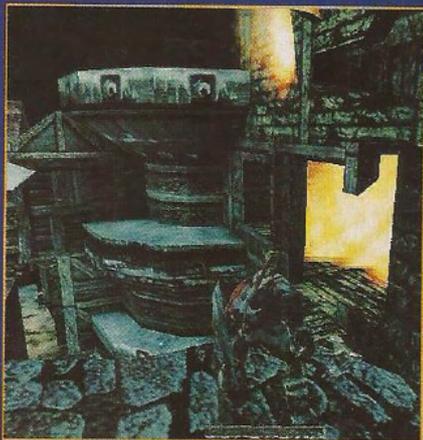
Atravesse o pátio e quebre outra porta de madeira, para sua esquerda, desta vez e como de costume, suba pela corrente. Saia da próxima sala através de mais uma porta de madeira, para a esquerda, lá fora, há uma sala contendo algumas "hidromel" se precisar de energia. Caso contrário, siga adiante passando direto por esta área, até ver um caminho na esquerda, entre nele. Volte para fora e presencie o massacre, então, entre na porta acima da pequena plataforma no centro da praça. Suba pela corrente de dentro, depois quebre-a segurando as caixas, então saia pela janela sem caixas.

Além de onde você caiu, entre na porta e siga pela rampa. Assim que subir a rampa, siga para o outro lado, para entrar na porta de madeira após algumas lutas. Nesses túneis, vire à esquerda. Na área aberta, você precisa puxar duas alavancas, uma de cada lado da estátua gigante no meio, para abrir as portas de madeira no centro do muro de trás, depois, vá pela saída (direita do centro).

LEVEL 21 – HERGRIMER QUARTER: STREETS OF THORSTADT (QUADRANTE HERGRIMER: RUAS DE THORSTADT)

Utilizando uma arma ruim, olhe para cima e mire, atire na corda. Assim que acertar, fará várias coisas caírem, permitindo que você siga um caminho adiante. Siga o caminho todo até o final, depois quebre a porta já danificada e prepare-se para a batalha. A batalha é, provavelmente, a primeira que você precisará realmente se esforçar para vencer. Boa dica é usar o feitiço "Ally". Após matar o inimigo, retorne à entrada que forçou para entrar.

Entre na porta, na esquerda de onde o inimigo veio e quebre o suporte de madeira. Utilize as caixas para escalar até o andar de cima. Saia pela janela e caia para a esquerda, depois entre no túnel da

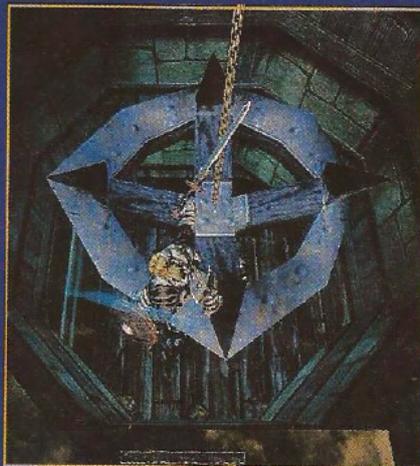


esquerda para encontrar uma runa mágica. Siga para o túnel negro e corra todo o caminho através dele, então, no final, opere a alavanca para descer o elevador. Suba com ele. Virando uma esquina à direita e subindo as plataformas, detone um barril e saia em uma janela adjacente. Após matar alguns inimigos, a porta à direita se abrirá. Siga pelo único caminho possível até você poder ver a torre explodir, então pegue a runa "Bloodlust" para ajudá-lo a lutar contra os atacantes.

Retorne alguma parte do caminho e você encontrará um pequeno beco, dentro há uma entrada, vá por ela. Siga virando e escalando. Saia da janela para as plataformas, atravessando. Depois, saia na plataforma coberta de neve. Da mais alta, pule para a do lado oposto. Depois, pule na plataforma que está quase em chamas e, finalmente, no objeto circular de pedra e caia dentro dele.

LEVEL 22 – GROTTINTANNA: VESSEL OF BLOOD (GROTTINTANNA: BARCA DE SANGUE)

Suba as escadas e quebre o pequeno suporte de madeira na esquerda, fazendo o pilar esmagar um caminho para você. Quando ver uma criatura acorrentada, bem apavorante, solte-a. Não se preocupe com seu poder, você não precisa lutar ainda. Seguindo este caminho, você irá acabar encontrando inimigos, cuide deles. Siga o caminho do túnel para a esquerda. Siga pelo muro esquerdo até alcançar uma porta,



dentro haverá uma corrente, se cortar o chão, uma runa de poder menor pode ser encontrada, suba e quebre a porta de madeira lá em cima.

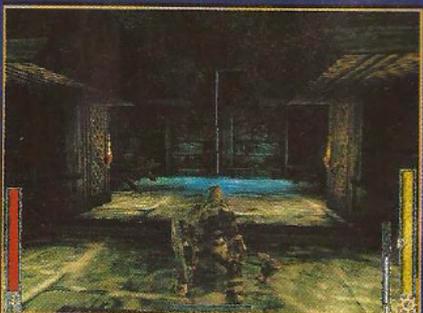
Seguindo adiante, você verá alguns troncos caídos, corte o que estiver em seu caminho e pule na construção vizinha. Vire algumas vezes à direita e siga adiante, até outra corrente e escale-a. Pule para a próxima construção, siga reto e enganche

a corrente na "luminária", fazendo ela cair na cabeça de alguém. Assim que descer, siga à direita, ative a alavanca e, rapidamente, retorne e entre na porta, se não for rápido o bastante, ela fechará e terá que fazer tudo de novo. Siga todo o caminho pela esquerda e derrube a caixa de cima, aparecerá uma imagem do "pequeno das neves", causando mais confusão. Siga para onde ele bloqueou um caminho. Vá atrás dele e entre em uma salinha lateral. Utilize a carroça para alcançar a plataforma mais alta. Daqui, é fácil...

LEVEL 23 – MOTSOGNIR: FIERCE RESISTANCE (MOTSOGNIR: RESISTÊNCIA PESADA)

Entre na sala com a mesa rebaixada, à esquerda tem um elevador que leva para uma runa, se precisar. Caso contrário, siga adiante atravessando a sala, pule do penhasco em direção à runa "Bloodlust" e siga para o canto mais distante. Pressione a alavanca e entre na sala. Então, pressione a alavanca da esquerda e retorne. Agora, volte para onde a "Bloodlust" está e entre na sala, agora aberta.

Pule atrás da mesa e uma pequena animação ocorrerá. Saia da sala e pegue a



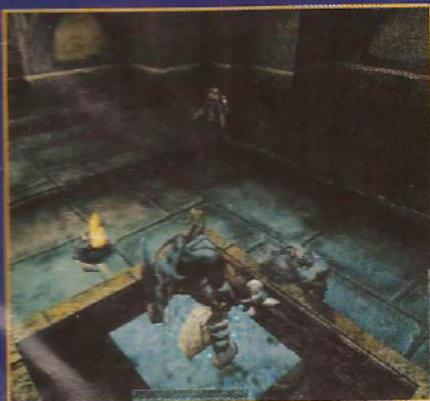
"Bloodlust". Se precisar de uma dica nesta batalha, simplesmente pule para trás da mesa, os inimigos virão, mas não o atacarão, você ainda poderá atingi-los de lá. Siga direto para o canto e detone os barris, então pule sobre os buracos. Desça no buraco, prossiga para o fundo da torre e arremesse suas armas para cima, quebrando o teto. Então, suba a corrente e pegue a Runa de Poder. Agora, com as estátuas, ou você as enfrenta quando elas ganharem vida ou tenta destruí-las antes disso com a maça.

Saia pela única porta e pule através do buraco que acaba de desabar, então quebre a porta de madeira na esquerda. Entre e, se desejar, utilize a carroça e as correntes para alcançar a runa "Bloodlust". Siga pela saída à esquerda e a porta se fechará na sua cara. Mate alguns inimigos mais, siga para a sala escura e empurre a alavanca, então passe pela saída à direita daquela que fechou em sua cara, você agora pode pegar aquela runa "Bloodlust". É necessário matar todos os inimigos desta área. Quando conseguir, o portão de grades da prisão se abrirá no centro. Entre e suba pela corrente...

Olhe ao redor e para o teto que leva até uma janela coberta por madeira, quebre-a e entre. Pule sobre os escombros e entre no buraco, siga adiante e escale a plataforma na sala. Agora, pegue a porta à esquerda, então direita, esquerda, direita, frente, frente, direita, frente, direita, frente e escale as caixas para pular na plataforma. Nesta sala, a parede da direita tem um elevador, empurre a alavanca e suba.

LEVEL 24 – SKEGGJOLD MEETING HALL (SALÃO DE ENCONTROS DE SKEGGJOLD)

Imediatamente, siga em frente e pule. Se não quebrar o vidro, simplesmente corte seu caminho para prosseguir e desça. Quando descer, entre no único corredor que puder e quebre a parede no final, prosseguindo através dela. Mate os inimigos aqui, corra pelo lugar, faça algum barulho, entre e saia da sala à esquerda algumas vezes e outra animação começará.

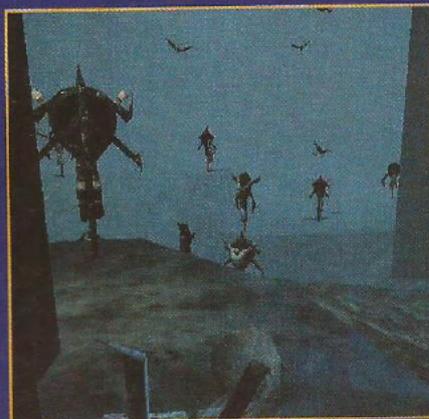


Enquanto luta, escombros serão jogados contra você por cima, utilize sua vantagem de ir até o fundo da sala, próximo à runa "Bloodlust". Um pilar cairá e você poderá utilizá-lo para alcançar a plataforma mais alta. Escale e, então, vá para o lado oposto, na última porta. Quebre seu caminho para entrar e puxe a alavanca para abrir a grande porta de madeira. A runa azul é uma Runa de Vida, rara, como a Runa de Poder, ela irá aumentar a quantidade máxima de energia que possui. Na parte de trás, à direita da sala, você verá uma alavanca que o libertará deste lugar.

LEVEL 25 – HAUGSPORI PLAIN: OUTER TEMPLE WALL (PLANO HAUGSPORI: MURO EXTERNO DO TEMPLO)

Há uma runa "Bloodlust" à direita de onde começou, se desejar, pode pegá-la. Desça para o nível do fundo, vá através do grande muro de vidro e quebre os suportes embaixo do elevador, de forma que possa viajar livremente. Pressione a alavanca, suba e prossiga até o topo, onde ficará. Saia para o telhado, corte o chão e estará fora. Siga adiante e pressione a alavanca, então vire a esquina e quebre a porta. Pule por cima, para trás das caixas à direita e siga em um caminho oculto. Escale, então as caixas também, e depois o pilar até a plataforma. Pressione a alavanca e pule para baixo, entrando na porta quase diretamente sob a alavanca.

Quebre os detritos no caminho e force sua passagem em uma pequena abertura para chegar em uma espécie de túnel de estátuas. Elas ficarão vivas se você chegar perto. É claro que você sempre pode esmagá-las com sua maça antes delas se voltarem contra você. Siga à direita e quando você ver chamas, desça a colina pelas laterais, de forma que possa ver o que há atrás de você. Pedras rolando tentarão esmagá-lo, então, esteja pronto para pular sobre elas quando passarem, não é difícil, mas se não quiser correr esse risco, escale as



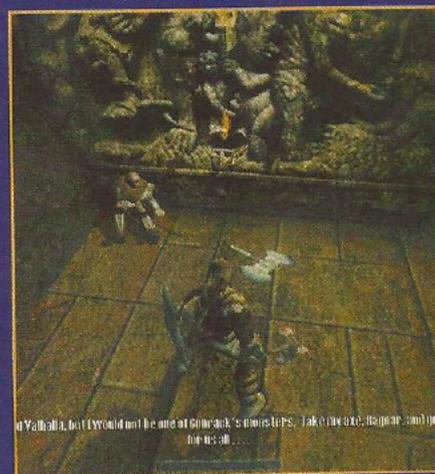
laterais. No final, siga ao redor da estrutura à esquerda, ficando na plataforma, até que alcance uma entrada. Lá dentro, à direita há uma alavanca, pressione-a e entre na porta que acabou de ser aberta à frente.

LEVEL 26 – LOKI TEMPLE AT THORSTADT (TEMPLO DE LOKI EM THORSTADT)

Siga todo o caminho adiante, suba na caixa, vire-se, escale, siga até o final, vire-se e volte. Pule para baixo e entre na porta à esquerda. Siga em frente, pule por cima do buraco e escale as coisas quebradas à esquerda. Vire-se e pule sobre a próxima plataforma para subir, então atravesse a janela. Após cair, vá para sua direita, levemente rampa abaixo, então pule na plataforma na direita, vire à esquerda, e vá até a segunda entrada na parede.

No fundo dessa entrada, pule e agarre-se na madeira. Ande até o centro e pule para a próxima janela, onde será recebido com uma animação.

Ande e pule para a plataforma certa para uma conversa. Você agora tem o machado de Sigaurds, a melhor arma até agora. Vire-se para a direita, quebre a parede e desça até a escadaria. Siga o único caminho que puder, pressione a alavanca à direita e abaixe-se para passar por baixo do grande portão de ferro. Ande pela plataforma estreita para encontrar outra Runa de Vida, então retorne e pule para a esquerda, de onde veio, agarrando-se às plataformas para evitar danos de queda, depois, entre na caverna que há no final. ◆



VEJAM NA PRÓXIMA EDIÇÃO, A PARTE FINAL DO PASSO A PASSO DO GAME RUNE. NÃO PERCAM!

Hegemonia: Legions of Iron



A CONQUISTA DE POVOS E ESPAÇOS É O TEMA DESTE GAME!

É muito fácil fazer comparações, não concorda? Ao ver as imagens deste jogo você, provavelmente, deve estar pensando em Homeworld. Visualmente, pode até parecer. Hegemonia, aparentemente, tem tudo para ter seu nome na lista dos games de estratégia preferidos pelos gamers.

O nome Hegemonia é bem sugestivo. Sim, o game tratará da dominância de uns sobre outros. Com uso de espaçonaves e tecnologia avançada, o gamer terá como objetivo, dominar outros moradores espaciais, que também desejam a mesma coisa que você.

As campanhas single-player trarão humanos em pleno século 22 tentando a vitória pelo sistema solar e outros espaços. Será interessante ver os habitantes da

Terra entrarem em conflito com colonos do Planeta Vermelho. Será possível controlar qualquer um dos lados. Quando a guerra acabar entre os humanos, será possível a descoberta de outros sistemas e o contato com outras espécies.



Hegemonia terá objetivos bem variados, o que evita o velho problema da repetição. O gamer encontrará tarefas como proteger um determinado item ou área, destruir uma construção específica e outras.

Em estágios posteriores, o jogador terá mais envolvimento com o controle da produção dos planetas dominados, pesquisas de novos recursos e cobrança de impostos. Você também será beneficiado com o trabalho de profissionais; uma das possibilidades é o roubo de tecnologia inimiga.



Violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Gothic 2

UM PORTAL. MUITOS SERES DO MAL. UM MUNDO EM JOGO

O primeiro Gothic, um bom título de RPG, colocava em pilar de destaque a eterna briga entre o bem e o mal. Gothic 2, da JoWood e Piranha, é a sua continuação, pronta para chegar às prateleiras. Lembrando: Gothic relatava a batalha entre um rei e uma horda de orcs. Estes criminosos eram mantidos em uma prisão, fechada por uma barreira mágica. Porém, tudo saiu de controle e os prisioneiros tomaram o comando.



Em Gothic 2, a barreira foi destruída por um enorme terremoto. Quase todos os prisioneiros se safaram, com exceção de um, que ficou preso e sobreviveu com recursos mínimos. O tremor também acabou abrindo um portal, que virou o caminho para a chegada de demônios ao mundo. A missão do gamer é se juntar ao rei e impedir a invasão do mal.

Muita coisa nova vem por aí. A seqüência promete a presença de cerca de 500 NPCs, com qualidade visual muito superior ao original.

Um dos destaques do novo RPG serão as armas. Serão 150 modelos. Espadas, por exemplo, não faltarão. O gamer encontrará desde adagas até pesadas e poderosas lâminas. Machados também estão na lista de armas brancas de Gothic 2, como machadinhas, machados de batalha de duas cabeças e outros. A variedade será realmente grande: são martelos, bestas, arcos e por aí vai.



Como um RPG de fantasia, as magias exercerão importante papel. Serão mais de 50 tipos, divididos em sete estratos e "círculos" do poder. Seu personagem poderá, assim, passar para o próximo círculo do poder.



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Vietcong

CHEGA DE SEGUNDA GUERRA.
AGORA, A PRÓXIMA PARADA É O VIETNÃ!



Dado o estilo atual das armas reais sobre as antigas, e pelos palcos históricos de guerra sobre os inventados, realmente era apenas uma questão de tempo para vermos algo como este. O charme nostálgico da Segunda Guerra Mundial pode estar perdendo força, as operações contra o terrorismo

internacional talvez já não sejam mais tão especiais, mas o Vietnã é uma guerra com um futuro promissor como tema de games.

Passado na fronteira do Camboja, no ano de 1967, Vietcong é um shooter em

primeira pessoa baseado em um esquadrão que coloca o jogador no controle de uma equipe de forças especiais. Apesar disso, não há divisão de esquadrão ou ataques coordenados simultâneos. Você enfrenta o inimigo como uma única unidade, e seus soldados, na maioria das vezes, tomarão decisões próprias a respeito de onde atacar e como agir no campo inimigo.



Por outro lado, as batalhas serão intensas. Será a confusão de uma guerra real. Tiros para todos os lados, sons de metralhadoras automáticas e explosões de granadas, morteiros e muita correria. Para trazer autenticidade ao jogo com o episódio histórico, a equipe de desenvolvimento contatou veteranos de guerra que participaram do evento.

Um dos destaques será o cenário, particularmente, as densas florestas. Para se ter uma noção da seriedade do game, a Pterodon requisitou os conhecimentos de um botânico especializado em vida vegetal para a reprodução exata das plantas existentes no local.



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Kingdom Under Fire: The Crusaders

MAIS UM GAME DE GUERRA MEDIEVAL NA ÁREA!

Jogos bons dificilmente saem da memória do gamer. O mesmo acontece com os jogos ruins. Os medianos, geralmente, não conseguem garimpar um lugar em nossa cabeça, esta é a verdade. Aqui, falaremos do próximo jogo da série, Kingdom Under Fire: The Crusaders. Os gráficos serão muito



bem produzidos, mas não é apenas a beleza visual que conta. Segundo a Phantagram, desenvolvedora do jogo, os ciclos de dia e noite irão afetar diretamente o desempenho das tropas. Outras características visuais irão também interferir no aspecto estratégico geral do game, como terreno interativo. É preciso escolher o caminho certo. Lama e rios atrasarão o progresso de seu exército. As condições de tempo poderão interferir, por exemplo, na precisão de disparos de flecha. Uma flecha lançada para o alto pode ter sua direção alterada por fortes ventos e, dependendo do posicionamento de seu exército, as flechas podem até mesmo atingir seus homens!

No campo de batalha, você poderá ter a presença simultânea de até 450 unidades. A Phantagram está prometendo um

novo aspecto de gerenciamento que permite ao jogador revitalizar tropas cansadas e substituir membros feridos através de novos recrutamentos. Haverá também quatro personagens controláveis.



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

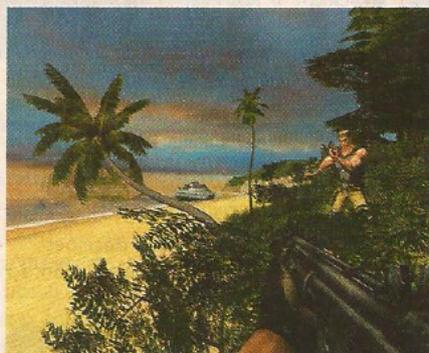
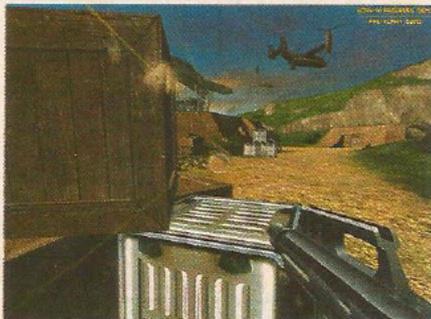
Far Cry

TODA ILHA PARADISIACA TEM SEUS PERIGOS



Pelo visto, o ano promete, para o gênero shooter em primeira pessoa. Muitos são os títulos que estão por vir e, Far Cry, pouco conhecido pelo nome de X-Isle, é mais um deles. Esperado para o fim deste ano, este game estará fundamentado na ação tática.

O enredo do jogo não é nenhuma novidade. O personagem principal vai parar nas ilhas da Polinésia e lá, precisa garantir sua sobrevivência contra inimigos



treinados e armados até os dentes. Como comandante de um barco, o gamer é contratado para levar um jornalista até uma ilha. Logo, as coisas mudarão de rumo. Soldados tentarão arrancar sua vida.

Segundo os desenvolvedores, seres um pouco distantes da natureza humana entrarão na história. Isso deixará o game ainda mais inovador e criativo, dando um ar de novidade a cada cena.

Na última edição da E3, Far Cry atraiu muitos olhares, principalmente pelo seu visual. O site IGN.com concedeu ao jogo o prêmio de "excelência técnica". O local onde o game acontece favorece a criação de cenários estonteantes, com muito mar, areia, vegetação e sol radiante. Contemplar a beleza do astro rei no horizonte, ao mesmo tempo, que mantém a atenção contra emboscadas inimigas será uma situação diferente.

Far Cry terá estúgios enormes e está sendo desenvolvido sob a tecnologia CryEngine, de propriedade da Crytek, a desenvolvedora do jogo, que além dos visuais de qualidade, acrescenta inteligência artificial desafiadora.



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Söldner: Secret Wars

2010, ORGANIZAÇÕES MERCENÁRIAS E MUITA AÇÃO!



Mais um shooter de ação tática está chegando, pelas mãos da JoWood Productions Software AG. Desenvolvido pela Wings Simulation, Söldner: Secret Wars acontecerá no ano de 2010. O gamer controlará uma unidade especial de



combate como líder. Junto de outros jogadores, é preciso gerenciar uma companhia mercenária de elite composta por veículos de combate e soldados. O panorama é inusitado. Os Estados Unidos e a antiga União Soviética se cansaram de seus papéis de polícia global. As potências mundiais são forçadas a diminuir suas operações militares, que ameaçam a estabilidade de suas relações políticas e sua economia, e cada vez mais as nações estão recorrendo a unidades mercenárias para a realização de operações especiais. Resumindo, as guerras não são mais determinadas por exércitos de estado, e sim por pequenas mas poderosas forças.

Quem nunca imaginou poder destruir tudo o que encontrar pela frente em um cenário de jogo? Segundo seus criadores,

Söldner: Secret Wars permitirá isso, através do ADS, ou Advanced Destruction System, algo inédito para o gênero online. O gamer poderá alterar facilmente o cenário com o lançamento de mísseis contra o campo inimigo. Crateras marcarão o terreno, assim como construções atingidas pelo disparo.

As destruições não serão meramente visuais. Escumbros, por exemplo, poderão servir de abrigo ou ponto estratégico para ataques. Se tudo o que o ADS faz for verdade, Söldner: Secret Wars já é candidato para melhor jogo online deste ano.



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Só a CDExpert tem

XP Home/XP Pro/2000



Norton

AntiVirus™

2003

A solução antivírus mais confiável do mundo

Norton AntiVirus 2003



EXCLUSIVO

Conteúdo livre de vírus

Norton

2002

AntiVirus™

PROTEGIDO

A editora CD Expert é a única empresa que utiliza toda a linha de produtos Symantec, desde o departamento de redação até o seu estoque. Garantindo a você leitor toda qualidade e segurança que você merece

proteção Symantec Norton AntiVirus em todos seus produtos



Não arrisque. Compre só CD Expert.

CD EXPERT

JOGOS INDICADOS

TROPICO: A ILHA DO PARAÍSO



Tropico foi considerado um dos melhores jogos de estratégia e simulação lançados no ano passado. O gamer pôde exercitar suas habilidades de gerenciamento ao assumir a tarefa de governar uma pequena ilha tropical sob a pele de um ditador. A Ilha do Paraíso é a seqüência de Tropico e introduz novas características à ilha de Tropico, principalmente em relação ao turismo na ilha: você tem novos hotéis, novos turistas e novas atrações. A Ilha do Paraíso amplia o território da ilha com 23 novos cenários. Aproveite as férias e não falhe!

GOD / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o review:

Revista CD Expert – Dino Crisis

COPA DO MUNDO FIFA 2002



O jogo Copa do Mundo FIFA 2002 chega com o título de único game oficial e licenciado pela FIFA. O jogo mantém a estrutura básica do lançamento do final de 2001. As principais modificações ficam por conta da presença dos patrocinadores, 20 estádios, uniformes, mascotes e seleções que participaram do maior evento futebolístico da Terra. O jogo não traz nenhum dos clubes vistos em FIFA Football 2002, e mantém somente as seleções que participaram da Copa. As narrações continuam a cargo de Milton Leite e os comentários de Antônio Moreno.

Electronic Arts

www.brasil.ea.com

Onde encontrar o review:

Revista CD Expert – Dino Crisis

CD EXPERT

TOP 10

1	Warcraft 3	Vivendi Universal
2	Mafia	GOD*
3	Harry Potter e a Câmara Secreta	EA
4	Max Payne	GOD*
5	Hitman 2: O Assassino Silencioso	Eidos*
6	Sim City 4	EA
7	Unreal Tournament 2003	Infogrames
8	Tropico: A ilha do paraíso	Take 2
9	The Sims - O Bicho vai pegar	EA
10	Commandos 2	Eidos*

Pesquisa realizada em fevereiro / 2003 nas principais lojas do Brasil

* Produtos distribuídos no Brasil pela **GreenLeaf**

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC



Esse game tem como fundo a iminência de um importante acontecimento profetizado por deuses antigos. O game envolve as forças do bem e do mal em um conflito sem fim. Cada um dos lados está preparado para realizar tarefas diferentes, como a missão de guardar ou resgatar princesas, retirar espadas de pedras, matar dragões cuspidores de fogo e protagonizar outras fugas. O game apresenta 20 mapas divididos em 4 categorias. A forma de jogo assemelha-se à maioria dos shooters em primeira pessoa disponíveis.

3DO / GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o review:

Revista CD Expert – Dino Crisis

ROLAND GARROS NGT



Com a chegada de Roland Garros NGT, Gustavo Kuerten e muitos outros atletas da nova geração do tênis mundial estão presentes. Além de Roland Garros, o novo jogo traz também a licença oficial do Aberto dos Estados Unidos, o U.S. Open. O game apresenta 12 quadras diferentes, contra as 16 de Roland Garros 2001, e quatro tipos de piso. As animações dos modelos dos jogadores copiam suas imagens reais. São 500 novas animações geradas pelo usual sistema de captura de imagem. A nova geração do tênis entra em quadra com suas características reais.

Infogrames

www.infogrames.com.br

Onde encontrar o review:

Revista CD Expert – Rune

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS



Warcraft é nome respeitado no gênero de RTS e o terceiro jogo da série. T tamanha ansiedade tinha explicação: a seqüência chegou 7 anos depois de Warcraft II: Tides of Darkness. Depois de um longo período de guerra entre humanos e Orcs, as terras de Azeroth passaram um bom período de paz. Tempo suficiente para ambas as partes se reorganizarem. No game, o gamer vive o final deste período de calma. O jogo tem muitas missões, mas ainda assim segue o mesmo modelo da maioria dos jogos de estratégia em tempo real.

Blizzard

www.blizzard.com

Onde encontrar o review:

Revista CD Expert – Rune

F1 2002



F1 2002 possui pilotos, equipes, pistas e carros reais da Fórmula 1, graças à presença da FIA (Federação Internacional de Automobilismo). Algo que impressiona em F1 2002 são os efeitos de tempo. Além das mudanças repentinas de tempo durante uma corrida, você tem a oportunidade de enfrentar uma tempestade elétrica. Um dos diferenciais de F1 2002 é o sistema de telemetria. O game recebeu o auxílio de profissionais da Fórmula 1 para simular este processo e dar ao jogo ainda mais realismo. Ameace o reinado de Schummy ou seja o próprio.

Electronic Arts

www.brasil.ea.com

Onde encontrar o review:

Revista CD Expert – Rune

DIVERSÃO + INFORMAÇÃO = NAVEGAÇÃO

Exatamente. Depois de tantos games em sua revista CD Expert Games, 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!



MUITA DIVERSÃO COM KELLOGG'S

Com a proposta de estimular o público jovem a desenvolver conhecimentos sobre temas atuais, a Kellogg's traz a home page do único cereal online. Acessando a página, o internauta encontra o Desafio Chocos, um jogo de perguntas que tem por objetivo testar os conhecimentos do usuário de forma criativa e inteligente. Podendo ganhar muitos prêmios. A seção Divirta-se apresenta muitos jogos que estimulam a curiosidade, a rapidez e o raciocínio lógico dos internautas. São encontrados, também, cartões virtuais animados e um canal que ensina receitas saborosas e energéticas. Confira, é diversão garantida!



www.chocos.com.br

EMOÇÃO CORRENDO PELAS VEIAS!



www.microsoft.com/brasil/games/combatfs3

Estamos falando do site oficial do game Combat Flight Simulator 3. O site apresenta seis canais onde o internauta pode conhecer os equipamentos e recursos necessários para participar da batalha e o perfil dos pilotos. O visitante pode realizar downloads de imagens da galeria de fotos, de vídeos com o trailer de introdução do game e de papéis de parede para o computador. O gamer poderá também conhecer os "pin-ups", desenhos feitos no "nariz" do avião, tradição na aeronáutica, que fazem parte do design das aeronaves de guerra do Combat Flight Simulator 3. Em português.

CREATIVE NO FUTURO!

Destinado a promover contato com usuários finais, os novos Web sites da Creative oferecem informações atualizadas sobre sua linha de produtos, incluindo placas de som internas e externas, MP3 Players, caixas de som, web cams, modems e teclados musicais para PCs. Na área exclusiva para suporte, os usuários brasileiros podem baixar drivers de produtos, encontrar especificações técnicas e manuais de produtos, obter suporte técnico passo a passo, ter acesso a páginas de perguntas e respostas e a uma seção de garantia e reparos e muito mais.



www.creativebrasil.com

O PACOTE DE DIVERSÃO EM TEMPO REAL!

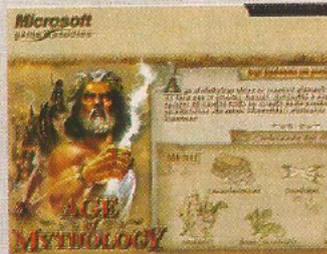
Você é um daqueles aficionados por games que quer a todo momento saber novas notícias sobre os lançamentos e os jogos que estão sendo criados, então, acesse o Portal dos Games. O site traz o que há de mais atual no mercado dos games, tanto para consoles quanto para o PC. Dê uma conferida nos Canais que o site oferece: Chat, Classificados, Detonados, Dicas, Downloads, Fórum, Golpe Fatal, Games Online, Notícias, Papel de Parede e Webmail. Não perca as novidades que o site oferece aos amantes dos jogos. Acesse e delire!



www.portaldosgames.com.br

A BATALHA DOS DEUSES

O game Age of Mythology também tem seu site oficial. Um arraso! O cenário mitológico das batalhas entre deuses, civilizações antigas, heróis e exércitos inspirou a apresentação visual do site, que traz efeitos especiais e uma linguagem adaptada ao contexto do jogo. O site apresenta ao jogador características do game, detalhes sobre as três civilizações disponíveis no Age of Mythology, as telas que compõem o jogo, além de uma área onde o internauta pode realizar downloads de vídeos, papéis de parede e kits de ferramentas. Totalmente em português.



www.microsoft.com/brasil/games/agemythology

PORTAL PARA A GAROTADA!

O Portal Turma do Chiquinho oferece conteúdo diferenciado ao público infanto-juvenil utilizando o conceito de educação aliada ao entretenimento. O site combina entretenimento e educação de forma diferenciada no Brasil, introduzindo uma série de personagens desenvolvidos especialmente para a Internet.



www.turmadochiquinho.com.br

O Portal apresenta outras atrações, como: o canal Jogos, repleto de games para sua diversão; Jornal da Turma, para manter-se atualizado sobre as últimas novidades e notícias do cotidiano, se entreter com as histórias em quadrinhos da Turma na seção HQ, criar máscaras, inventar uma fantasia, montar um dominó dos bichos, tudo na seção Estúdio e muito mais. Nossa dica é dar uma conferida no item Vídeos. Clique e confira o belo visual do site e seu informativo e divertido conteúdo.

De volta às estradas



MUITA AVENTURA E AÇÃO SOBRE DUAS RODAS NO SEGUNDO JOGO DA SÉRIE. CONFIRA O QUE ESTÁ ROLANDO POR TRÁS DE **FULL THROTTLE 2**

Em uma recente apresentação da LucasArts, os títulos para PC praticamente foram deixados de lado para que outras plataformas pudessem exibir suas "armas". Star Wars: Episódio II: A Guerra dos Clones e Star Wars: Bounty Hunter são atualmente vistos como as estrelas do console e, embora Star Wars: Galaxies e Knights of the Old Republic sejam prováveis peças de destaque no PC, estes atualmente não têm sido o centro das atenções. Mas a LucasArts tem uma carta na manga para os gamers de PC. Correndo por fora, está Full Throttle 2, a esperada seqüência do adventure que ainda compõe a lista de favoritos de muita gente.

Oito anos se passaram desde que o game original foi lançado. Segundo Sean Clark, diretor da LucasArts, haverá similaridades, mas os dois jogos realmente não são os mesmos. "Não é como estar perguntando como o novo modelo do Ford Thunderbird se compara à versão de 1956?", brinca.

O primeiro Full Throttle, lançado em 1995, trazia na linha de frente o durão Ben, líder de uma gangue de motoqueiros conhecida como The Polecats. O mesmo Ben estará de volta, trazendo consigo caras

conhecidas do jogo de estréia e figuras inéditas.

"Da mesma forma que você pode reconhecer o modelo reformulado em 2001 como um Thunderbird, você achará aspectos de Full Throttle 2 familiares, se você jogou games com a tecnologia SCUMM. Alguns elementos de design, na verdade, nunca saem de moda, mas implementações mudam, tecnologias mudam, e novas idéias continuam a apresentá-los. No final, a questão está em quão correto nós podemos atar estas coisas juntas para criar uma grande experiência".

Um dos aspectos de Full Throttle que conquistou os fãs foi a representação de

voz do jogo. Na seqüência, Sean Clark afirma que tentarão reunir os mesmo atores que interpretaram as vozes dos personagens que agora estarão de volta. Infelizmente Roy Conrad, o ator que emprestou a voz para Ben, o personagem principal do título original,

faleceu em janeiro de 2002. Full Throttle 2 terá muitos novos personagens, o que obrigará à equipe de desenvolvimento a criação e lapidação de novas personas.

A respeito das diferenças de visual entre os dois jogos, Sean Clark diz:

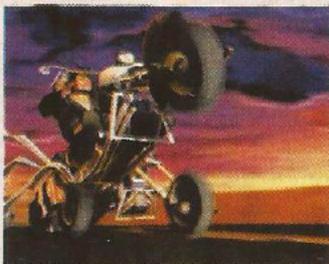
"Eu roubei tudo do

primeiro jogo. Bem, então tá, há algumas diferenças. A primeira coisa que você irá perceber é que é 3D, embora o design visual seja muito similar ao game anterior.

A outra grande diferença é a ação. O primeiro Full Throttle abriu um novo caminho no gênero de adventure por acrescentar algumas atividades baseadas em ação, como a disputa de motocicleta, as brigas e uma

nova forma de combate moto-a-moto. Há uma nova história, novas locações, bem como uma grande quantidade de novos personagens. Mas não muito a ponto de não ser reconhecível. Muitos personagens do primeiro game retornam e Ben ainda é um cara mau em um mundo grande e perverso."

"Full Throttle 2 é um game de aventura em sua essência, mas nós estamos usando elementos de ação como um meio de criar mais imersão. Nós queremos o jogador fazendo coisas que o personagem poderia fazer. O primeiro jogo tentou chegar a isso, mas foi limitado pela tecnologia disponível na época. Se isto leva as pessoas a considerar este jogo um híbrido, ou insinuar que não seja um "adventure puro", que assim seja. Independentemente de como você o classifique, Full Throttle 2 será divertido e único". É o que todos nós esperamos. ♦



Full Throttle 2, está de volta, em um excelente game com gráficos 3D e assinado pelo Estúdio da LucasArts!

Fighter Ace 3.5

ALTOS VÔOS NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

No começo do ano, um promissor jogo de simulação de combate aéreo multiplayer aterrissou nos Estados Unidos e, quem sabe mais tarde, estará aqui no Brasil. Estamos falando de Fighter Ace 3.5, da Jaleco Entertainment. A Segunda Guerra Mundial volta, mais uma vez, a ser tema de um simulador aéreo. São mais de 96

aeronaves que estiveram voando em combate durante conflitos históricos de países como Japão, Grã-Bretanha, Alemanha, Estados Unidos e Rússia.

O gamer encontrará em seu caminho navios, tanques, porta-aviões e outras fortalezas ambulantes



Bits

LARA ESTÁ CHEGANDO

A bela arqueóloga está de volta em Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, totalmente em português. Por causa da quantidade de diálogos presentes no jogo, foi muito importante localizar o jogo. "Empresas que representam a Eidos em outros países também tentaram localizar o jogo, mas poucas receberam a autorização, diz Daniel Friedländer, gerente de produtos da GreenLeaf. Além da versão em português, que chega entre março e abril, a Greenleaf já disponibiliza a versão em inglês.



ALONE IN THE DARK NAS TELAS

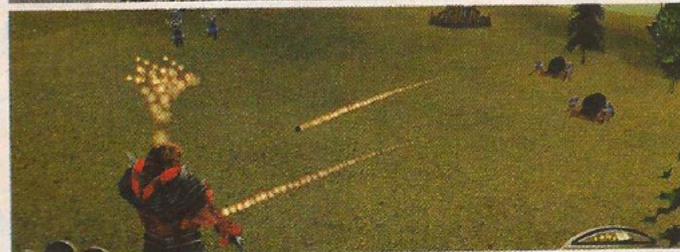
A Infogrames e a produtora Dritte/Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co KG (Boll Kino) anunciaram acordo que transformará Alone in the Dark em filme. Além do lançamento do filme nos cinemas, a produtora detém ainda os direitos de distribuição para vídeo, DVD, televisão e TV a cabo. O filme, que tem o início de produção previsto para este semestre, será dirigido por Uwe Boll e produzido por Shawn Williamson que trabalharam no filme House of the Dead.

COUNTER-STRIKE 1.6 BETA

Lançado em 16 de janeiro, a versão 1.6 do mod de Half-Life traz novidades como armas, mapas e equipamentos. Para poder jogar a versão 1.6, o gamer precisa fazer o download e instalar o programa Steam 2.0. O Steam é uma forma da Valve evitar problemas com o distribuidor e os revendedores. Counter-Strike 1.6 traz duas novas armas, um escudo para uso da polícia e um novo mapa. Para maiores informações sobre o Steam, acesse www.steampowered.com.

Warrior Kings: Battles

BATALHAS ÉPICAS ENTRE GUERREIROS ONLINE DO MUNDO TODO

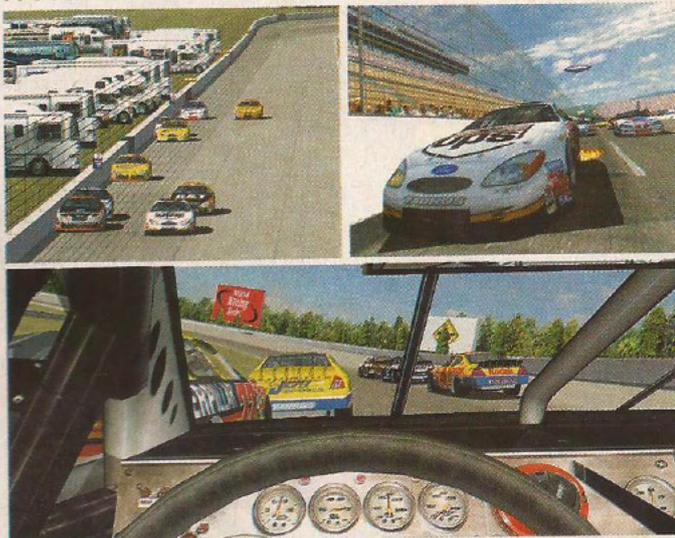


A seqüência de Warrior Kings está a caminho. Warrior Kings: Battles, da Empire Interactive levará os jogadores ao universo de Orbis, um mundo inspirado na Europa. A principal diversão será liderar exércitos ofensiva e defensivamente. Com a onda multiplayer no ar, espera-se que o novo jogo preencha os espaços deixados pelo primeiro título, quanto a este aspecto. Warrior Kings: Battles terá um modo de jogo que permitirá que os jogadores gastem um número de pontos de recursos para construção de exércitos, antes do começo do jogo, e utilizem suas forças logo que o game comece.

NASCAR Racing 2003 Season

ÚLTIMOS ACERTOS PARA A TEMPORADA 2003...

A série de corrida stock-car mais conhecida dos games já está quase pronta para a próxima temporada. NASCAR Racing 2003 Season, o próximo título, trará significativas mudanças na parte gráfica e sonora. Além disso, novos tutoriais e as esperadas atualizações de pilotos, equipes e modelos dos carros estão garantidas. Segundo a Papyrus, eles trarão algo diferente de NASCAR Racing 2002 Season, apesar deste ter conquistado legiões de fãs por todo o mundo. Se depender da velocidade do jogo, NASCAR Racing 2003 Season chegará ao seu PC logo, logo.



Bits

NO ONE LIVES FOREVER 2

Ninguém se esquece do visual e clima "retrô" de No One Lives Forever. Logo nos surge a imagem da bela Cate Arche, com vestimentas típicas dos anos 60. A espiã enfrenta os inimigos da organização H.A.R.M.S. Lugares novos, como a mística Índia e a gélida Antártida e o detalhismo dos gráficos são algumas das novidades. A heroína carrega consigo uma série de acessórios, como spray paralisante e um teclado decodificador.



THE SIMS, AGORA COM ENDEREÇO NOVO

Com mais de 13 milhões de cópias vendidas em todo o mundo e 5 pacotes de expansão lançados, The Sims é um jogo para gamers de qualquer idade e conquistou muitos fãs aqui no Brasil. Pensando nisso, a EA lançou o The Sims Brasil. O endereço oferece informações e imagens do jogo original e das expansões, dicas, notícias e uma rica seção de downloads, com novos objetos, skins, músicas e outros. Acesse: www.thesims.br/ea.com/pages.view_frontpage.asp

UBI SOFT E MYST ATÉ 2008

Não se mexe em time que está ganhando. Esta parece ter sido a idéia que levou a Ubi Soft e a Cyan Worlds, Inc. a continuarem com a parceria em torno de Myst, a série de sucesso que já rendeu bons lucros às duas companhias. O acordo prevê a participação de Rand Miller, co-criador de Myst e fundador da Cyan, no desenvolvimento da série, junto aos profissionais da Ubi Soft. Pelo menos até 2008, teremos a chance de conferir lançamentos da série assinados pelas duas empresas.

WWE Raw

DEPOIS DO SUCESSO NO XBOX, É A VEZ DO PC ENTRAR NA BRIGA!

Porrada é aqui mesmo. Antes WWF (World Wrestling Federation), agora WWE (World Wrestling Entertainment). WWE Raw trará para o ringue 35 lutadores de luta livre. Durante os combates, o lutador poderá enfrentar a "ira" do público, tudo sob os olhares atentos das câmeras, que transmitem cada detalhe. O jogo de simulação de luta fez sucesso no Xbox e agora está chegando para PC. Que a porrada continue pegando.



Cold War

DE VOLTA À GUERRA FRIA

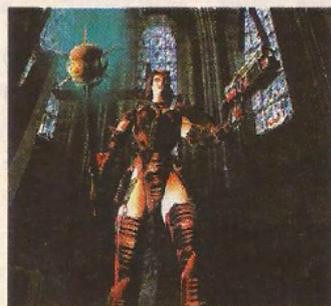
Em Cold War, o gamer assumirá o papel de um jornalista norte-americano que descobre uma rede de conspiração que envolve a KGB, na antiga União Soviética, em tempos de Guerra Fria. O jogo será substancialmente embalado pelas ações silenciosas em território inimigo e trará acessórios como sprays de pimenta para cães de guarda, óculos de visão noturna, ferramentas para abrir fechaduras e até microfones para espionagem. O método de aproximação sorrateira será incentivado pela distribuição esparsa de munição e itens no terreno hostil.

Apocalyptica

O INIMIGO QUE TODOS GOSTARIAM DE DERROTAR: SATÃ

A Konami revelou, recentemente, que está engajada na produção de um jogo de ação em terceira pessoa chamado, Apocalyptica. O jogo acontecerá em um futuro distante: o planeta Terra se tornou o palco de batalha entre as forças do bem e do mal e a humanidade foi obrigada

a estabelecer novas colônias pelo universo afora. Um personagem curioso do jogo é Satã. Sim, ele mesmo! Depois de ser derrotado pelo Senhor a milênios atrás, o capeta volta como Neo-Satan. O gamer assumirá o papel de um soldado religioso que precisa livrar a Terra das forças malignas.



Shadowbane

MAIS UM MUNDO MMORPG ESTÁ ABRINDO SUAS PORTAS

Provavelmente, até o final de março, Shadowbane, o novo RPG online da Ubi Soft, estará nas lojas. A história do jogo se passa em um mundo chamado Aerynth. Depois de um milênio de conflitos e muita dificuldade, Aerynth sofreu uma catástrofe em massa. O objetivo do gamer será levantar

e gerenciar sua cidade e conquistar outros reinos neste mundo. Uma das características de Shadowbane é o sistema de múltiplas classes, com 10 raças e mais de 20 classes de promoção de personagens. O jogador poderá combinar profissões, estilos de luta e habilidades para seus personagens.



O melhor site de dicas da rede
Walkthrough

Pratas Dicas

<http://www.geocities.com/pratasdicas>



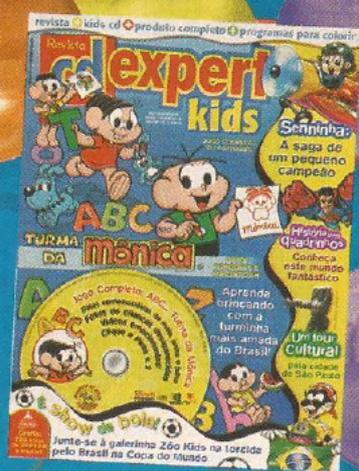
Murphy - O Mestre do Origami



OZ - A Aventura Mágica



Uma aventura no mar



Turma da Mônica



E.T. O Extraterrestre



A Abelhinha Maya



O Salão Encantado



Um dia com os Wiggles



Turma do Chico Bento



Quadrinhos Turma da Mônica

Complete sua coleção!

3 4 5
 À venda nas principais bancas e lojas de informática

Qualidade
CD EXPERT
 www.cdexpert.com.br

Revista
cdexpert
 kids



Dicas & Códigos

A EQUIPE DA CD EXPERT PREPAROU UMA GRANDE SELEÇÃO DOS GAMES DO MOMENTO E DE ALGUNS CLÁSSICOS DOS GAMES PARA PC. SE VOCÊ COMPROU UM GAME, NÃO DEIXE DE CONFERIR NOSSA SEÇÃO DE DICAS PARA NÃO FICAR NO "GAME OVER" ! CASO QUEIRA SABER MAIS, MANDE-NOS UMA CARTA QUE FAREMOS O POSSÍVEL PARA PUBLICAR A DICA DE SEU GAME PREFERIDO...

DUKE NUKEM: PROJETO MANHATTAN



Para ativar o console de cheat, tecle "~" e digite "exec cheats.cfg", seguido do **Enter**. Isto ativa os cheats. Para usá-los, digite uma das letra abaixo, durante o jogo para ativar o cheat correspondente:

- G:** everything except jetpack and forcefield
- H:** todas as munições
- J:** jetpack
- F:** campo de força
- L:** vida extra
- K:** auto-destruir
- I:** invencibilidade
- P:** pausar (estilo Matrix)

DUNGEON SIEGE

Durante o jogo, tecle **Enter** para acessar a tela de console. Digite qualquer uma das frases seguintes para utilizar os cheats correspondentes. Coloque um sinal de "+" em frente ao código para ativá-lo, e um sinal de "-" para desativá-lo:

- zool:** invencibilidade
- chunky:** sempre volumoso
- superchunky:** fator de volume
- version:** mostrar versão do game
- drdeath:** estatística máxima

- shootall:** cliques não são requeridos
- sixdemonbag:** +150 em tudo
- loefervision:** sem fog
- xrayvision:** sem texturas
- minjooky:** personagem muito pequeno
- maxjooky:** personagem muito grande
- checksinthemail:** 9999999 em ouro
- movie:** gravar um filme
- mouse:** ativar mouse
- rings:** ativar anéis de seleção
- potionaholic:** dar 3 super poções de maná e saúde
- faetehbadgar:** conjunto completo de equipamento
- sixdemonbag:** conseguir seis feitiços de evocação de alto nível



HITMAN 2: O ASSASSINO SILENCIOSO

Abra o arquivo **Hitman2.ini** no diretório Hitman2, em um editor de texto. Adicione a sentença "EnableCheats1" (sem as aspas) logo abaixo de EnableConsole. Você pode ativar os seguintes cheats, digitando-os durante o jogo:



IOIRULEZ ou **IOIRULEY:** ativar/desativar modo Deus

IOIGIVES: todas as armas e itens

IOIHITLEIF: saúde

IOISLO: ativar/desativar câmera lenta

IOIER: ativar/desativar modo Bomba

IOIHITALI: ativar/desativar modo Ali

IOILEPOW: ativar/desativar modo de ataque especial

IOIGRV: ativar/desativar força da gravidade

IOINGUN: ativar/desativar modo de rifle de prego

IOIPOWER: megapoder



Observação: Se você possui um teclado com os padrões norte-americanos, apenas digite **IOIRULEZ**. Nos teclados europeus, o **Z** e o **Y** mudam de lugar, então, é preciso digitar **IOIRULEY**. Não entre com os códigos muito rapidamente. Digite-os mais ou menos devagar.

HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA



Vassoura Nimbus 2000

• No segundo dia de escola, vá até o local de prática do Quadribol. Complete o treinamento com uma nota "B" ou superior para conseguir a vassoura Nimbus 2000. Agora você pode voar por qualquer lugar da escola durante o dia.

Nota: Você só pode aterrissar na grama e não pode voar dentro da escola.



Conseguir Feijõezinhos de Todos os Sabores

• Quando você sair da torre da Grifinória, você irá perceber um objeto no canto. Acerte-o com um Flipendo e três feijões irão aparecer. Ande pelo canto, dando pelo menos 3 passos à frente. Retorne e lance o Flipendo novamente, para mais três feijões. Repita este processo até conseguir o número de feijões desejado.



• Use a vassoura Nimbus 2000 e voe sobre Hogwarts. Voe sobre os anéis para conseguir feijões. O anel azul dá 10 feijões, o anel amarelo dá 1 feijão, o anel vermelho dá 3 feijões e o anel verde dá 2 feijões.

• Logo no começo, na casa de Rony, há uma caixa de ferramentas em seu celeiro. Cada vez que esta se movimentar, significa que você pode lançar um Flipendo para conseguir mais feijões.



Conseguir cartas de mágico

• Vá até Floreios e Borrões no Beco Diagonal. Procure por cofres que possuam cartas de mágico. Vá até os games de Neville, especialmente na corrida de vassouras, para conseguir as cartas de mágico.

Nota: Você precisa pagar feijões para participar da corrida de vassouras e arremesso de anão.

• No celeiro de Rony, logo no começo, há uma carta no topo do abrigo. Para pegá-la, você precisa subir o galinheiro por fora.

Pontos fáceis

• Na Câmara Secreta, destrua os quadros da parede. Você abrirá a pintura e conseguirá 100 pontos para Grifinória.



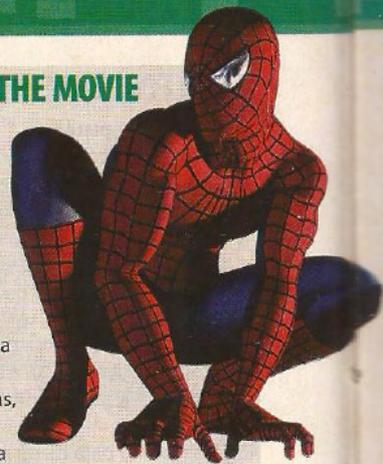
• Depois de retornar da área com o Salgueiro Lutador, siga à sua direita até que o professor Snape grite com você. Lá, em um canto, você encontrará o primeiro item do quadro de notícias. Você pode retornar ao quadro de notícias antes ou depois de ir até a área de descanso, construída por Weasley. Você conseguirá 10 pontos e, possivelmente, uma carta de mágico.



SPIDERMAN THE MOVIE

Modo Cheat

Entre no menu "Specials" e entre com o código "ARACHNID". Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá a risada do Duende Verde. Todas fases comuns, as seqüências animadas, e galeria de fotos serão destravadas. Repita a entrada para retornar ao modo normal.



Escolha de fase

Entre no menu "Specials" e entre com o código "IMIARMAS". Repita a entrada para retornar ao modo normal.



Pular fase

Entre no menu "Specials" e entre com o código "ROMITAS". Repita a entrada para retornar ao modo normal.

Estágios de treinamento bônus

Entre no menu "Specials" e entre com o código "HEADEXPLODY". Repita a entrada para retornar ao modo normal.

Teia infinita

Entre no menu "Specials" e entre com o código "ORGANICWEBBING". Repita a entrada para retornar ao modo normal.



SPRING BREAK

Dinheiro extra

Quando estiver jogando, segure [Shift] + [Alt] e mantenha \$ apertado.



FIFA 2003

Estádio Stade de France
Vença o campeonato de clubes para abrir o Stade de France.

Seoul Stadium
Vença a Copa Internacional

Tornar o goleiro muito bom
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1

Estatísticas de times iguais
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1

Ativar auto-obstrução
AUTO_TACKLING=1



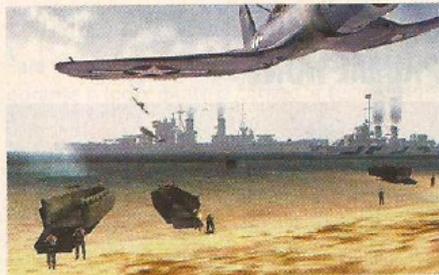
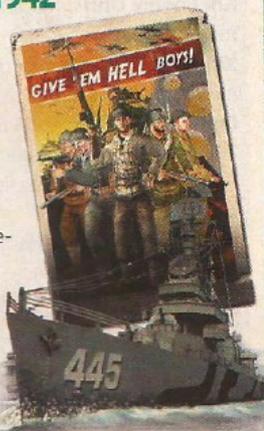
BATTLEFIELD 1942

Trem aéreo

Tenha um jogador com uma aeronave para duas pessoas e levante voo. Posicione um companheiro sobre uma colina e prepare-se para fazê-lo pular em seu avião. Para isso, o piloto precisa voar em baixa velocidade, estável e diretamente ao jogador em solo, e procure chegar o mais próximo. Assim que chegar o momento do encontro, o soldado em terra deve apertar a tecla **E**. Assim, ele se agarra no cockpit e é levado para os céus! Use este procedimento para resgatar um companheiro enrascado em uma zona de perigo, por exemplo.

Jipes explosivos

As armas mais poderosas do engenheiro são



os kits de explosivos. A coisa mais difícil é colocar as bombas próximas de seus alvos. Aqui vai uma dica interessante: use um jipe para fazer o trabalho. Consiga um jipe – o dos Aliados serve perfeitamente – e jogue muitos explosivos no banco de passageiro do veículo. Quando você localizar um alvo, encaminhe o “presentinho”. No meio do caminho, aperte o botão **E** para saltar do carro. Quando o jipe já estiver perto do alvo, acione os explosivos e... BUM! Esta é uma ótima maneira de se livrar de tanques e grandes grupos de inimigos.



Roubo naval

Há diversas maneiras de você realizar esta façanha. Você pode pegar um avião e sobrevoar o destroyer do inimigo ou, então, um porta-aviões. Salte do avião, abra seu pára-quadras e aterrisse no convés do navio. Se você for capaz, corra até a cabine e tome controle do navio. Uma outra maneira de fazer isso é aproveitar quando o navio atraca próximo à praia.

MAFIA

Mais dinheiro

Para conseguir mais dinheiro, aposte quantias negativas e veja o monte de dinheiro crescer toda vez que você perde.

Destruar Modo Free Ride Extreme

Para destruir o modo Free Ride Extreme, vença o jogo uma vez. Neste modo há novos carros e não há sinal de tiras.



AGE OF MYTHOLOGY

Para ativar estes cheats, teclae **Enter** durante o jogo, entre com o cheat desejado, e teclae **Enter** mais uma vez:

ATM OF EREBUS: 1000 em ouro
BAWK BAWK BOOM: conseguir poder do “meteoro da galinha”

CHANNEL SURFING: pular para o próximo cenário na campanha



CONSIDER THE INTERNET: atrasar unidades

DIVINE INTERVENTION: usar um poder de deus anteriormente empregado

FEAR THE FORAGE: conseguir poder dos arbustos andantes

GOATUNHEIM: conseguir poder que transforma todas as unidades em bodes

IN DARKEST NIGHT: trazer a noite

ISIS HEAR MY PLEA: conseguir os heróis da campanha

I WANT TEH MONKEYS!!!!1: trazer muitos macacos

JUNK FOOD NIGHT: 1000 em comida

L33T SUPA H4X0R: faster build

LAY OF THE LAND: mostrar mapa

MOUNT OLYMPUS: favor total

PANDORAS BOX: conseguir poderes de deuses aleatórios



RED TIDE: tornar a água vermelha

SET ASCENDANT: mostrar animais no mapa

THRILL OF VICTORY: vencer jogo

TROJAN HORSE FOR SALE: 1000 em madeira

UNCERTAINTY AND DOUBT: esconder mapa

WUV WOO: ter um hipopótamo cor-de-rosa voador

WRATH OF THE GODS: conseguir os poderes de relâmpago, terremoto, meteoro e tornado

NBA LIVE 2003

Jogar como B-Rich

Entre na tela de criação de jogador e digite o nome "DOLLABILLS". Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer. B-Rich estará disponível. Escolha a opção "Sign/Release Player" para tê-lo em seu time.



Jogar como Busta Rhymes

Entre na tela de criação de jogador e digite o nome "FLIPMODE". Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer. Busta Rhymes estará disponível. Escolha a opção "Sign/Release Player" para tê-lo em seu time.

Jogar como DJ Clue

Entre na tela de criação de jogador e digite o nome "MIXTAPES". Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer. DJ Clue estará disponível. Escolha a opção "Sign/Release Player" para tê-lo em seu time.

Jogar como Ghetto Fabulous

Entre na tela de criação de jogador e digite o nome "GHETTOFAB". Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer. Ghetto Fabulous estará disponível. Escolha a opção "Sign/Release Player" para tê-lo em seu time.



Jogar como Hot Karl

Entre na tela de criação de jogador e digite o nome "CALIFORNIA". Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer. Hot Karl estará disponível. Escolha a opção "Sign/Release Player" para tê-lo em seu time.

Jogar como Just Blaze

Entre na tela de criação de jogador e digite o nome "GOODBEATS". Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer. Just Blaze estará disponível. Escolha a opção "Sign/Release Player" para tê-lo em seu time.

ALIEN VS. PREDADOR 2: PRIMAL HUNT



Enquanto estiver jogando, tecle **Enter**, digite um dos seguintes códigos, e tecle **Enter** mais uma vez, para ativar a função correspondente. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá o som da máscara do predador mudando tipos de visão.

Nota: Há um espaço entre "<cheat>" e a parte restante de cada código.

- Invencibilidade: <cheat> mpcanthurtme
- Todas as armas e munições: <cheat> mpschuckit
- Munição infinita: <cheat> mpbunker
- Blindagem completa: <cheat> mpsmithy
- Munição completa: <cheat> mpkohler
- Munição completa: <cheat> mpstockpile
- Ajustar saúde para o número indicado: <cheat> mpdoctordoctor [número]
- Teleportar para início da fase com as condições padrão: <cheat> mpbeamme
- Sem clip: <cheat> mpsixthsense
- Visão em terceira pessoa: <cheat> mpicu
- Visor de velocidade: <cheat> mptachometer
- Tamanho do visor: <cheat> mpsizeme
- Visor de rotação: <cheat> mpgrs
- Ativar/desativar informação de posição: <cheat> mpgps

HERETIC 2

Na tela de console, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

- playbetter _____ modo Deus
- suckitdown all _____ adquirir todos os itens
- victor _____ sem mira
- angermonsters _____ monstros mais furiosos
- twoweeks _____ conseguir "Tome Of Power"
- suckitdown chicken _____ modo "Chicken"
- kiwi _____ modo Fantasma



EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Enquanto estiver jogando, tecle **Ctrl + Alt + C** e entre com os seguintes códigos:

Dealian Treasury: 5000 em dinheiro

Gimme Goods: conseguir mercadorias livres no depósito

IgnoreDesire: casas se desenvolvem sem a necessidade de desejo

I win again: vencer missão no final do mês

Uncle Sam: cobradores de impostos se transformam no Tio Sam

Glub Glub: enchente

Great Heat: seca

Shake Shake: terremoto



Black Death: matar todas as unidades militares

Kill Enemy Units: matar todas as unidades militares inimigas

Kill Loan Units: matar todas as unidades militares emprestadas

CeramicsForElite: toda casa de elite adquire 100 unidades de cerâmica

FunForElite: casas de elite se desenvolvem sem diversão

HempForElite: toda casa de elite adquire 100 unidades de maconha



SilkForElite: toda casa de elite adquire 100 unidades de seda

TeaForElite: toda casa de elite adquire 100 unidades de chá

Bad Wallpaper: todas as casas se tornam amaldiçoadas

Chinese Flu: uma casa se torna infectada por uma doença

SpawnMugger: fazer surgir um assaltante

SpawnBandit: fazer surgir um assaltante

CONQUEST: FRONTIER WARS

Enquanto estiver jogando, tecle **Enter**, e digite "**Give the sushi to Sean**" para ativar o modo cheat. Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer. Tecle **Enter** e digite um dos seguintes códigos, para ativar a função correspondente:



RESULTADO	CHEAT CODE
Vencer missão atual	A winner is you!
Perder missão atual	I am evil Homer
Escolher missão	Spacebridge
Construção rápida	The Master Builders
Construção livre	Your chicks for free
Mapa completo	If they could see me now
Mapa normal	I'll rip out your optics
Revelar descobertas	I can see clearly now
Ouro	I want a raise
Gás	Do you smell something?
Mão de obra	The courage of the fearless crew
Recursos máximos	Some Great Reward
Cometer suicídio	The Ultimate Doom

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Jogar como Chameleon

Na tela de escolha de personagens, selecione um dos ninjas mascarados, como Reptile, e tecle o direcional para baixo + **Low Punch + High Punch**, antes de começar o jogo.

Área secreta

Na tela de escolha de personagens, escolha a heroína **Sonya** e tecle, simultaneamente, o direcional para cima e **Enter**.



EMPIRE EARTH

Para usar os seguintes códigos, tecle **Enter** durante o jogo, digite o código, e tecle **Enter** mais uma vez. Estes códigos só funcionam no modo **Random Map**:

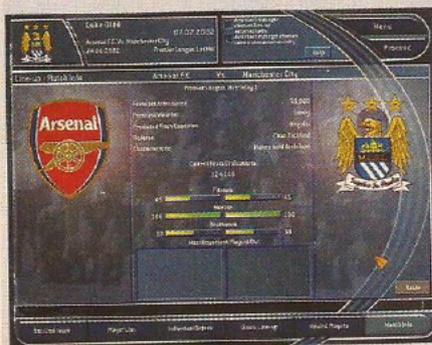
- all your base are belong to us:** conseguir 100,000 de cada recurso
- atm:** conseguir mais ouro
- ahhcool:** perder o jogo atual
- asus drivers:** conseguir mapa completo
- boston rent:** sem ouro
- creatine:** adquirir 1000 em ferro
- display cheat:** mostrar os códigos
- headshot:** remover objetos do mapa
- my name is methos:** conseguir mapa completo de todos os recursos
- somebody set us up the bomb:** vencer o jogo atual
- the big dig:** sem recursos
- uh, smoke?:** sem madeira
- you said wood:** adquirir 1000 em madeira



TOTAL CLUB MANAGER 2003

Áreas pessoais

Este cheat ativa telas de área pessoal, onde você pode comprar um carro, casa, arranjar uma namorada, e outros. Vá até a tela principal de carreira e digite "**pcdm**" (sem as aspas) para abrir um novo botão de opção na base da tela. Clique no botão "**Personal Areas**" para entrar na nova tela.



Dinheiro fácil

Entre no editor de dados do jogo e escolha o clube que você deseja, em "**Clubs**". Embaixo de "**Potential Attendance**", entre com "**999999**" em todas as três caixas. Volte até a lista de clubes, clique em "**Grounds**" e escolha o local onde seu clube joga. Depois escolha "**Modify**". Ajuste a quantia total de assentos para "**999999**". Quando você vender ingressos da temporada, o dinheiro aparecerá.

ETHERLORDS

Enquanto estiver jogando, tecle "~" para exibir a janela de console. Digite "**EtherRevelation**", e tecle **Enter** para habilitar o modo cheat. Entre com um dos seguintes códigos na janela de console para ativar a função correspondente:

MODO ADVENTURE

Remover fog de guerra: **open_fog**
 Resgatar fog de guerra: **hide_fog**
 Perder missão: **lose**
 Vencer missão: **win**
 Quick save: **save**
 Carregamento rápido: **load**
 Informação do jogador: **player**
 15 de todos os recursos, exceto éter: **give all**



Informação de recursos: **view resources**

Desconhecido: **view heroes**

Desconhecido: **open_tomb**

Desconhecido: **test**

Desconhecido: **set**

Desconhecido: **net start**

Desconhecido: **net connect**

Desconhecido: **net host**

MODO COMBAT

- Perder batalha: **lose**

- Vencer batalha: **win**

- Revelar mão do inimigo: **view_hand**

- Esconder mão do inimigo: **hide_hand**

- Trocar você e o inimigo: **swap**

- Informação sobre seu exército: **view army**

- Informação sobre sua mão: **view hand**

- Informação sobre combatente: **view players**

- Listar todos os códigos de criatura e magia: **view spells**

- Acrescentar rapidamente magia indicada: **add spell** [spell code]





- Acrescentar rapidamente a criatura indicada ao seu exército: **add creature** [creature code]
- Ajustar saúde do herói: **change health** [number]
- Ajustar maná do herói: **change mana** [number]
- Ajustar links de maná do herói: **change links** [number]
- Ajustar saúde do herói inimigo: **change enemy** [number]
- Desconhecido: **spec**
- Desconhecido: **disenchant**
- Desconhecido: **view creature**

ROLLERCOASTER TYCOON II

Os seguintes códigos requerem que você renomeie um convidado para um dos nomes abaixo:



Fotógrafo

Entre com o nome Chris Sawyer.

Artista

Entre com o nome Simon Foster.

Aumentar felicidade dos convidados

Entre com o nome Melanie Warn. Você pode renomear o convidado para outro nome e repetir isto em outro convidado. Continue fazendo isso até aumentar a taxa de seu parque.

Convidados agitados

Entre com o nome Katie Brayshaw.

Convidados com fome

Entre com o nome Tony Day.

Pensamento "Wow!"

Entre com o nome John Wardley.

Convidados pagam o dobro da taxa

Entre com o nome John Mace.



ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Assegure-se de que nenhum dos seus personagens esteja em posição e aponte seu mouse para o ícone de genuflexão: Tecla F11 para acessar a janela de console. Digite um dos seguintes códigos:



GOODLUCK: adiciona folhas de trevo à campanha

CASH: adquirir mais dinheiro

BINGO: Dá 999 de munição a todos os seus personagens

IMMUNITY: Invulnerabilidade aos seus personagens

MERRYMAN: Bobo da corte extra

TIMELESS: Parar tempo

PAM: Torna todos os inimigos estúpidos no combate corpo-a-corpo

UNBLIP: Ver todos os personagens no mapa

WINNER: Vencer a missão

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE



Segure o **SHIFT** esquerdo e tecla "-" do keypad, na tela indicada. Solte as teclas e digite um dos seguintes códigos, para ativar a função cheat correspondente:

Efeito - Tela - Código

Modo Deus - Qualquer - **iwillbetheone**

Salvar jogo - Jogo - **savegame**

Finalizar missão atual - Jogo - **endmission**

Abrir as missões - Menu principal - **campaign**

Mostrar elevações no mapa - Menu principal - **topography**

Camisa Flashpoint

Antes do personagem principal, Victor, torne-se um dos soldados da resistência. Ele veste uma roupa de civil. Sua camiseta tem o logo Flashpoint.

FIFA 98



Na tela de edição de jogadores, entre com qualquer um dos nomes para que uma nova opção seja habilitada:

- dohdohdoh** _____ bola maluca
- eac rocks** _____ modo cabeção
- urlofus** _____ tornar paredes invisíveis
- xplay** _____ batata quente
- footy** _____ movimentos estranhos
- johnny atomic** _____ mergulho

MEGAMAN X3



Armadura dourada

Para tornar-se um Megaman dourado, vá para a última fase. Na parte onde uma onda de bolas não pára de cair, vá para dentro do primeiro buraco. Permaneça à direita da parede e você acabará deslizando até chegar a uma câmara. Lá, você encontrará Dr. Light e uma cápsula. É ele quem lhe presenteará com a tão desejada armadura, e mais uma arma.

Nota: É preciso estar com o nível de vida completo para conseguir a armadura dourada.

Para chegar até a última fase com armas e itens completos, digite o seguinte código na caixa de senha:

6414 4155 6872 3356



NO ONE LIVES FOREVER 2

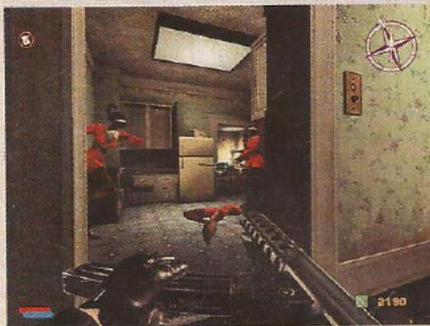
Aperte "T" durante o jogo e entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:



- Colete completo: armor
- Modo Deus: god
- Saúde completa: health
- Munição completa: ammo
- Conseguir pontos de habilidade (estágio 3 ao 4): skillz
- Todas as armas: guns
- Invisibilidade: poltergeist
- Pular fase: maphole
- Visualizar posição: pos
- Visualizar número da versão: build
- Modos zoom e mira: mods
- Veículo para neve: rosebud
- Explosões maiores: baddaboom

Matar com armas não-letais

Neutralize um inimigo com uma arma não-letal, como a máscara ou dardos tranquilizantes. Quando o inimigo cair e você ver os Zs, pegue o corpo e suba com ele alguns degraus (pelos menos 3). Solte o corpo, escada abaixo e o inimigo morrerá.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

Deixar mapa de fase

Ative o código "set sv_gravity [número]" para um valor negativo, em qualquer fase. Comece a andar e, em algum ponto, você começará a voar sobre tudo. De lá, vá direto para os pontos brancos e ative o código "sv_walkspeed 500." Você estará em uma área branca.

Movimentar-se com gravidade alterada

Para deixar o chão, ative o código "set sv_gravity [número]" para um valor

negativo. Para voltar ao solo firme, ative "set sv_gravity [número]" com um valor positivo. Para permanecer aonde você atualmente está, ative o código "set sv_gravity 0".

Observação: Às vezes, é preciso tentar este cheat mais de uma vez, porque você pode ficar travado, imóvel ou, então, não pode sair de onde está. Para assegurar o seu voo, vá até um penhasco e salte. Voe para fora da tela e a situação voltará ao normal.



Comece o jogo com o código "[caminho do driver e pasta]\moh_spearhead.exe" +set developer +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl_playintro 0. Inicie um jogo single-player, teclae "~" para abrir a janela de console. Entre com um dos seguintes códigos, para ativar a função cheat correspondente.

Observação: Mude +set cl_playintro 0 para +set cl_playintro 1 se você desejar visualizar a seqüência de introdução. Estes cheats não podem ser utilizados na versão 1.11 ou superior do jogo.

RESULTADO

- Modo Deus: **Dog**
- Saúde completa: **Fullheal** ou **fullheald**
- Todas as armas e munições: **Wuss**
- Sem modo de clip: **Noclip**
- Remover alvo: **Notarget**
- Visão em terceira pessoa: **togglecg_3rd_person**
- Listar inventário: **Listinventory**
- Telerportar para local indicado: **tele** [coordenadas x y z]
- Escolha de estágio: **map** [nome do mapa]
- Completar estágio: **Fadeout**
- Reiniciar estágio: **Restart**
- Listar mapas: **Maplist**
- Mostrar coordenadas atuais: **Coord**
- Ajustar saúde: **health**
- Cometer suicídio: **Kill**
- Listar modelos para Aliados: **Playermodel**
- Ajustar velocidade da caminhada: **set sv_walkspeed** [número]



- Ajustar gravidade: **set sv_gravity** [número]
- Espalhar arma indicada: **giveweapon weapons/[nome da arma]:tik**
- Destruir missão 2: **seta g_m2l1 "1"**
- Destruir missão 3: **seta g_m3l1 "1"**
- Destruir missão 4: **seta g_m4l1 "1"**
- Destruir missão 5: **seta g_m5l1 "1"**
- Destruir missão 6: **seta g_m6l1 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_eogmedal2 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_eogmedal1 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_eogmedal0 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_medal5 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_medal4 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_medal3 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_medal2 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_medal1 "1"**
- Destruir medalha: **seta g_medal0 "1"**

SIM CITY 4



Durante o jogo, aperte "CTRL + X" para acessar a janela de console, e entre com um dos seguintes códigos, apertando a tecla **Enter**, logo depois:

- weaknesspays** – aumentar \$1000 Simoleons
- fightthepower** – remover requerimentos de energia
- howdryiam** – remover requerimentos de água
- you don't deserve it** – destruir todas as recompensas
- whattimeizeit #** – ajustar tempo para # (onde # é o valor do tempo)
- wherurufrom #** – mudar nome da cidade para # (onde # é o novo nome)
- hellomynameis #** – mudar seu nome para # (onde # é o novo nome)
- sizeof #** – ampliar para # (onde # é o valor da dimensão)
- tastyzots** – mudar advertências de célula
- recorder** – iniciar gravador
- stopwatch** – mudar relógio

Medal of Honor: Team Assault

CAINDO DE PÁRA-QUEDAS NA VÉSPERA DO DIA D

Jedi Knight, Half-Life e mais recentemente Ghost Recon – estamos falando dos jogos originais – têm algo em comum além do simples fato de serem considerados ótimos shooter em primeira-pessoa. Todos tiveram um caminho de sucesso, receberam seus pacotes de expansão e, principalmente, seus add-ons oferecem muito mais do que um conjunto de novas fases. Opposing Force, de Half-Life, explorou ainda mais os personagens principais. Mysteries of the Sith, de Jedi Knight, mergulhou ainda mais fundo no universo de Star Wars. E Desert Siege, de Ghost Recon, estendeu a experiência do game original.

Um lançamento que está para chegar e pretende seguir o mesmo caminho de sucesso que os títulos citados, é Medal of Honor: Team Assault, add-on do aclamado Medal of Honor. Não é preciso dizer muita a respeito de MoH, um título que emplacou na onda multiplayer.

Medal of Honor: Team Assault introduz um novo personagem na série. Em Allied Assault, o protagonista era o tenente Mike Powell do primeiro batalhão de Rangers.



Medal of Honor e seu mais novo game. Será mais um grande sucesso!

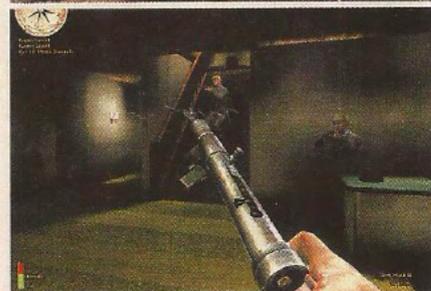
Desta vez, entra em ação o sargento norte-americano Jack Barnes. Team Assault terá cerca de 9 missões. Se foi inevitável a comparação de Medal of Honor: Allied Assault ao sucesso "O Resgate do Soldado Ryan", o novo Team Assault pode ser colocado ao lado de "Band of Brothers", o seriado de Steven Spielberg.

Você começará o jogo na noite que antecede o episódio do desembarque das forças aliadas em Omaha Beach, na França, mais conhecido como o "Dia D". Você e seus companheiros aterrissam de pára-quedas, atrás das linhas inimigas alemãs, para cortar a comunicação e preparar o campo para a chegada dos aliados no dia seguinte.

Se depender do que está escrito na história, o episódio foi quase tão desastroso quanto o Dia D.

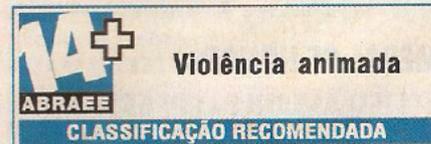
Quem viu os quinze minutos iniciais de "O Resgate do Soldado Ryan", ou pelo menos sentiu a experiência de Allied Assault, pode imaginar o que a Dreamworks está preparando para o próximo jogo. Team Assault retratará a contra-ofensiva alemã conhecida como Battle of the Bulge, quando os nazistas realizaram um ataque surpresa pela floresta de Ardennes, fronteira com a Bélgica. O final culminará com o domínio da capital Berlim pelos aliados.

Guerra é arsenal. Para atender aos desejos dos atiradores de plantão, Team Assault incluirá armas como o rifle inglês Enfield Mark 1, as sub-metralhadoras Sten e a PPSH-41. O jogo também trará as granadas de fumaça, que proporcionarão uma nova dinâmica de jogo e um "desafio" a mais para a inteligência artificial dos inimigos. Russos, norte-americanos, alemães e ingleses recriarão uma verdadeira torre de babel no add-on. Skins e vozes variadas foram incluídas.



A opção multiplayer é destaque. Além das nove fases single-player, o jogo multiplayer terá mais de 12 novos mapas e focará mais o jogo em equipe e missões baseadas em objetivos. Modos como deathmatch, assault e deathmatch em grupo estão garantidos. É bem provável que ferramentas de edição façam parte do pacote, além de um novo browser para servidor.

Ainda não há confirmação, mas a interação com veículos está bem próxima de existir e a necessidade do jogo original instalado é quase certa. ♦



EM BUSCA DA MEDALHA

Medal of Honor: Team Assault levará o gamer para cair de pára-quedas atrás da linha inimiga, justamente no dia 5 de junho de 1944, véspera do Dia D. Se Allied Assault foi um tiro certo, não há como fugir do primeiro add-on do jogo. Na verdade, Team Assault é um nome incerto e muitos já devem ter ouvido o nome Medal of Honor: Reload.

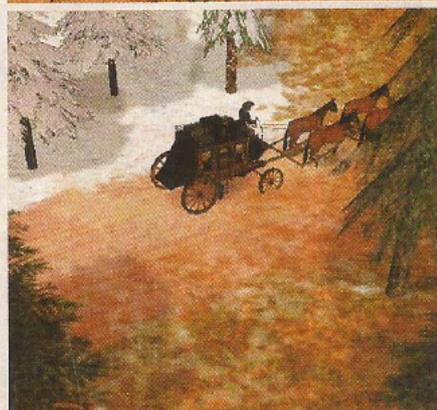
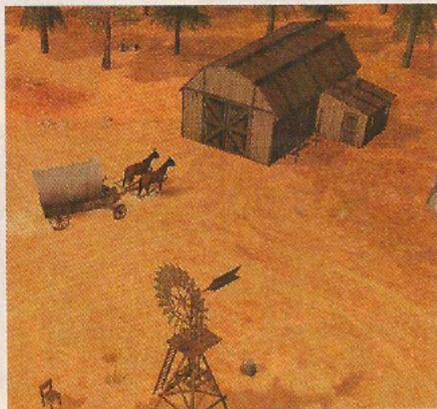
Far West

REVIVER O VELHO OESTE. COMO NAS ANTIGAS SESSÕES DE FAROESTE DA TV

Os aventureiros mais novos dificilmente irão se lembrar, mas as sessões de faroeste, que há cerca de 20 anos alegravam as tardes e madrugadas televisivas de muita gente, nostalgicamente são lembradas a cada filme ou game baseado no tema. Ainda que algumas produções tenham crescido um pouco de modernismo em suas fórmulas, como é o caso de "De Volta para o Futuro 3", com Michael J. Fox, e "As Aventuras de James West", com Will Smith, é claro que tudo é visto como brincadeira. Mesmo assim, a saudade, às vezes, bate forte.

Uma boa notícia é que os gamers para PC estão prestes a ganhar um presente mais fundado no faroeste autêntico. Far West, da JoWood, chega para instaurar a lei no mundo desregrado e injusto do entretenimento eletrônico.

Far West se passará nos desertos do Texas e nas montanhas rochosas e trará todos

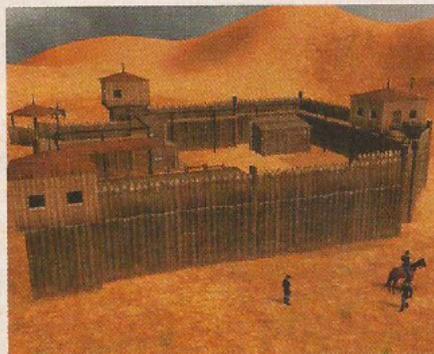


Os velhos tempos do faroeste voltaram para seu PC!

aqueles vaqueiros, cowboys justeiros e bandidos cuja periculosidade obriga a impressão de cartazes com suas fotos, acompanhadas do famoso dizer "procura-se" (o "vivo ou morto" é opcional!).

Far West prepara uma diversão compensadora para os gamers, já que sustenta a proposta de reunir estratégia, ação e simulação, funcionáveis em um mundo inteiramente 3D. O jogo terá 18 missões disponíveis e interligadas. Nas primeiras, as atividades começam em ritmo lento. O game certamente não oferecerá dificuldades e o próprio começo do jogo servirá de treinamento para as missões seguintes. Posteriormente, o gamer poderá realizar rápidos negócios com tribos indígenas (sim, sem índios não há faroeste), como a venda de gado. Estrategicamente, estas vendas poderão ser utilizadas para conquistar a aliança com os índios, que poderão ajudá-lo em eventuais confrontos com inimigos.

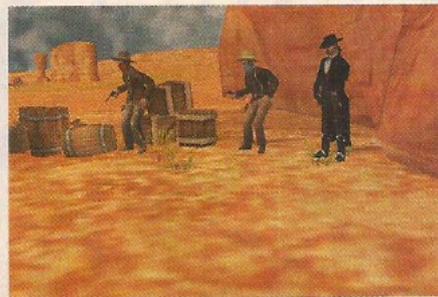
O jogador começa como um humilde fazendeiro, tendo em mãos uma quantidade satisfatória de cabeças de gado. Aos poucos, é preciso levantar sua propriedade, em pleno Velho Oeste. Junto de outros cowboys, que podem ser mais ou menos confiáveis, o gamer tem como algumas das tarefas, proteger suas cabeças de gado dos ladrões oportunistas. Além dos ladrões, o jogador precisa se preocupar com o apetite dos



lobos. Para manter os estrangeiros satisfeitos, o gamer precisa saciá-los com o melhor feijão, café e whisky. Esta é uma das maneiras para aumentar seus lucros. Uma outra alternativa para ganhar dinheiro será negociar suas cabeças de gado. Você pode aumentar a área de seus currais e comprar mais gado.

As estradas de ferro, outro elemento indispensável no mundo do Velho Oeste, também terão papel estratégico. O gamer poderá investir na malha ferroviária para a obtenção de novos equipamentos, como armas e a contratação de novos funcionários.

Pelo que se pode ver, as animações e modelos dos personagens atentam para o realismo. A diversão multiplayer não foi descartada. Far West permitirá o jogo em LAN ou Internet, entre até quatro jogadores. ♦



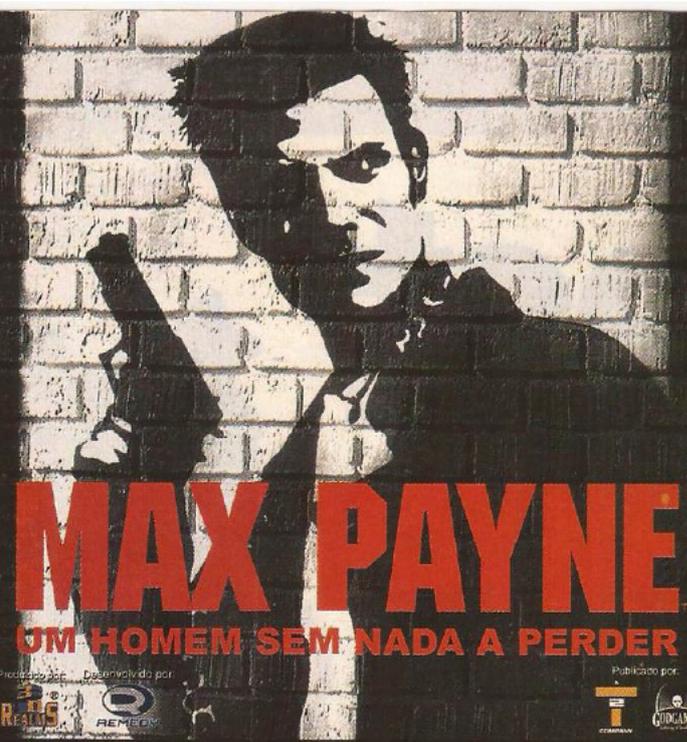
Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

VALE TUDO

Se o trabalho duro e a humildade forem suas únicas virtudes, esqueça. Quem viu, sabe: a corrupção e a tirania sempre fizeram parte das tramas no Velho Oeste. O jogador pode corromper seus comparsas e torná-los bandidos para saquear saloons e bancos. O gamer rancheiro também está apto a subornar as autoridades da cidade para conseguir atingir suas metas no menor espaço de tempo possível.





MAX PAYNE

UM HOMEM SEM NADA A PERDER

Produção por:

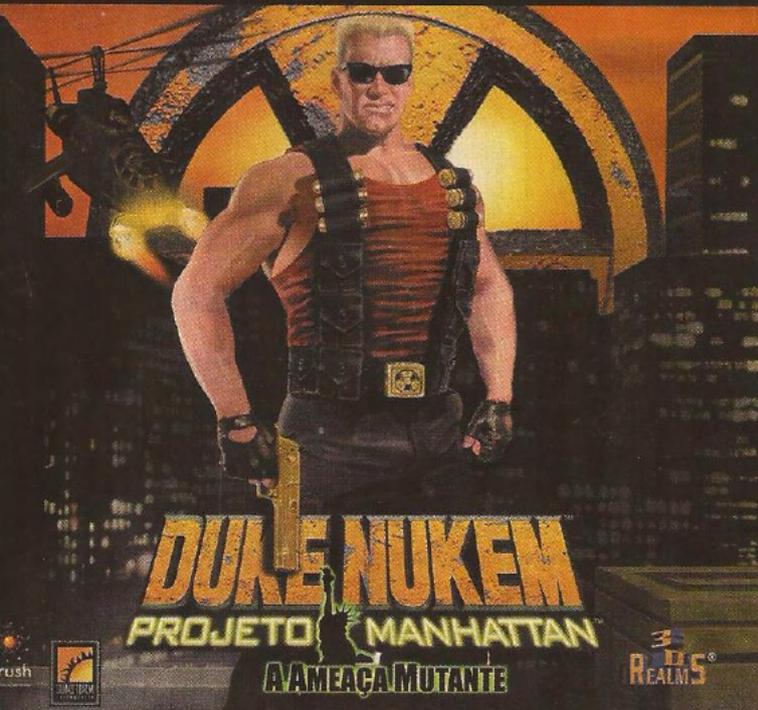


LARA CROFT TOMB RAIDER

the angel of darkness

core
design
EIDOS

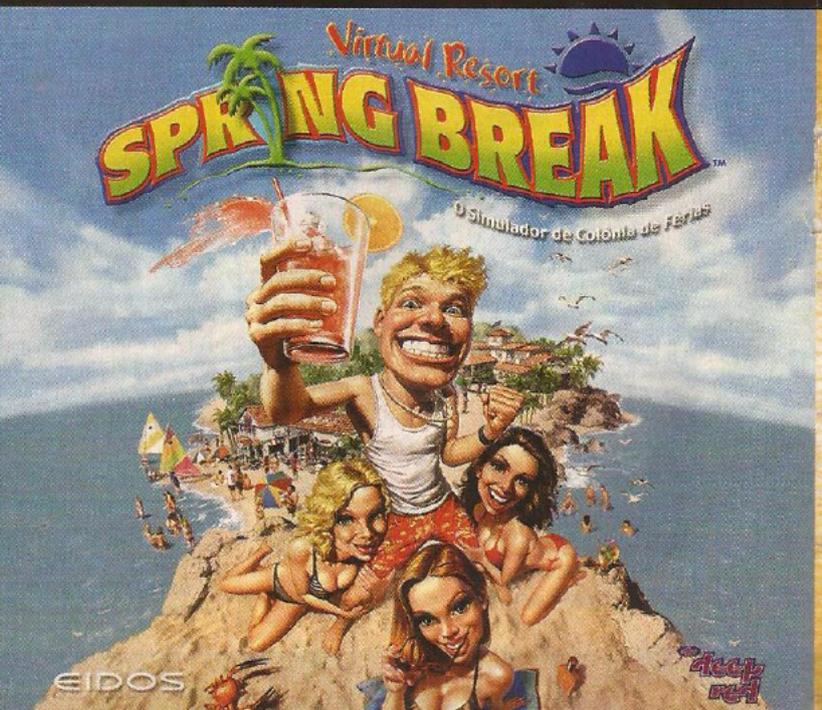
PLAY THE



DUKE NUKEM

PROJETO MANHATTAN

A AMEAÇA MUTANTE



Virtual Resort SPRING BREAK

O Simulador de Colônia de Férias

EIDOS

COMMANDOS

2

HOMENS DE CORAGEM



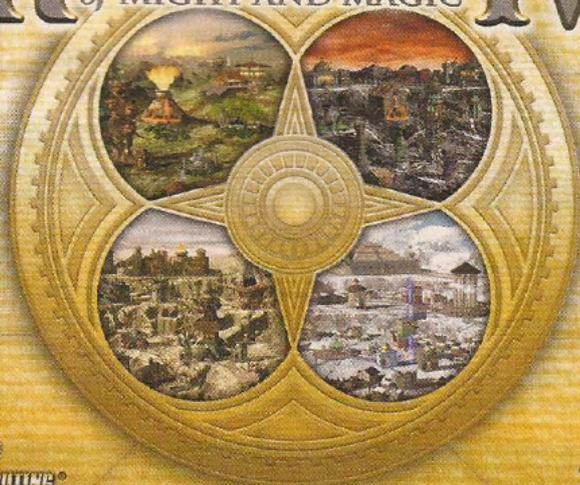
THE GAME

www.greenleaf.com.br

GreenLeaf®

HEROES IV

of MIGHT AND MAGIC®



NEW
WORLD
COMPUTING®

3DO



SERIOUS SAM

O SEGUNDO CONFRONTO

Delta Force: Black Hawk Down

DE VOLTA A 1993 PARA REVIVER O CONFLITO DE MOGADISHU

Não é de hoje que conflito é tema de sucesso. Nos games, tem sido assim. Os consumidores querem guerra, rios de sangue e víscera, mas nada deliberado. Eles querem conflito de uma forma que possam se identificar com isso. Em tempos onde as grandes guerras ganham cobertura 24 horas, trabalho atribuído à imprensa mundial, parece que as coisas andam em ritmo acelerado, a ponto de termos a produção de cinema e o game de tal guerra lançados logo depois e, até mesmo, simultaneamente, ao acontecimento. Muitos não devem saber, mas a recente guerra no Afeganistão já tem um jogo: Delta Force: Task Force Dagger.

Atrás da Linha Inimiga (Behind Enemy Lines) chegou às telas de cinema logo depois da guerra em Kosovo ter acabado. A guerra no plano da realidade é intolerável, mas quando esta vira filme ou game, o resultado tem sido um só: sucesso.

Desta vez, nossa próxima missão será em Mogadishu, na Somália, junto da equipe de tantos outros momentos. Estamos nos referindo ao grupo militar Delta Force, protagonistas da série homônima de ação tática.

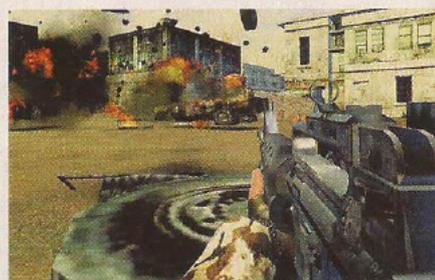
Delta Force: Black Hawk Down já pode ser visto como o melhor jogo da série. O novo jogo utiliza uma versão modificada da engine de Comanche 4, o jogo de simulação de helicóptero, para atender a um shooter em primeira/terceira pessoa. O resultado é visivelmente inovador: os ambientes são detalhados e a ação flui

naturalmente entre locações internas e externas.

Os personagens se movimentam convincentemente pelos terrenos.

Black Hawk Down será um paraíso para os gamers multiplayer, já que o jogo terá estágios realmente grandes. Alguns modos como o deathmatch em equipe e o cooperative, já estão confirmados para compor o pacote para jogo entre diversos participantes. As ações que envolvem veículos ganham espaço especial aqui, tanto pelos céus quanto pelo solo.

Black Hawk Down incorpora uma complexidade característica do que o mundo real presenciou no começo da década de 90.



O sucesso do cinema para seu PC!

Isto pode ser exemplificado através das palavras do produtor Ed Gwynn, da Novalogic: "Uma das coisas que estes Delta Force e Rangers estavam lidando era que muitos dos inimigos eram apenas civis correndo com armas nas mãos. Eles (Delta Force e Rangers) não queriam atirar nestas pessoas. Quer dizer, muitos deles estavam usando mulheres como escudos. E, da mesma forma que nós desejamos que o game seja cheio de ação e rápido, nós queremos ter algo desta complexidade no jogo também."

Pelas 20 missões do jogo, o gamer enfrentará momentos de ação intensa, caracterizados por chuvas de balas e explosões, e ações silenciosas sem a necessidade de matar um só inimigo.

A inteligência artificial será aprimorada. Segundo Ed, se você surpreender os inimigos através da aproximação pela retaguarda e apontar a arma em suas cabeças, eles soltarão suas armas e se renderão. ♦



Sangue e violência animada leve

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

O CONFLITO

Delta Force: Black Hawk Down trará como tema o conflito acontecido em Mogadishu, na Somália. O episódio, ocorrido em 1993, foi considerado um desastroso ataque norte-americano à milícia local. A brutalidade deste conflito foi bem traduzida no filme Falcão Negro em Perigo (Black Hawk Down). Um dos acontecimentos marcantes foi a queda de um helicóptero norte-americano, o Black Hawk, em um market place de Mogadishu. De qualquer forma, Delta Force: Black Hawk Down não tem a licença do filme, apenas dividindo o mesmo acontecimento histórico.

Asheron's Call 2: Fallen Kings

SAIR DO SUBTERRÂNEO PARA LEVANTAR DERETH:
SUA MISSÃO NO SEGUNDO JOGO DA SÉRIE

Virou mania. Os mmorpgs, ou massively multiplayer online role playing game, estão por todos os cantos. E a Turbine Entertainment, junto com a Microsoft, está se encarregando de providenciar mais um exemplar do gênero, e não estamos falando de qualquer jogo. Trata-se da seqüência do RPG online de sucesso, Asheron's Call.

O segundo jogo promete inovações no esquema de jogo e aprimoramentos visuais. Asheron's Call 2: Fallen Kings é o jogo.

A equipe de desenvolvimento gastou um enorme esforço

no aspecto da história do jogo. No primeiro jogo, a trama trazia um poderoso nêmesis que semeou a desgraça sobre um reino de fantasia, conhecido como Dereth. No segundo jogo, as cidades e monstros foram todos

destruídos. Isto acabou abrindo uma nova alternativa para a Turbine de criar uma área inteiramente nova e um novo objetivo para o gamer: levantar o que foi derrubado em um evento chamado Devastation. Durante este período de ruínas, os

sobreviventes permaneceram enfiados em abrigos



Não parece um zumbi dançarino?

subterrâneos. O personagem do jogo é a décima geração que vive no subsolo.

Saindo de seu abrigo, o personagem precisará correr atrás de recursos como madeira e ouro para construir uma ferraria e, aí sim, começar a levantar suas construções. Você pode conseguir matéria prima a partir das armas dos inimigos.

Como? Será possível enfrentá-los, capturar acessórios de ferro, por exemplo, e usá-los para a construção de outras peças. Uma vez que sua ferraria tenha matéria prima suficiente, é hora de abastecer as oficinas existentes nas cidades para a confecção de armaduras, armas e outros objetos adequados.

A construção manual é uma inovação em Asheron's Call 2 que afetará diretamente o esquema de jogo. A qualquer momento você pode criar novos acessórios com o aprendizado de uma nova técnica. A confecção destes

itens torna-se mais eficiente dentro das oficinas. Será importante tornar-se um bom construtor de armas, que poderão ser vendidas aos guerreiros passageiros.

O novo jogo terá também um novo sistema de combate mais estratégico. Os gamers poderão consumir pontos de experiência aprendendo novas técnicas de combate. Estas técnicas poderão ser utilizadas rapidamente por meio de uma barra de fácil acesso.

A introdução dos abrigos é outra mudança em relação ao jogo original. O gamer percorrerá caminhos lineares que o levarão a um chefe.

O game oferecerá 3 raças: os Lugians, Humanos e Tumeroks. Os Lugians são criaturas de lenha com habilidades de combate corpo a corpo. Os Humanos tiram vantagem dos ataques à distância, com uso de arco e flechas, por



exemplo. Os Tumeroks são seres místicos e fazem mais uso de magia.

O jogador poderá lutar pelo lado do bem, do mal e até mesmo ser neutro, em combate jogador contra jogador em áreas pré-determinadas do cenário.

O aspecto gráfico é uma das mudanças mais evidentes. As cidades ganharam novas texturas e formas mais suaves. As partes do cenário impressionarão. Pelo caminho estarão enormes formações rochosas e pontes comprometidas. Observar os sinais da natureza, como o balanço da vegetação e a ondulação da água, será motivo extra para conferir Asheron's Call 2: Fallen Kings. ♦

18+
ABRAEE

Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

O QUE RELUZ É OURO

Os jogadores poderão coletar itens e transformá-los em ouro sem a necessidade de fazer negócio com um comerciante. O ouro é importante moeda e você pode usar este recurso para comprar coisas de outros jogadores.

Arx Fatalis

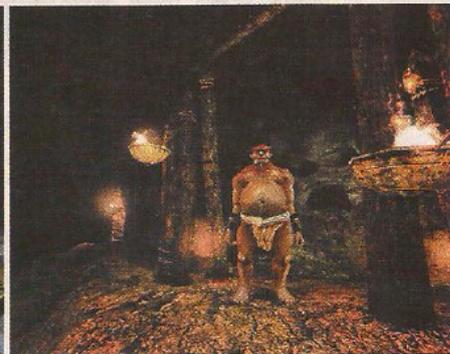
MUITAS BATALHAS E MAGIAS NUM MUNDO MEDIEVAL

Mais uma porta para uma nova dimensão está pronta para ser aberta com a chegada de Arx Fatalis, um RPG em primeira pessoa que mergulha na era medieval. Arx é o nome do mundo onde o jogo acontece. O lugar foi encoberto pela escuridão desde que o sol desapareceu e acabou entrando em um pré-período de "era do gelo". Isto aconteceu no ano de 226 e o filho do Rei Poxsellis moveu toda a cidade para as minas dos anões. Tudo acontece no subterrâneo e as construções são feitas a partir das rochas.

Para quem é um apreciador de fantasia, Arx já é um prato cheio. As minas são habitadas por duendes, anões, aranhas gigantes e homens-rato. Esta convivência está ameaçada por uma seita do mal que pretende libertar um deus adormecido.

O jogador assume o papel de um guerreiro que viaja para uma nova dimensão – é assim que ele chega a Arx – e, sofrendo de amnésia, precisa salvar o mundo do deus do mal. Arx Fatalis é jogado em primeira pessoa. No começo do jogo, o gamer estará preso em uma pequena cela. Conseguindo se livrar da prisão, o personagem do gamer faz seu caminho pelo mundo subterrâneo.

Como um RPG convencional, o gamer precisa desenvolver as estatísticas e habilidades de seu personagem enquanto descobre os mistérios espalhados pelo mundo de Arx. O novo jogo será pura



Muito cuidado, pois a escuridão irá trazer muitos pesadelos e destruição!

fantasia e o papel das magias terá grande importância. Lembrando títulos como Black and White, Arx Fatalis adotou o método de traçar desenhos no ar para lançar magias, o que, convenhamos, é muito mais interessante do que simplesmente apertar um único botão. Este esquema de controle é mais compensador para os gamers e poderia ser mais utilizado pelo gênero. Você pode preparar todas as suas magias em tempo real, fazendo da habilidade do gamer um diferencial nos confrontos. Conforme

as experiências em lançar magias sejam relativamente grandes, você irá adquirir mais rapidez para usar magias básicas. Ainda assim, no caso de situações em que hajam muitos inimigos presentes ao mesmo tempo, os desenvolvedores não deixaram de incluir alguns atalhos para algumas magias.

Uma boa variedade de armas também comporão o arsenal do jogo, como clavas de madeira, espadas e outros armamentos medievais. Arx Fatalis inclui elementos interessantes como um medidor de luz, que permite ao jogador saber o quão visível ele está para os inimigos. Os efeitos sonoros também prometem contribuir para a experiência de jogo. Arx Fatalis dá ao personagem um caráter

experimentalista: ele pode usar o poder das plantas para produzir poções e o fogo para cozinhar alimentos crus.

Um enorme mundo interativo, mais de 55 horas de jogo e 50 tipos de feitiços. Mas e o toque multiplayer? Segundo Raphael Colantonio, diretor executivo da Arkane Studios, a idéia de utilizar uma opção multiplayer foi deixada de lado quando eles perceberam o quão difícil seria misturar o conceito de cenários multi-encadeados complexos com liberdade multiplayer incontrolável. ♦

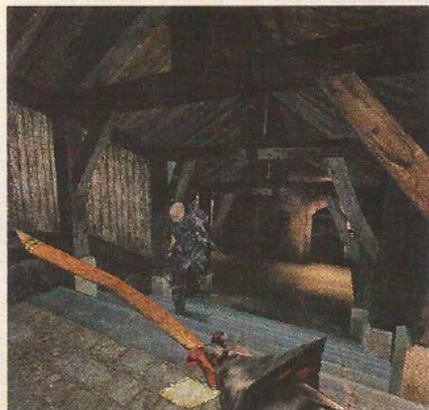


Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

PRIMEIRO FILHO

Arx Fatalis é o primeiro game da Arkane Studios, mas muitos dos membros da equipe que hoje integram a companhia já têm em seus currículos a experiência de ter participado da produção de conhecidos jogos, como Sacrifice, uma mistura de estratégia em tempo real e RPG. Outro jogo que nasceu das mãos de alguns dos profissionais da Arkane em trabalhos passados foi Messiah, um título multi-gênero que mistura ação em terceira pessoa, adventure, puzzle, plataforma e shoot'em up.

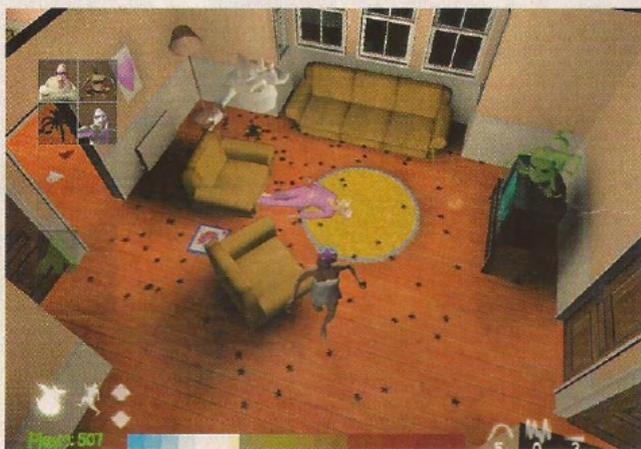


Ghost Master

BUUU! A ORDEM AQUI É ASSUSTAR!

Ghost Master é um simulador no estilo The Sims dentro de um caldo de sustos e até humor. A Sick Puppies propõe um jogo aberto, cheio de opções, o que significa que não há uma única maneira de atingir seus fins. Você pode resolver puzzles e percorrer cenários das mais diversas formas.

O grande poder de Ghost Masters é que o jogo está centrado em uma premissa muito simples: transformar um bando de espíritos desprezíveis em uma equipe de assustadores profissionais. A história de Ghost Master gira em torno de um funcionário público que, depois de morrer, é escolhido para solucionar o mistério de Gravenville, a cidade do jogo. O fantasma, agora o mestre da categoria, é enviado ao reino dos mortais, juntamente com um grupo de espectros. Para descobrir o que está acontecendo em Gravenville, você precisa manipular e assustar os mortais com seu bando de espíritos.



Os fantasmas darão o ar da graça, nesse game fantástico!

No início do jogo, você tem controle sobre os fantasmas, que estão limitados a um ou dois efeitos pirotécnicos e a habilidade de lançar raios. Com o andamento do jogo, os meios para assustar as vítimas se ampliam. O cavaleiro sem cabeça, por exemplo, pode ser ordenado a fazer estardalhaço pelos corredores das casas e, desta forma, aterrorizar os habitantes da casa. Também nos cenários iniciais, você poderá amedrontar as pessoas foras de suas casas. Os desenvolvedores incluíram uma missão e uma sub-estrutura para garantir que o trabalho de assombrar não se torne repetitivo.

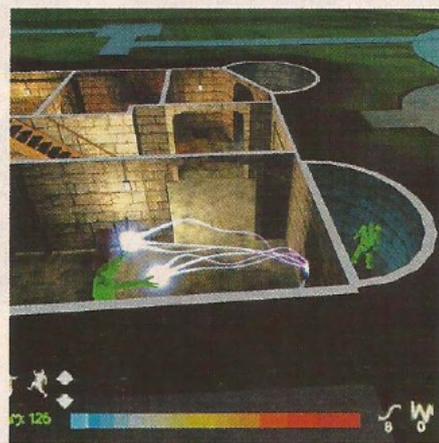
Dentre os objetivos simples, destacam-se a tarefa de libertar fantasmas de um plano mortal. Isto colocará os fantasmas no banco, à disposição do gamer para as futuras missões. Outros sub-objetivos incluirão coisas como coletar o tesouro de uma embarcação afundada ou, então, frustrar as investigações de profissionais paranormais.

Os cenários terão muita coisa em comum com conhecidos filmes e séries. Os 15 cenários do jogo estão divididos em onze locais diferentes, como um asilo para loucos, um clube feminino, casas de fraternidade, estação de polícia e até uma base militar.

Com o sucesso na arte do susto, o gamer abre novas locações, com seus desafios específicos. A aposta é tão grande que o desenvolvedor do jogo, a Sick Puppies, já está pensando na produção de pacotes de expansão para o jogo.

Pelo fato do jogo abordar o tema assombração, os efeitos de feixes de luz e coisas do tipo, não poderiam ficar de fora. Camadas de fog, cortinas esvoaçantes e visões espectrais serão suportadas pela engine. Ghost Masters permitirá o uso de no máximo 8 fantasmas por missão,

mas oferecerá cerca de 60 fantasmas jogáveis e 200 efeitos paranormais "conhecidos". Isto porque a equipe de desenvolvimento está constantemente buscando novos meios de provocar medo nos humanos. O tempo de aprendizado é curto e os controles são bem simples, o que garante acesso à toda família. ♦



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

O PLASMA TEM A FORÇA

O plasma é a substância que permite aos fantasmas realizarem suas traquinagens. É a fonte de energia dos fantasmas e é representada pelo círculo brilhante localizado no canto superior direito da tela. Com o nível de plasma baixo, seus comandados não poderão usar seus poderes ao máximo. O nível irá aumentar conforme os fantasmas vão dando seus sustos. Além da expressão aterrorizada dos humanos, você saberá o quanto eles estão assustados através da linha ondulada exibida sobre suas cabeças. Uma linha reta e azul representa tranquilidade e uma linha curvada e vermelha indica estado de terror.

KISS

PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD

**JOGO
COMPLETO**

**Os roqueiros do KISS em uma
aventura alucinante e mágica**



HISTÓRIA

Os Anciãos foram derrotados

Em uma batalha épica, os Quatro Que São Um derrotaram o Rei dos Pesadelos, jamais suspeitando que, das mandíbulas da própria aniquilação, o seu arquiinimigo havia dado uma última cartada traiçoeira. Aproveitando-se do juramento quebrado dos Anciãos, o Destruidor invoca o último fragmento do seu antes impressionante poder para atrair seus espíritos dos Anciãos para si, aprisionando-os no vazio do além. Embora os Anciãos não pereçam, tornam-se impotentes até que seus espíritos possam voltar aos seus reinos.

Uma semente do mal é plantada

Antes de desaparecer para sempre,

o ato final do Rei dos Pesadelos é pegar a essência dos seus próprios poderes e, com eles, plantar uma semente do mal. Desse modo, no canto mais desolado do cosmo, uma criança é gerada – moldada pela corrupção absoluta, sua consciência tenebrosa sempre crescente, ainda inconsciente do seu próprio âmagô maculado. Ao nascer, a criança invadirá o espaço deixado vazio pela ausência dos Anciãos, para que nenhuma criatura possa desafiar seu domínio. Portanto, o Destruidor procura renascer da própria morte, para que possa voltar ao mundo em uma forma nova e ainda mais terrível. E, desse modo, o circo, que certa vez os Anciãos juraram proteger, está partido, vagueando pelo abismo, transportando

o único remanescente da corrupção do Destruidor. Os Quatro Que São Um, agora fragmentos espalhados pelos reinos, permanecem em um indefeso estado de limbo durante a hora mais negra do cosmo.

Resta uma esperança

Somente uma mortal pode descobrir um meio de chamar de volta os Anciãos. Seu nome é Madame Raven, a matriarca clarividente do Psycho Circus. Ela deve recrutar quatro representantes para recolher os fragmentos das formas dos Anciãos, considerados, pelos novos avatares, o poder necessário para entrar no Útero do Inferno, a fissura tenebrosa onde a Criança do Pesadelo se encontra. Mas quem percorrerá esse caminho suicida? Alguém ousa se opor

à semente de um novo Deus? Febrilmente os seus olhos cegos examinam a orbe à sua frente. Não haverá descanso para a feiticeira esta noite.

INSTALANDO O JOGO

- 1- Feche todos os outros aplicativos e coloque o CD de *KISS Psycho Circus: The Nightmare Child* no seu drive de CD-ROM.
- 2- *The Nightmare Child* apresentará automaticamente a sua tela de instalação dentro de alguns segundos. Se o Autoplay estiver desabilitado, será necessário iniciar a instalação manualmente. Isso é feito dando-se um duplo clique no ícone "Meu Computador" e um duplo clique no ícone do CD-ROM, na janela que se abrir. Dê um duplo clique no arquivo "Setup.exe" para começar.
- 3- Siga as instruções na tela para instalar o jogo.
- 4- Junte-se ao *Psycho Circus*.

RODANDO O JOGO

Criando um perfil de usuário

Na primeira vez que você rodar o jogo, será preciso criar um perfil de usuário. Esse perfil conterá as configurações que você desejará usar sempre que jogar. Para criar um novo perfil, mova o ponteiro do mouse sobre o texto "New Profile" (Novo Perfil) e pressione o botão esquerdo. Agora é possível digitar um nome para o perfil, usando backspace para apagar os caracteres indesejados. Quando tiver terminado de nomear seu arquivo, pressione Enter para ir para o Menu Principal.

Menu Principal

Você verá o Menu Principal sempre que abrir *The Nightmare Child*. Para acessá-lo a qualquer momento durante o jogo, basta pressionar a tecla Esc. O Menu Principal oferece as seguintes opções:

- **Game:** iniciar um novo jogo, carregar ou salvar um jogo. Administrar, entrar ou configurar um jogo multiplayer em rede ou pela Internet.
- **Setup:** personalizar os controles de jogo e configurar as preferências.
- **View:** ver as animações de *The Nightmare Child* e os créditos.



- **Continue:** voltar ao mapa atual, se o Menu Principal for acessado enquanto roda um mapa.
- **Quit:** voltar à sanidade mundana.

Iniciando um novo jogo

Para começar um novo jogo, é preciso primeiro selecionar um nível de habilidade. O nível de habilidade influencia o número de criaturas e o seu nível de agressividade.

- **Lullaby (Canção de Ninar):** poucas criaturas, agressividade mínima.
- **Daydream (Devaneio):** poucas criaturas, agressividade normal.
- **Sleepless (Insônia):** número normal de criaturas, agressividade normal.
- **Cold Sweat (Suor Frio):** mais criaturas, agressividade normal.
- **Nightmare (Pesadelo):** muitas criaturas, agressividade máxima.

Em seguida, é preciso selecionar o personagem inicial. Embora seja possível começar com qualquer um dos quatro personagens, sugerimos que você siga a ordem recomendada: Pablo Ramirez (Conductor das Estrelas), Patrick Scott (Rei das Feras), Andy Chang (Celestial) e Gabe Gordo (Demônio), para garantir que o aumento de habilidade, a história e a apresentação dos personagens ocorra como idealizado pelos desenvolvedores.

Carregando um jogo salvo

Selecione "Load Game" (Carregar Jogo) para ver uma lista dos jogos anteriormente salvos. Selecione um jogo salvo usando o cursor do mouse e clique em "Load" (Carregar) para carregar o jogo.

Salvando um jogo

Selecione "Save Game" (Salvar Jogo) para salvar um jogo em andamento em qualquer um dos slots de gravação disponíveis. Você pode salvar seu jogo em um slot vazio ou sobrescrever um slot ocupado por um jogo que deseje apagar.

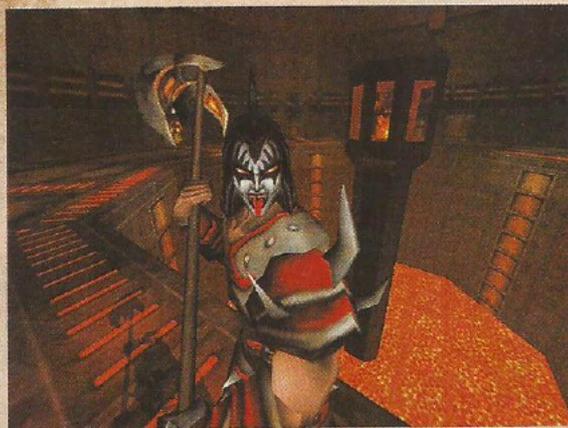
Clique na janela "Saved Game Name" (Nome do Jogo Salvo) para nomear o jogo e clique em "Save" (Salvar) para salvá-lo.

Multiplayer

Selecione Multiplayer para administrar, participar ou configurar jogadores para um jogo em rede ou pela Internet.

Mapas do Usuário

Selecione Mapas do Usuário (User Maps) para acessar um subdiretório de mapas personalizados, ou do usuário, para jogos mortais.



VISOR ACIMA DA CABEÇA (HUD)

Durante as suas batalhas no mundo do Circo Louco, você notará diversos indicadores na tela, ícones e quadros que o manterão a par de informações vitais para a sua sobrevivência. Essas informações formam o Visor Acima da Cabeça, ou HUD. Preste atenção ao seu HUD – os pequenos detalhes podem significar a diferença entre uma vida longa e uma saída rápida.

Os componentes do HUD são:

- **Escore/Indicador de Tempo:** mostra a pontuação atual baseada em contagem de mortes e tempo passado no mapa atual.
- **Quadro do Inventário:** mostra o inventário atual e lhe permite rodar pelas peças.
- **Caixa de Dicas:** ao ser ativada, a Caixa de Dicas aparecerá no canto inferior direito da tela com uma dica em texto. A dica anterior pode ser acessada através da Bola de Cristal do seu inventário.
- **Quadro de Pistas MIA:** o sistema de Mira Interativa lhe oferece uma Pista baseada no local onde a mira está colocada.
- **Indicador de Munição:** indica a Munição restante na arma ativa.
- **Quadro de Armadura:** mostra os ícones de cada peça componente da Armadura. As peças coletadas aparecem coloridas, enquanto as peças não coletadas aparecem em cinza.
- **Quadro da Arma:** mostra ícones de todas as Armas disponíveis. As Armas já coletadas aparecem coloridas, enquanto as não-coletadas aparecem em cinza.
- **Indicador de Energia:** mostra o valor de Energia atual.
- **Ícone de Estado:** mostra ícones de itens e uma barra de tempo restante.
- **Console de Mensagens:** mostra mensagens em pontos-chave do jogo.
- **Quadro de Estatísticas:** mostra o número de Itens, Mortes, Disparos (proporção tiros para erros) e Segredos.

CONTROLES

Correr

No mundo do Circo Louco, a melhor maneira de continuar vivo é mover-se continuamente. Para isso, Correr Sempre será a sua configuração padrão.



Andar

Embora a velocidade seja um ponto forte definido, algumas situações pedem maior camuflagem. Para esses momentos cautelosos, você pode associar teclas para Devagar (Low) e para Alternar entre Correr/Andar (Toggle Run/Walk).

Olhar ao Redor

Com o Olhar do Mouse (Mouselook) habilitado, olhar ao redor é tão fácil quanto movê-lo. Se o Olhar do Mouse estiver desabilitado, use as teclas associadas para olhar para cima e para baixo.

Pegar Coisas

Para pegar objetos, basta passar por cima deles, para que sejam automaticamente adicionados ao seu inventário ou usados. Se você tiver alcançado o número máximo permitido de um objeto em particular, não conseguirá pegá-lo.

Usar

A tecla Usar abrirá portas e ativará interruptores. O sistema de mira do jogo – MIA (Mira Interativa) reage a equipamentos que podem ser ativados, mostrando um ícone na caixa de “dicas” do HUD.

Agachar

Agachar lhe permitirá alcançar áreas que, de outro modo, seriam inacessíveis e evitar ataques inimigos desagradáveis.

Agarrar

Agarrar é outro método eficaz de se chegar a lugares de difícil acesso. É possível apenas com o Chicote e somente alguns objetos podem ser agarrados. A MIA lhe indicará esses objetos na caixa de dicas.

Atirar

Como padrão, o seu botão de ataque será o botão esquerdo do mouse. Mantenha o botão pressionado para disparar fogo contínuo.

Pular

Pular é um bom meio de se chegar a áreas praticamente inacessíveis e de evitar ataques inimigos. Para pular, basta pressionar a tecla correspondente. Se você pular enquanto corre, atravessará distâncias maiores em tal direção.

Andar de Lado

É sempre mais difícil atingir um alvo móvel e andar de lado é um meio eficaz de evitar o fogo inimigo. Basta mover-se lateralmente, pressionando as teclas correspondentes.

Nadar

Sua sobrevivência no mundo do Circo Louco, às vezes, reduzir-se-á a “afundar ou nadar”. Para nadar, use as teclas de movimento como faria para correr. Para mergulhar, olhe para baixo e mova-se para a frente; para emergir, olhe para cima e ande para a frente.

O MUNDO DE PSYCHO CIRCUS

Antes de entrar na paisagem surreal de sonho do mundo do Circo Louco, talvez você deva reservar um momento para familiarizar-se com o que pode encontrar ali. Isso pode significar a diferença entre a vida e morte.

Personagens

PABLO RAMIREZ

Idade: 21

Alter Ego: Starbearer – Condutor das Estrelas (Paul Stanley)



CONTROLES PADRÕES DE TECLADO

As teclas padrões estão divididas em dois grupos. O primeiro, para jogadores que usam o teclado. O segundo, para jogadores que usam o mouse. Todas essas teclas ficam ativas quando o jogo é rodado pela primeira vez, para que você possa sentar e jogar com uma configuração padrão de mouse ou de teclado.

Controles Comuns (teclado)

Armas:

- 1** Arma Corpo a Corpo para a Classe Atual
- 2** Chicote
- 3** Canhão Zero (Zero Cannon)
- 4** Canhão de Magma (Magma Cannon)
- 5** Windblade
- 6** Arma Definitiva para a Classe Atual (Stargaze, Spiritlance, Galaxion ou Draco)
- I** Inventário

barra espaço Pular

Controles Comuns (mouse)

- **Botão esquerdo do mouse:** disparar Arma
- **Botão direito do mouse:** usar um Objeto no mundo
- **Mouse:** virar à Esquerda e à Direita

Configuração do Teclado

- R** Mover/Nadar para Cima
- C** Agachar
- ↑** Mover para Frente

↓ Mover para Trás

ctrl Disparar Arma

← Virar o Jogador para a Esquerda

→ Virar o Jogador para a Direita

alt Passo Lateral (pressione a tecla e pressione esquerda ou direita para se mover para a esquerda ou a direita)

X Usar um Objeto no Mundo

A Olhar para Cima

Z Olhar para Baixo

PATRICK SCOTT

Idade: 27

Alter Ego: Beast King – Rei das Feras
(Peter Criss)

ANDY "SPADES" CHANG

Idade: 33

Alter Ego: Celestial (Ace Frehley)

GABRIEL GORDO

Idade: 31

Alter Ego: Demon – Demônio
(Gene Simmons)

MADAME RAVEN

Idade: Desconhecida

Alter Ego: Garçonete da Estalagem

Armas

Há três classes de armas – ou Armas dos Anciãos – disponíveis no mundo do Circo Louco: Corpo a Corpo, Comum e Definitiva. Cada categoria tem quatro armas (totalizando doze), que devem estar presentes no jogo. Dessas, cada Ancião tem duas armas exclusivas, as de categoria corpo a corpo e definitiva. A categoria comum pode ser usada por todos os jogadores-classes.

Armas Corpo a Corpo

As Armas de Corpo a Corpo são ideais para combate a curta distância ou para qualquer momento que você sentir a necessidade de acabar com alguém de perto e pessoalmente:

- **Beast Claws**
- **Thornblade**
- **Twister**
- **Punisher**

Armas Comuns

As Armas Comuns são de uso geral, armas do tipo "pau para toda obra":

- **Zero Cannon**
- **Magma Cannon**
- **Windblade**
- **Scourge**



Armas Definitivas

As Armas Definitivas são as mais mortais que você encontrará no jogo, mas elas esgotarão seu depósito de energia elemental, se forem usadas com frequência:

- **Stargaze**
- **Galaxion**
- **Spirit Lance**
- **Draco**

Armadura

Um objetivo principal de The Nightmare Child é reunir inteiramente a armadura ou traje do Ancião. Há seis peças – luvas, botas, cinto, veste, couraça e máscara – que devem ser coletadas para se completar cada episódio. Também há capas que podem ser adaptadas à armadura, mas elas são apenas itens temporários.

Itens do Inventário

Os itens do inventário são aqueles acrescentados ao inventário quando se passa sobre eles, para serem usados como desejar. Eles flutuam em uma esfera opaca e fazem um som sussurrado quando você os coleta.

Itens Instantâneos

Os itens instantâneos são aqueles que se usa assim que se passa sobre eles. Eles alteram imediatamente o seu estado, aumentam a energia, o ataque, a defesa ou, em alguns casos, concedem poderes especiais. Os itens instantâneos são identificáveis pela fonte em espiral, ou pelas faíscas que emitem, e pelo som delicado de sino que fazem ao serem coletados.

MULTIPLAYER

As Guerras Ancestrais explodiram quando a união entre os Quatro Que São Um foi rompida. Com os elementos fora de equilíbrio, outros espíritos selvagens surgiram para exigir seu destino. A Raposa, o Faraó, a Tigresa, o Lobo e o jovem Falcão. Estas são as crônicas das lutas que se seguiram. Estas são as Guerras Ancestrais.

TIPOS DE MULTIPLAYER

O jogo Mortal Normal (Deathmatch) tem uma única regra: arrase com seus oponentes. O maior número de mortes vence a partida, seja quando se atinge o limite de tempo ou quando se atinge o limite de mortes.

O jogo Mortal de Conquista é semelhante ao jogo mortal normal, em que o objetivo é matar os outros jogadores. Contudo, os pontos são concedidos de forma diferente, com os jogadores na liderança sendo mais valiosos do que os que estão perdendo. Portanto, a intenção é fazer dos melhores jogadores um alvo mais atraente do que os ruins. Em um jogo com 5 ou mais jogadores, a pontuação funciona da seguinte forma:

- Matar o líder dá ao jogador 3 pontos de abate.
- Matar alguém entre os 25% superiores dá dois pontos de abate.



- Matar alguém entre os 50% medianos dá um ponto de abate.
- Matar alguém entre os 25% inferiores não dá pontos.
- Matar o perdedor (jogador na posição mais baixa) dá 1 ponto.

Se houver 4 jogadores, os pontos são concedidos como se segue (o mesmo que acima, mas sem valores para líder e perdedor):

- Matar alguém entre os 25% superiores dá dois pontos de abate.
- Matar alguém entre os 50% medianos dá um ponto de abate.
- Matar alguém entre os 25% inferiores não dá pontos.

Se houver menos de 4 jogadores, a pontuação é feita como em um jogo mortal normal, 1 ponto por morte. ♦



REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA:

- Windows 95, 98, 2000
- Pentium 266 MHz (ou 100% compatível)
- 64 MB RAM
- Drive de CD-ROM de 4x
- 350 MB de espaço livre no HD

Need for Speed: Hot Pursuit 2

A SÉRIE ESPECIAL DE NEED FOR SPEED VOLTA COM MANIA DE PERSEGUIÇÃO

O novo jogo de uma das séries mais cobiçadas no gênero de corrida chega queimando asfalto. Need for Speed: Hot Pursuit 2 é a seqüência da divisão Hot Pursuit, ou seja, a velocidade vai além do que simples competições entre carros em busca do primeiro lugar do pódio. A perseguição entre veículos super potentes é a tônica do título recém lançado.

Para os gamers que sempre sonharam em controlar carros "inacessíveis" na vida real, e ainda ignorar qualquer tipo de lei de trânsito, este é o jogo mais indicado para esta temporada. Para atender aos jogadores, a EA realizou uma pesquisa para descobrir quais os automóveis mais cobiçados do planeta, e o resultado está aí. São mais de 20 modelos dos fabricantes mais conceituados da indústria automobilística. Hot Pursuit 2 possibilita "test-drives" de modelos como Aston Martin Vanquish, BMW Z8, BMW M5, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Ford Mustang Cobra, Jaguar XKR, Mercedes CL55, McLaren F1 LM, Porsche Carrera GT, Porsche 911 Turbo, Opel Speedster e Lamborghini Diablo VT 6.0. Mas é claro que para guiar muitos dos modelos você precisará mostrar que é um piloto habilidoso, ou seja, alguns carros são



bloqueados e só estarão livres para correr depois que o gamer cumprir determinados objetivos e modos.

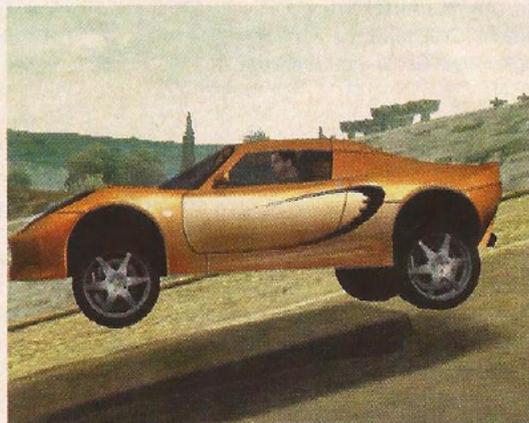
Need for Speed: Hot Pursuit 2 é um jogo arcade, portanto não espere fazer de seu carro uma lata de sardinha. Os efeitos de dano à lataria do automóvel são praticamente inexistentes. Já o desempenho dos carros é fator relevante. Além de levar em consideração o design dos carros reais, a EA trouxe para o jogo as características de desempenho e potência dos carros reais. Um BMW M5 é diferente de um Lamborghini Diablo.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 possui ótimas opções de modo de jogo. Para quem está ansioso demais e não pode esperar, o modo Quick Race é o mais aconselhado.

No modo Championship, o gamer encara uma série de corridas e tem como objetivo conquistar o título de grande corredor. No modo Single Challenge, você tem nas mãos a liberdade de preparar uma corrida da forma que desejar.

Você determina número de participantes, com ou sem a participação da polícia. O modo Multiplayer leva você para além das corridas contra oponentes controlados pelo computador e pode ser jogado em LAN ou Internet, entre até 8 pessoas.

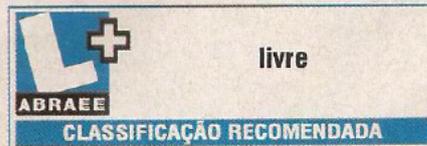
Mas um tipo de jogo que foge do convencional é o "Be the Cop", onde você é o policial. Quanto maior o número de carros detidos, maior é a pontuação. O interessante são os modelos de veículos disponíveis para a lei. Na vida real, você dificilmente irá encontrar um Lamborghini Murciélago, Mustang Cobra ou um Corvette Z06, como viatura da polícia. O gamer poderá visualizar sobre os



Máquinas velozes e muita perfeição e perseguição, no segundo game da série!

veículos fugitivos uma espécie de barra de energia. A cada batida de seu carro contra o veículo em fuga, a barra de energia diminui. Você precisa zerar o indicador de energia para deter o carro. Uma fechada bem executada é um método mais rápido de deter um automóvel em fuga. Além do próprio veículo da polícia, o gamer pode recorrer à ajuda de bloqueios na pista e até um helicóptero da corporação, tudo para impedir o veículo infrator.

Impressionante em Hot Pursuit 2 é o visual, a começar pela tela de escolha de veículo. Com uso do mouse, você pode conferir todos os ângulos dos modelos disponíveis. Na pista, a beleza é ainda maior. Os cenários completam o quadro visual, com paisagens fora do comum. Mas tudo isso só poderá ser comprovado com a presença de uma máquina top de linha. Nota 10 para os efeitos e trilha sonora. ♦



cdexpert games Máquinas famosas e muita perseguição nas pistas

Requisitos: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D

Distribuidor: Electronic Arts
www.brasil.ea.com

92%



Hitman 2: O Assassino Silencioso

MEXERAM COM O CARECA ATIRADOR. AGORA ELE ESTÁ DE VOLTA, PARA AZAR DOS INIMIGOS

O segundo jogo corrige os principais erros do original e mantém as suas características agradáveis. Hitman 2: O Assassino Silencioso segue a atmosfera do título de lançamento, ou seja, mantém a ação na linha de frente e incorpora elementos estratégicos, além do alto clima de suspense que tornou o matador careca conhecido. O Assassino Silencioso se passa alguns anos depois dos acontecimentos de Hitman: Codename 47. Depois de muito exercer sua atividade de assassino profissional, Hitman jogou sua vida de matador para passar o resto dos dias trabalhando em um mosteiro siciliano. Bom, ele não poderia agüentar tanta calma.

Diariamente, o ex-matador faz confissões de seus pecados para um padre, que se torna um grande companheiro.

Inesperadamente, o padre é seqüestrado pela máfia italiana e a vida de Hitman volta a ter a tensão de antes. Para salvar seu amigo, Hitman reassume a posição de agente e tem como missão invadir a casa do chefe da máfia e resgatar o padre. A ação volta a rolar solta. Hitman novamente na ativa. Para manter o laço de O Assassino Silencioso com Codename 47, a IO Interactive trouxe o drama do passado desconhecido, de Hitman e sua eterna luta, para desvendar o mistério de sua existência.

Ataque direto ou movimentos cautelosos? Apesar das missões favorecerem este ou aquele tipo de progressão, o gamer estará livre para completar as missões da forma como desejar, ou seja, Hitman 2 é um jogo aberto.

Diana, a companheira de Hitman, também retorna ao segundo jogo para auxiliá-lo no começo de cada uma das missões, que levam o gamer a locais exóticos como regiões da Malásia, África do

Sul, Índia, Japão e Sicília. Todas as missões do jogo são passadas ao herói via laptop. Com o briefing da missão nas mãos, 47 parte para o "pega pra capar". Dependendo das missões, o gamer pode fazer uso de aparelhos como um celular ou pager. Quando utilizá-los? A intuição guiará

o gamer. Como um matador profissional, as armas traçam um capítulo à parte, e tem grande participação em "O Assassino Silencioso". Além das armas já vistas em Codename 47, muitas outras foram incluídas na seqüência. A destruidora pistola Desert Eagle e a Beretta M92F são alguns dos novos itens de fogo.

Atendendo às queixas dos gamers, O Assassino Silencioso acrescenta um sistema de salvamento. Baseado no nível de dificuldade escolhido, você tem no banco um certo número de "saves" disponíveis para cada uma das missões.

Você perceberá algumas mudanças na interface do jogo. No canto superior da tela, você pode perceber o medidor de atividade. Quando o medidor estiver vazio, você saberá que nenhum de seus inimigos notou sua presença. Conforme o indicador é preenchido, o jogador se torna



Hitman voltou das férias para novas missões!

cada vez mais perceptível aos olhos dos inimigos.

O Assassino Silencioso também não está livre daquelas típicas situações de ação, quando o herói invade o território inimigo, mata um dos guardas, veste a roupa da vítima e circula normalmente no meio dos outros soldados.

Hitman 2: O Assassino Silencioso é jogado basicamente em terceira pessoa. Você tem a câmera posicionada acima e um pouco atrás do personagem, mas existe a opção de perspectiva em primeira pessoa.

Visando atender aos parâmetros técnicos dos novos modelos de placas gráficas 3D e consoles de nova geração, a engine de Hitman 2 foi reformulada.

As animações e modelos dos personagens aumentam os pontos positivos do jogo. O estilo das construções se encaixam perfeitamente aos ambientes. As cutscenes também contribuem para a progressão sem percalços do jogo. ♦

18+
ABRAEE

Sangue, violência
animada e cenas
de nudez

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

cdexpert
games

O careca sanguíneo
está de volta e bem
melhor

Requisitos: Pentium III 350
MHz, 64 MB RAM e placa
aceleradora 3D com 16 MB
Distribuidor: Eldos/GreenLeaf
www.greenleaf.com.br

91%

FIFA FOOTBALL 2003

MUITOS REFORÇOS E MUDANÇAS "TÁTICAS" NO NOVO JOGO DA SÉRIE DE SIMULAÇÃO DO FUTEBOL

Quem se surpreendeu com as mudanças no campo de jogabilidade e visuais de FIFA Football 2002, e sua edição especial, Copa do Mundo FIFA 2002, terá mais uma vez o sentimento renovado com a experiência de simulação de FIFA Football 2003, o mais novo título da série. A frase "Reinventando o Futebol" pode ser mantida, ainda que o novo slogan mostre-se bem sugestivo com o imperativo "Seja o 12º".

O atleta virtual que já havia se acostumado com o esquema de jogo pode arregañar suas mangas para pegar o jeito do novo título. Para começar, o jogo traz 350 times, 10.000 jogadores e 16 ligas. Quinze equipes são brasileiras. Desta vez, a EA conseguiu trazer os dois grandes times da capital paulista que ficaram de fora em FIFA Football 2002. São Paulo e Palmeiras, desta vez, estão disponíveis para entrar em campo. Corinthians, Santos, Flamengo, Fluminense, Botafogo, Vasco, Internacional, Grêmio, Bahia, Vitória, Cruzeiro, Atlético Mineiro e Atlético Paranaense completam a lista dos brazucas.

Ainda mais perto da realidade. Uniformes, nomes estampados na camisa e fisionomia dos jogadores foram muito bem copiadas. Quanto a este último aspecto, não estamos falando de todos os jogadores, mas apenas de alguns atletas.



Time em campo, prepare as mãos, pois o novo game da série FIFA Football vem com mudanças arrasadoras para seu divertimento e competitividade!

A Electronic Arts desenvolveu um novo trabalho sonoro para o jogo. Em prol do realismo, capturou sons de gritos da torcida, hinos e conversa dos jogadores dentro de campo (nada de palavrões!). No desenrolar da partida, é possível ouvir zagueiros gritando para os meias abrirem o jogo ou, então, para "jogar fácil".

Milton Leite já se tornou parte íntima da série e retorna no comando da narração, com Antônio Moreno protagonizando os comentários. A trilha sonora apresenta 14 faixas musicais, com uma ótima variação de estilos. O gamer tem a oportunidade de ouvir músicas de artistas como Kosheen e Avril Lavigne.

Mas a diferença mais evidente está na parte de I.A. do jogo. Goleiros frangueiros, passes quase sempre uniformes e juízes incompetentes já não existem mais em FIFA Football 2003. O gamer da série pisará um pouco na bola na primeira vez que entrar em campo, mas não é preciso ser um "doente" para assimilar a intensidade dos passes, lançamentos e chutes a gol. Assim que você tenha dominado o jogo no nível de dificuldade amador, por exemplo, o próprio computador sugere o ajuste para o grau de dificuldade acima.

Um aspecto, que até então era reivindicado pelos fanáticos do futebol virtual foi finalmente levado em consideração: os lances de bola parada ganharam a importância que todos nós conhecemos. Para aspectos como este, a EA convidou os jogadores Roberto Carlos, Ryan Riggs e Davids – os três estão na embalagem do jogo lançado para o Brasil – para fazer parte do conselho de desenvolvimento do jogo.

Os craques reais tem suas habilidades principais preservadas no jogo. Roberto Carlos se sai muito bem nos chutes de bola parada.

Na tela de jogo, em um lance de falta, o gamer poderá notar no canto superior esquerdo um medidor de precisão de chute.



Para os jogadores medíocres, a velocidade do indicador verde é acelerada, o que dificulta a precisão do chute. Já para os craques, o indicador oscila mais lentamente, permitindo o clique na hora certa.

Os gráficos e animações também sofreram mudanças. O movimento da bola está mais fluido e natural em comparação a FIFA 2002. Podemos dizer que a bola está correndo melhor. A série está batendo um bolão... ♦



Livre

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

cdexpert
games

Cada vez mais inovador
e realístico

Requisitos: Pentium II 350
MHz, 64 MB RAM e placa
aceleradora 3D com 16 MB
Distribuidor: Electronic Arts
www.brasil.ea.com

95%

Harry Potter e a Câmara Secreta

O SEGUNDO JOGO DA SÉRIE MARCA A VOLTA DO JOVEM BRUXO À ESCOLA DE MÁGICA HOGWARTS

Harry Potter e companhia voltam com sua mais nova aventura nos games. Harry Potter e a Câmara Secreta é baseado no segundo livro homônimo da série de J.K. Rowling. Em Harry Potter e a Câmara Secreta, um jogo de ação/aventura, Harry Potter ignora o conselho de um elfo doméstico e volta à Hogwarts. Mais crescido, e junto de seus companheiros Rony, Hermione, Hedwig e Hagrid, o bruxo aprende novas magias e enfrenta perigos para desvendar quem é o "Herdeiro de Sonserina". O jogo é a opção certa para gamers fãs de Harry Potter e suas aventuras. Não diferente do primeiro jogo, o novo título é voltado para o público infantil. Portanto, não espere grandes desafios. Em todo o jogo, o gamer é auxiliado com dicas e informações dadas pelo narrador e personagens (voz e textos no vídeo), além das próprias pistas espalhadas pelos ambientes. Tudo muito intuitivo.



e mouse para controle de visão e mira. Segure o botão esquerdo, gire o mouse para preparar a magia e mire o ponto logo adiante dos feixes brilhantes no objeto a ser desejado. Se este for vulnerável à magia, um símbolo aparecerá. O botão direito é destinado aos saltos. Para escalar objetos, basta dirigir-se ao local que deseja subir. Continue andando para frente e o personagem escalará automaticamente a área. Para empurrar objetos e criar "escadas" para acesso a determinadas

Sem exigir uma configuração de sistema top de linha, Harry Potter e a Câmara Secreta exibe

bons gráficos e movimentação de câmera efetiva. O controle é simples: direcionais ou w-a-s-d para locomoção



para eliminar rastros deixados por fantasmas cortando coisas, o elásticos. No mundo onde o gamer se move e adquire mais Sabores, há trilhas e Rictusempre e Mimble Wimple. Os itens espalhados e, geralmente, coletáveis, Flipendo. O jogo de feijões aparece neste. Estes feijões de Hogwarts: equipamentos entre outros os conhecidos aumentam o vigor do personagem.

PC Expert 34
60 PRODUTOS COMPLETOS
Transforme seu PC em uma estação de trabalho
Segurança máxima na sua empresa
A DOS ARTISTAS? com Randy Shook

+500 Mais para o seu PC
Monte a sua coleção de CDs
Fórmula de pagamento eletrônica

R\$ 12,90

Class smart Suite
Class completo + software transforma seu PC em estúdio de som + programa segurança contra hackers + 120 softwares.

PC Expert 38
3 PACOTES Office COMPLETOS
60 PRODUTOS COMPLETOS
Recupere os seus dados
Complando o kernel
Especial: EXCEL 2002
Mais de 100 programas grátis

R\$ 12,90

3 Pacotes Office
3 Pacotes Office + Ferramenta completa para MP3 + Editor gráfico para a Web + Software de mixagem + Programa de Banco de Dados

PC Expert 35
WINFAX PRO
60 PRODUTOS COMPLETOS
Crie apresentações interativas
Microsoft Office X para Macintosh
Tenha seus clientes sempre à mão

+500 Mais para o seu PC
Monte a sua coleção de CDs
Fórmula de pagamento eletrônica

R\$ 12,90

Norton WinFax Pro
Programa que transforma seu PC em uma central de fax inteligente + pacote office para Mac + ferramenta para desenvolvimento de aplicações multimídia + 60 produtos completos.

- | | | | |
|----------------|-------------------|----------------------------------|--------------|
| (48) 259-1856 | Mato Grosso Sul | Paulo Cesar da Silva Comp | (67) 668-537 |
| (21) 3688-2368 | São Paulo | Magazine Takahashi Ltda | (11) 4686-38 |
| (21) 2768-2896 | Amazonas | M.E.V. da Silva | (92) 636-612 |
| (21) 201-6662 | Espírito Santo | Casa dos Brinquedos Ltda | (27) 3235-19 |
| (21) 2568-4296 | Espírito Santo | Malacarne Sup. de Informática | (27) 371-350 |
| (21) 431-8130 | Espírito Santo | Pilissari Sup. Tecnológicos Ltda | (27) 3769-13 |
| (45) 523-3180 | Rio Grande do Sul | CS Computadores e Suprimentos | (51) 225-466 |
| (45) 572-7979 | Pernambuco | Maria Zenilda Caetano ME | (81) 3762-07 |
| (41) 330-5000 | | | |

FIFA Football 2002

20

MICROSOFT NO MUNDO DOS JOGOS RPG

MUITOS REFORÇOS E MUITO MAIS
JOGO DA SÉRIE DE SIMULAÇÃO

Quem se surpreendeu com as mudanças no campo de jogabilidade e visuais de FIFA Football 2002, e sua edição especial, Copa do Mundo FIFA 2002, terá mais uma vez o sentimento renovado com a experiência de simulação de FIFA Football 2003, o mais novo título da série. A frase "Reinventando o Futebol" pode ser mantida, ainda que o novo slogan mostre-se bem sugestivo com o imperativo "Seja o 12º".

O atleta virtual que já havia se acostumado com o esquema de jogo pode arregaçar suas mangas para pegar o jeito do novo título. Para começar, o jogo traz 350 times, 10.000 jogadores e 16 ligas. Quinze equipes são brasileiras. Desta vez, a EA conseguiu trazer os dois grandes times da capital paulista que ficaram de fora em FIFA Football 2002. São Paulo e Palmeiras, desta vez, estão disponíveis para entrar em campo. Corinthians, Santos, Flamengo, Fluminense, Botafogo, Vasco, Internacional, Grêmio, Bahia, Vitória, Cruzeiro, Atlético Mineiro e Atlético Paranaense completam a lista dos brazucas.

Ainda mais perto da realidade. Uniformes, nomes estampados na camisa e fisionomia dos jogadores foram muito bem copiadas. Quanto a este último aspecto, não estamos falando de todos os jogadores, mas apenas de alguns atletas.



Time em campo, prepare as mãos, pois o novo game da série FIFA Football vem com mudanças arrasadoras para seu divertimento e competitividade!

simplificada dos itens e unidades presentes na área de jogo.

Os comandos podem ser dados a partir deste mapa.

As batalhas ocupam a maior parte da ação em Dungeon Siege, com toque um de estratégia. Você ataca inimigos e se defende deles, sem muita enrolação. Entre uma ou outra batalha, você compra itens e interage com outros personagens. Apesar das batalhas serem muito divertidas, Dungeon Siege peca pela monotonia, não havendo grandes diferenças entre os confrontos do começo do jogo e os ocorridos na metade do jogo.

No começo, as unidades são as mesmas que você encontra nos jogos anteriores. Você tem os guerreiros para o combate corpo-a-corpo, as unidades que usam magia como arma e arqueiros para ataques à distância. Essa monotonia é quebrada pela aparência das unidades, que foram criadas com uma variedade de estilos. O ganho de experiência é rápido e há muitas opções de multiplayer de Dungeon Siege.

Mas a diferença mais interessante do multiplayer de Dungeon Siege é a inteligência artificial dos inimigos. Eles são muito inteligentes e aprendem com o jogador. Falando nisso, o jogo também possui algumas pessoas não jogáveis, que são controladas por uma inteligência artificial criada pela EA. Essas unidades são muito úteis para o jogador, pois elas podem ser usadas para distrair os inimigos ou para atacar os inimigos diretamente. Além disso, o jogo possui um sistema de magia muito interessante, com muitas opções de encantamentos e habilidades.

Um aspecto que até então não era comum em jogos de estratégia em tempo real foi finalmente levado em consideração: os lances de bola parada. Os craques reais tem suas habilidades preservadas no jogo. Roberto Carlos se sai muito bem no jogo. Na tela de jogo, em um lance de bola parada, o gamer poderá notar no canto superior esquerdo um medidor de precisão.



Não se trata de um simples RPG, pois muitas surpresas estão ao seu dispor! Confira!

A inteligência artificial de Dungeon Siege é satisfatória.

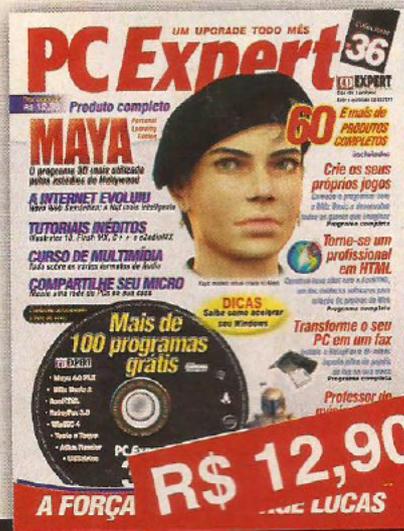
Você pode regular o comportamento de seus companheiros através das opções localizadas no canto inferior direito da tela de jogo. Você pode, por exemplo, determinar que seus personagens só ataquem quando forem atacados, ou então ataquem qualquer monstro que apareça pela frente. Os inimigos agem por raio de percepção. Se você entrar neste espaço, eles logo partem para cima. Um game para muitas horas de jogo. ♦



16+
ABRAE
Sangue e violência animada
CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

cdexpert games
Só peca pela monotonia das batalhas no decorrer do game
Requisitos: Pentium 333 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D
Distribuidor: Microsoft
www.microsoft.com
86%

A solução que você procura está na PC EXPERT!



Maya PLE

Maya + ferramenta para desenvolvimento de jogos + editor profissional para sites + professor virtual de violão + 60 produtos completos.

CINEMA 4D

Cinema 4D + Ferramenta de desenhos em CAD + Editor de páginas HTML + Maya para Macintosh + Programa de segurança

3 Pacotes Office

3 Pacotes Office + Ferramenta completa para MP3 + Editor gráfico para a Web + Software de mixagem + Programa de Banco de Dados



Norton Firewall 2000

Firewall Symantec completo + editor de páginas para Internet + editor profissional de fotos + 500 troques secretos de seu PC.

Visual Class Smart Suite

Visual Class completo + software que transforma seu PC em um estúdio de som + programa de segurança contra hackers + 120 softwares.

Norton WinFax Pro

Programa que transforma seu PC em uma central de fax inteligente + pacote office para Mac + ferramenta para desenvolvimento de aplicações multimídia + 60 produtos completos.

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
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

(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) 330-5000

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

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

(67) 668-5377
(11) 4666-387
(92) 636-6127
(27) 3235-194
(27) 371-3508
(27) 3769-135
(51) 225-4664
(81) 3762-078

Neverwinter Nights

DOS MESMOS DESENVOLVEDORES DE BALDUR'S GATE, UM GAME REPLETO DE MAGIA E DIVERSÃO

A Atari, conhecida companhia que tanto fez a alegria de crianças e adolescentes na década de 80, volta ao cenário dos games com um bom representante: Neverwinter Nights. O RPG, que teve lançamento simultâneo com os Estados Unidos, chega para engordar a lista de RPGs indispensáveis, como já era previsto desde a última E3.

Os desenvolvedores de Neverwinter Nights tiveram uma imensa preocupação em deixar o jogo mais ágil e divertido, sem tirar a fidelidade e o encantamento que o jogador deve ter em um RPG. Para isso, todo o processo de criação foi acompanhado pelos desenvolvedores do grande sucesso Baldur's Gate, que utilizaram no game toda magia, jogabilidade, aventura e diversão do



Magia e diversão num game espetacular

O jogo single-player de Neverwinter Nights é um ótimo cartão de visitas, tanto para gamers experientes quanto – e, principalmente – para os novatos no gênero de RPG. Uma terrível praga conhecida por Wailing Death (Morte Agonizante) tomou

conta da cidade de Neverwinter, começando pela região de Beggar. A fim de acabar com a praga, Lord Never recrutou pessoas para fazerem parte da Academy e, sob treinamento, tentar deter o mal que assola Neverwinter.

O gamer assume o papel de um conhecido guerreiro, que é convidado por Lady Aribeth a fazer parte da Academy. Aribeth é responsável por cuidar do trabalho de erradicação da praga. A criação de personagem é um processo bem detalhado, e esta pode ser feita através de um sistema de menus (Neverwinter é baseado nas regras de Advanced Dungeons & Dragons).

Quanto aos cenários, eles são todos em 3D. Portas podem ser abertas, baús abertos, bonecos destruídos, cavernas exploradas e amizades feitas. Um dos fatores mais importantes em Neverwinter Nights é a interação que o jogador tem com os outros personagens da trama. Uma inimizade no começo do treinamento pode acarretar em uma briga pesada durante uma batalha importante.

Como em Dungeon Siege, da Microsoft, Neverwinter Nights teve sua trilha sonora composta por Jeremy Soule, um compositor, atualmente, muito requisitado quando o assunto for tema musical para games. As trilhas, normalmente

acompanham o nível de dramaticidade do game. As músicas convivem em perfeita harmonia com sons ambientes e falas dos personagens.

A inteligência artificial de Neverwinter Nights merece nossos elogios, principalmente a dos inimigos. Seus oponentes tendem a atacar membros mais fragilizados de seu grupo. No caso de você tentar ajudá-lo, os inimigos logo terão você como alvo.

Já a IA de seus homens é um pouco mais simples. Na maioria das vezes, eles tendem a atacar quase tudo o que encontram em seu caminho. Ainda assim, você pode mudar suas ações com um clique no botão direito do mouse sobre a unidade. A partir de um menu pop up, você encontra as opções de ordem.

Um dos grandes inconvenientes já vistos em muitos títulos similares é a desorientação de suas unidades, que, em certas estruturas do cenário, ficam "enroscadas". Portas abertas, por exemplo, podem gerar esse tipo de problema.

Para que o game não fique muito solitário e a diversão aumente, os jogadores contarão com o modo Multiplayer, onde poderão disputar uma partida em até 64 jogadores online. ♦



Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

cdexpert
games

Do mesmo estilo de
Dungeon Siege

Requisitos: Pentium II 450
MHz, 96 MB RAM e placa
aceleradora 3D
Distribuidor: Infogames
www.infogames.com

84%

The Sims: O Bicho Vai Pegar

ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO JUNTAM-SE AOS SIMS, NO NOVO PACOTE DA SÉRIE

Já vivendo a expectativa do lançamento de The Sims Online – este título é considerado antecipadamente um marco para a série – a EA traz o novo pacote de expansão. The Sims: O Bicho Vai Pegar acrescenta novidades à expandida cidade dos Sims. Depois de abrir as portas de suas casas e ampliar seus relacionamentos no chamado “centro” e na estação de férias, seus personagens agora podem interagir com animais de estimação (daí o nome do novo pacote).

A importância que cachorros, gatos, aves, peixes e répteis têm na vida das pessoas foi

repassada para o jogo, que com O Bicho vai Pegar soma cinco pacotes de expansão. A cidade cresceu mais ainda. Com o novo pack, o gamer tem pela frente novos lotes residenciais e públicos.

Estabelecimentos comerciais como mercados e cafés estão à disposição do sim que não suporta ficar muito tempo dentro de casa. Mas o grande chamariz mesmo, fica por conta do pet shop e seus “produtos vivos”. Tudo bem que no Brasil os pet shops ganharam a conotação de point de madames, mas aqui estamos falando da verdadeira loja de animais de estimação, com direito a iguanas e tartarugas. Como os Sims, cada um dos animais é dotado de personalidade e necessidades. Fome e energia são alguns dos aspectos aos quais o gamer precisa ficar de olho.

Para chegar ao centro, o gamer faz da mesma forma que em Encontro Marcado. De sua residência, ligue para o serviço de taxi. Logo, um carro estará lhe esperando em frente à sua casa. Ao entrar nele, será mostrado o mapa da cidade. É só escolher o local para qual deseja ir, no caso, o pet shop. Na loja, você encontra os mesmos itens vistos em

estabelecimentos reais, como os próprios animais e as futilidades como roupas e brinquedos. No interior da loja, certamente algum cão, por exemplo, irá se interessar por você e latirá de felicidade. Cabe a você adquirir ou não o animal. Como nas casas especializadas em cuidar de animais, o pet shop de O Bicho

Vai Pegar fornece área para banhos de cães e gatos. É provável que um banho bem dado, de vez em quando, certamente deixará seu animal satisfeito. Todos sabemos, ou pelo menos podemos imaginar, que a aquisição de um animal de estimação implica em cuidados

especiais que passam a fazer parte de nossa grade diária de atividades. Em O Bicho Vai Pegar, é a mesma coisa. Animal em casa, trabalho em dobro. É claro que tudo depende do animal que você escolher.

Nem pense em deixar o “companheiro” (na aquisição do animal, será pedido que você escolha um nome para ele) livre e solto pela casa enquanto você está no trabalho. Experimente fazer um teste e veja a bagunça no final do dia. Cachorros adoram beber água do vaso sanitário e urinar pelos cantos. Junto com os bichos, o jogo traz uma bagagem de novos objetos, como casinhas, brinquedos para entreter os animais, alimentos especiais e muitos outros.

Os animais merecem a atenção do dono e dependendo das atitudes dele, você pode dar carinhos como recompensa ou, então, aplicar uma enorme bronca. O gamer pode ainda fazer mais do que simplesmente possuir um animal de estimação no lar. Pode treiná-lo para participar de competições. Para isso, é possível recorrer ao serviço de um adestrador de cães. É gratificante ver seu bicho conquistando prêmios. Falando em adestrador,

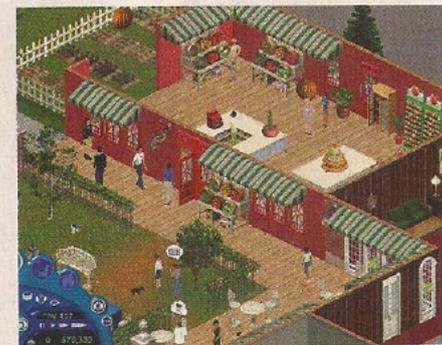


Gatinhos e cachorrinhos, para deleite dos fãs de Pet Shop!

O Bicho Vai Pegar apresenta novas profissões, como o próprio adestrador, o veterinário e o circoense.

Seu animal pode ajudá-lo também a aumentar sua rede de relacionamentos. Fica mais fácil iniciar uma conversa amigável – e um futuro namoro – quando você está passeando com seu animal, já que as garotas da redondeza perceberão a sua afeição por animais de estimação.

Os Sims também ganharam a atividade da jardinagem para diminuir o marasmo do lar, podendo lidar com plantas ornamentais e mantendo uma horta em casa. As colheitas podem ser utilizadas para consumo próprio ou para comercialização no mercado da cidade. ◆



16+
ABRAEE

Comidas de nudez
e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

cdexpert
games

Os Sims estão cada vez
mais ambientados com
o cotidiano de uma vida

Requisitos: Pentium II 350
MHz e 64 MB RAM
Distribuidor: Electronic Arts
– www.brasil.ea.com

93%

Unreal Tournament 2003

TRÊS ANOS DEPOIS, O FENÔMENO MULTIPLAYER ACORDA PARA A VIDA. O IRREAL ESTÁ DE VOLTA!

Depois de tanta espera, a seqüência de uma das séries shooter mais jogadas do planeta, chega às lojas, para horas de massacre virtual.

O jogo se passa 100 anos depois que a Liandri Corporation iniciou os Torneios, e setenta anos depois de uma invasão acabar com toda e qualquer resistência humana. Os humanos foram dominados por uma raça tecnologicamente bem mais avançada, que instaurou os Torneios como forma de diversão e de opressão ao povo.

Os Torneios envolvem participantes dos mais diferentes mundos. A esperança da raça humana é que um dos seus, se dê bem na competição. Números não faltam em Unreal Tournament 2003. São mais de 50 personagens, 30 arenas de luta e muitas armas. São diversos tipos de rifles, pistolas, lançadores de foguete, entre outros. Ainda assim, para quem já jogou Unreal

Tournament, se sentirá em casa com o arsenal de UT 2003. Pouca coisa mudou no novo jogo. Os visuais podem até ser diferentes, mas os resultados são os mesmos quando o "couro come". Você poderá usar inéditas armas secundárias e uma arma de raios.

Uma das novidades é a implementação de adrenalina, e não estamos nos referindo ao nível de emoção que Unreal Tournament é capaz de causar no gamer. O jogador encontra espalhado pelos mapas pílulas de adrenalina. Estas pílulas, combinadas com uma boa seqüência de mortes, aumenta o medidor de adrenalina, que tem limite máximo de 100. Quando o medidor estiver cheio, você verá a palavra "Adrenaline" em destaque.

Este estado permite que você recorra a um dos quatro movimentos especiais. O problema é executar estes movimentos. É preciso combinar os direcionais, ao invés do uso de uma única tecla.

Unreal Tournament 2003 oferece 5 opções de combate multiplayer. A primeira delas é o clássico Deathmatch, onde os jogadores se enfrentam uns contra os outros, cada um por si. No Team Deathmatch, o gamer luta por uma equipe, contra todas as outras. Outro modo multiplayer clássico é o Capture the Flag. Duas equipes se enfrentam e cada uma delas possui uma bandeira. O objetivo é penetrar no território inimigo e capturar a bandeira adversária.

Em Double Domination, a equipe do gamer precisa tomar controle de dois pontos de domínio pelo tempo de 10 segundos. No quinto modo, o Bombing Run, o jogador precisa ser o mais rápido possível para pegar uma bomba colocada no centro do campo de



jogo e levá-la até o gol do adversário. Com a bomba na mão, os jogadores ficam impossibilitados de

utilizar qualquer tipo de arma. Você pode chutar a bomba em direção ao gol, como em um jogo de futebol americano. Se o jogador com a posse da bomba for morto, a bomba cai no chão e fica à disposição de qualquer outro jogador participante, seja da mesma equipe ou do time adversário.

Em se tratando de um jogo fundamentalmente multiplayer, o sistema de comunicação entre companheiros de equipe de UT 2003 não é nada exemplar e poderia ser melhorado, tanto no aspecto visual quanto no sonoro. A comunicação por voz no calor do jogo é ausente – o que estão disponíveis são as provocações pré-estabelecidas para ofensa aos inimigos – e você também não encontra um radar para a localização de seus companheiros.

Quanto aos gráficos, não há muita surpresa em relação ao que vínhamos adiantando: explosões espalhafatosas e muita criatividade e vida nos cenários do jogo, com ótimo trabalho de textura. O design gótico de alguns ambientes veio para ficar. ♦



Depois de muito tempo, o sucesso de Unreal está de volta para o topo do pódio



Spider-Man: The Movie



O RECENTE SUCESSO DOS CINEMAS TAMBÉM VIRA JOGO PARA PC

Homem-Aranha: O Filme é um sucesso comercial. A produção já é um campeão de bilheteria e o personagem da Marvel move rios de dinheiro com a venda de produtos licenciados (e pirateados). No mesmo período de lançamento de Homem-Aranha nos cinemas, muitas plataformas ganharam versões baseadas no filme. E o PC ganhou a sua, com um bom trabalho da Gray Matter Studios.



O aracnídeo mais famoso dos quadrinhos lançou sua teia no cinema e virou game

Spider-Man: The Movie é um jogo de aventura que segue a trama vista nas "telonas". Você, certamente, já assistiu ao filme ou, pelo menos, já ouviu falar na história do herói aracnídeo.

Peter Parker é um adolescente que leva uma vida pacata junto de seus tios Ben e May. Adora ciências e seu maior hobby é estudar. Cultiva uma paixão platônica por sua bela vizinha Mary Jane. Durante uma palestra de ciências, Peter é acidentalmente picado por uma aranha geneticamente alterada que escapou de seu cativeiro. Não demora muito para Peter Parker começar a perceber as mudanças. O jovem ganha força sobre-humana, adquire o chamado "sentido aranha", descobre que pode facilmente escalar qualquer tipo de superfície vertical e possui a propriedade de lançar rajadas de teia pelos pulsos.

Aproveitando-se de seus poderes, Peter se inscreve em um campeonato de luta livre a fim de abocanhar um prêmio em

dinheiro. Depois de vencer a luta, o jovem deixa que o promotor do evento seja roubado por um bandido. Mais tarde, Peter Parker descobre que o mesmo criminoso matara seu tio Ben. Foi, então, que Peter decide usar seus dotes para garantir o bem da humanidade. Nasce o Homem-Aranha.

As lutas dão o ritmo do jogo, quando o Homem-Aranha encara seus rivais com os movimentos básicos de socos, chutes, piruetas e seus disparos de teia. Pelo ambiente, estão espalhados diferentes tipos de power-ups, sendo que muitos deles podem ser coletados para a realização de combos. São mais de 20 power-ups.

Naturalmente, o vilão de destaque é o Duende Verde, a identidade secreta de Norman Osborn, membro da organização OsCorp. Trabalhando no desenvolvimento de um revolucionário veículo voador, o planador, e uma substância para a criação de supersoldados. Pressionado pelo exército, Norman acaba utilizando-se como cobaia para o experimento. Cortado da companhia, o cientista planeja vingança e provoca caos em toda Nova Iorque.

Apesar da relação do jogo com o filme, Homem-Aranha aqui enfrenta inimigos como Scorpion e Shocker, velhos conhecidos dos quadrinhos. Para tornar o game ainda mais próximo, os desenvolvedores aplicaram as mesmas feições dos atores que interpretaram os personagens no filme. Peter Parker, Norman Osborn e Mary Jane têm traços semelhantes aos de Tobey Maguire, Willem Dafoe e Kirsten Dunst.

Na tela de jogo, o gamer visualiza os indicadores básicos.

O medidor de saúde e o medidor de fluido de teia são alguns deles. Uma novidade é a bússola que identifica áreas críticas.

Sentido Aranha? Não poderia faltar, é claro. Este recurso é também gerenciado por um indicador. Quando estiver em destaque, o ícone ajuda o gamer a evitar áreas perigosas e ataques iminentes.

Os cenários e seus objetos, assim com o alguns personagens, são visualmente espetaculares. A parte visual ainda é enriquecida pelas seqüências de vídeo.

Os efeitos sonoros do jogo são detalhistas e bem produzidos desde o som do lançamento das teias até as espalhafatosas explosões.

A trilha sonora de Spider-Man: The Movie está bem balanceada, com canções eletrônicas acompanhadas de marcantes levadas de guitarra e melodias orquestrais clássicas. ♦



cdexpert
games

O Aranha está de volta e com um visual mais realista

Requisitos: Pentium II 300 MHz e 64 MB RAM
Distribuidor: Electronic Arts - www.brasil.ea.com

89%

Virtual Resort Spring Break

ADMINISTRAR ESTAÇÕES DE FÉRIAS EM ILHAS PARADISIÁCAS: SUA DIVERSÃO PARA O VERÃO!

O verão está aí e nada melhor do que entrar no clima da estação mais agitada do ano. E Virtual Resort Spring Break é uma boa opção. O gamer escolhe uma ilha e nela controla uma estação de férias. O mais importante em Spring Break é manter a satisfação do visitante lá em cima. Dê bebidas, boas acomodações, opções de diversão aquática e comida de qualidade, mas fique de olho no balanço financeiro de seu empreendimento: tudo pode ir por água abaixo.

Para começar, escolha o modo de jogo Sandbox, onde você está livre para fazer o que quiser, ou seja, não há objetivos fixados e, só depois, parta para o jogo com objetivos. Uma das tarefas é evitar a falência de um resort. É dado um prazo para que a situação seja resolvida. Caso você obtenha sucesso, outras ilhas serão abertas.

A tela de jogo é bastante simples. Você tem a tomada superior de seu resort, onde é possível ver a movimentação dos visitantes e as estruturas disponíveis. No canto superior esquerdo, o gamer conta com o auxílio de um mini-mapa para acesso rápido às áreas desejadas. Apesar disso, Virtual Resort: Spring Break apresenta o lento sistema de

movimentação via mouse visto em games como The Sims, fato que acaba gerando certo desconforto depois de algumas horas de jogo.

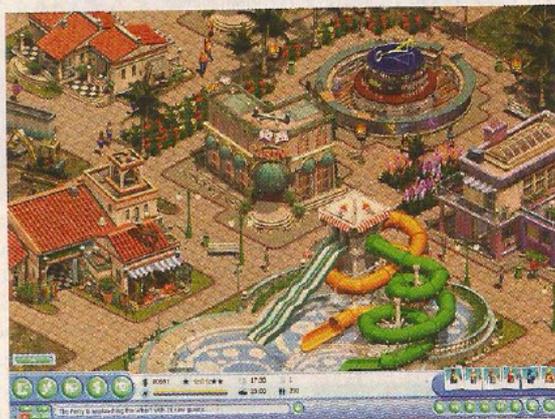
No canto inferior esquerdo da tela,

o gamer encontra uma barra de ferramentas com cinco botões. O primeiro deles é o botão de Construção. Clique nele para escolher quais construções você deseja ter em sua colônia de férias. O segundo botão é o de Cenário. É com esta opção que você constrói novas área de vegetação, postes de iluminação, lixeiras, diversos tipos de fontes. O terceiro botão é o de Visitantes e Construções.

Aqui, você tem acesso à informações dos visitantes que estão em sua ilha e das construções estabelecidas. O quarto botão é o de Finanças. Aqui você gerencia a circulação de dinheiro de seu resort. O quinto botão é a Câmera Fotográfica. Clique no ícone da câmera e você poder escolher que parte de seu resort deseja registrar em sua galeria de fotos.

Abaixo desta fileira de ícones, você tem a opção de ajuste de zoom (dois níveis de aproximação) e da velocidade do jogo (três níveis de velocidade). Na parte inferior central da tela, você gerencia dados como estado geral da ilha (condições de tempo, fenômenos da natureza comuns, área em km, temperatura média, natureza do público visitante e quantidade de construções existentes), horários de chegada de ônibus e navios com visitantes, hora atual, dia e consumo de energia. Abaixo, há uma barra de texto onde momentaneamente o gamer pode ler dicas, informações da ilha e visitantes, entre outros.

Na base direita da tela, você observará uma fileira de "fotos": é o status de seus



Relaxe! Curta as mais brilhantes férias de sua vida!

funcionários, entre representantes, faxineiros, mecânicos, construtores e salvavidas. Logo abaixo, a tela principal apresenta a interface de som do jogo. Aliás, para quem dá importância para a trilha sonora, Spring Break não decepciona. O jogo possui um tocador "embutido" que permite ao gamer montar a própria lista de músicas.

Clique nos ícones da Lua e do Sol para selecionar em que período do dia as músicas devem ser executadas. A maioria das músicas são instrumentais, com levadas eletrônicas. Ótima seleção.

Os últimos dois ícones na parte inferior direita da tela dão acesso à tela de objetivos para o resort e a de opções gerais do jogo. É divertido ver a agitação dos visitantes na ilha, mas não espere encontrar detalhismo nas fisionomias das pessoas e nas construções. Boas férias... ♦



cdexpert games Só peça por não estar em português

86%

Requisitos: Pentium II 450 MHz e 64 MB RAM
Distribuidor: Eidos / GreenLeaf
www.greenleaf.com.br



Battlefield 1942

A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, MAIS ARCADE E MULTIPLAYER

A Segunda Guerra Mundial volta à cena com Battlefield 1942, um título de ação em primeira pessoa com elementos estratégicos e missões inspiradas nas batalhas ocorridas no conflito histórico.

Como em jogos como Operation Flashpoint, a quantidade de veículos é uma das apostas do jogo para prender o gamer. O jipe é um dos itens os quais o jogador tende a fazer maior uso. É rápido e pode até servir de frente para tanques inimigos, como nas cenas de colisão de veículos vistas nos filmes, quando o herói propositalmente acelera seu carro em direção ao veículo inimigo e, segundos antes do impacto, ele salta para fora para se livrar da explosão. Ainda é possível carregar consigo, dependendo do veículo em uso, outros soldados. Os carregadores de tropas também enriquecem a lista de itens motorizados de Battlefield 1942. Estes veículos são capazes de transportar um bom número de soldados, contando também com recursos de ataque, como a presença de uma metralhadora no topo, que cabem muito bem para



contra-atacar investidas aéreas.

Os tanques são bastante funcionais e alguns deles também contam com fogo secundário como metralhadoras. Apesar das ricas opções – até um submarino pode ser controlado – os veículos são fáceis de serem guiados.

Os gráficos de Battlefield 1942 podem não ser os melhores, mas, com certeza, convencem. Alguns ângulos de visão favorecem a percepção do detalhismo dos modelos e a fidelidade de posicionamento dos soldados, visto em operações reais de guerra. Observar a uma certa distância a troca de fogo entre os exércitos é de agradecer.

Nada de segredos para os controles de jogo: Battlefield 1942 dispõe do velho e eficiente modelo mouse-teclado dos jogos dos shooters.

Battlefield 1942 é um jogo predominantemente online. As campanhas single-player servem mais como um treinamento para os novatos. Estes modos utilizam os mesmos mapas multiplayer, com a diferença de serem populadas por bots com missões pré-determinadas, ao invés dos jogadores humanos. São 16 mapas, divididos em quatro palcos: Europa Ocidental, Leste Europeu, Pacífico e Norte da África. Cada uma das divisões possui mapas com temas similares. As operações nos desertos de El Alamein e de Gazala, por exemplo, encontram-se



Mais um game de guerra para você curtir sua pontaria!

em um mesmo grupo de mapas.

Como em Medal of Honor, o episódio de Omaha Beach também está na agenda do gamer guerrilheiro. Você encontra os soldados divididos em 5 especialidades: ataque, anti-ataque, médico, explorador e engenheiro. O gamer pode conseguir

qualquer uma destas especialidades através de kits disponíveis no campo de batalha. O médico, por exemplo, estará limitado a cuidar dos ferimentos dos soldados feridos em campo. Já os engenheiros se encarregam

de arrumar veículos danificados e de instalar minas nos campos.

As equipes são divididas em tropas Aliadas e do Eixo, e o gamer está livre para atuar para qualquer um dos lados.

O modo mais comum é o de conquista, onde as equipes

disputam o controle de territórios demarcados por pontos de bandeira, espalhados pelo mapa. Alguns mapas exigem o controle de todos os pontos existentes, enquanto outros pedem o domínio da maioria. Estes mapas variam em tamanho, fator que determina o número de pontos de bandeira existentes em cada um deles. Para gerenciar estes pontos, o game oferece um mini-mapa no canto superior direito da tela, através do qual você também pode localizar a posição de seus companheiros de equipe e veículos disponíveis. Além de tamanho e palcos, os mapas se diferenciam pelas dinâmicas de jogo. Você pode escolher um mapa onde os ataques aéreos ditam o ritmo.

Battlefield 1942 permite o jogo entre até 64 jogadores.

Os efeitos sonoros falham em aspectos importantes como disparos, mas somam bons pontos com os diálogos entre soldados.

Battlefield 1942 promete conquistar o gamer multiplayer, em geral, por sua fácil jogabilidade, mesmo porque este shooter está muito mais para diversão arcade do que para um simulador realista. ♦

16+
ABRAEE

Violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

cdexpert
games

Uma versão multiplayer de arrasar quartelirão

Requisitos: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D com 32 MB
Distribuidor: Electronic Arts
www.brasil.ea.com

92%

Duke Nukem: Projeto Manhattan

NOVA IORQUE É A PRÓXIMA PARADA DO IRRQUIETO HERÓI LOIRO...

Um herói de verdade nunca foge às responsabilidades. É por isso que Duke Nukem está de volta para novas doses de destruição. Estamos falando de Duke Nukem: Projeto Manhattan. O "herói loiro" enfrenta, desta vez, Mech Morphix, uma criatura que aposta suas fichas em uma substância chamada GLOPP (Gluon Liquid Omega Phased Plasma), um tipo de geléia capaz de transformar humanos em seres mutantes. O local do confronto não poderia ser mais atual. Duke enfrenta seu inimigo na cidade norte-americana de Nova Iorque, por suas ruas, dutos subterrâneos e sobre arranha-céus, sendo que algumas das paisagens são facilmente reconhecíveis, como o bairro de Chinatown e os metrô da cidade.

O novo jogo introduz clássicos elementos arcade nos visados ambientes 3D. Projeto Manhattan leva Duke de volta às raízes com o esquema de jogo side-scrolling, como nos títulos de plataforma. Isto veio como surpresa para os que esperavam significativas reformulações 3D. Duke pode pular, correr, agachar, atirar e subir andares superiores, como no começo de sua carreira. E mais! Ele pode se pendurar em tubos para

não sofrer as conseqüências de substâncias letais, é capaz de dar incríveis saltos e se agarrar em beiradas de plataformas, podendo em seguida subi-las por seu próprio esforço. Tudo muito arcade.

Mas, é claro que o gamer não passa o tempo todo sob esta perspectiva.

Duke Nukem também atua sob perspectiva em terceira pessoa. O câmera acompanha o personagem principal para onde quer que ele vá, seja por entre as

estruturas de concreto como pelos túneis. Conforme sua movimentação e mudanças de ambiente, a câmera faz o trabalho de rotação, focando o personagem de frente, de trás e pelas laterais. O sistema de câmera conta ainda com algumas opções de zoom.

Projeto Manhattan está interativo. Duke pode acessar novas áreas através de cordas presentes nos cenários. É possível evitar barreiras de chamas por meio de canos horizontais existentes no ambiente.



Duke Nukem cada vez mais ativo com as guerreiras sexys

Alguns caminhos devem ser seguidos para encontrar power-ups. Para a alegria de Duke, muitas coisas podem ser destruídas nos cenários. Além de aniquilar inimigos, o brutamontes pode quebrar caixas e estilhaçar vidros, no melhor estilo Duke. Duke depara com tarefas como ter que cortar a corrente elétrica próxima à água para poder chegar a uma outra área do cenário ou desativar um campo de força que protege uma passagem.

Duke Nukem: Projeto Manhattan apresenta mais de 25 criaturas inimigas. Os PigCops, os porcos policiais, não ficaram fora desta. Uma criatura interessante e nojenta é a barata gigante, resultado do contato do inseto com a GLOPP. Apesar dos novos inimigos, o gamer não encontrará muitas dificuldades para derrotá-los. O que complica, muitas vezes, é a quantidade de seres asquerosos que surgem na tela. A cada uma das oito missões – cada uma correspondente a três fases do jogo – o gamer enfrenta um chefe. Projeto Manhattan também apresenta novas armas. A arma de GLOPP é uma das mais curiosas:

o dispositivo reverte o processo de mutação das criaturas afetadas pela substância. Uma barata monstruosa volta a ser o conhecido ser asqueroso que todos nós conhecemos, quando atingida por uma rajada de GLOPP. Pistolas, bazucas e metranças não poderiam ser ignoradas. O herói também usa dispositivos como um foguete propulsor preso às costas que o auxilia na hora de alcançar áreas muito altas ou para se safar do líquido verde

Texturas, lighting, efeitos de partícula e outros recursos dão novos ares. O tom humorístico e sexual da série não poderiam ficar de fora. Mulheres indefesas e com vestimentas insinuantes são o combustível que Duke precisa manter-se "aceso" em sua empreitada contra o mal (bom, não só ele precisa disso...). Cada uma das fases há pelo menos uma garota esperando a chegada do salvador. Mas, a figura feminina nem sempre é agradável em Duke Nukem Projeto Manhattan. Duke terá em seu caminho garotas robóticas nada amigáveis. ♦



18+
ABRAEE

Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

cdexpert
games

Duke retorna ainda mais destruidor e poderoso

Requisitos: Pentium III 300 MHz, 64 MB RAM e placa aceleradora 3D com 8 MB
Distribuidor: GreenLeaf
www.greenleaf.com.br

89%

O passo-a-passo para você desfrutar o melhor da informática

Dr. EXPERT
Informática passo-a-passo **RS 9,90**

Personalize seu papel de parede

Tenha sempre um wallpaper diferente em sua área de trabalho

- Programa completo para mudar automaticamente seus papéis de parede
- Deixe sua área de trabalho mais agradável
- Mais de 2.500 papéis de parede grátis

Tenha sempre um wallpaper diferente em sua área de trabalho

Dr. EXPERT
Informática passo-a-passo **RS 9,90**

Ache tudo na Internet

Ferramentas profissionais para a localização de arquivos na rede mundial

- Encontre milhares de arquivos na Internet: músicas, vídeos, fotos e muito mais
- Compartilhe seus arquivos em casa e no escritório
- Troque arquivos com extrema facilidade através da rede P2P

Ferramentas profissionais para a localização de arquivos na Web

Dr. EXPERT
Informática passo-a-passo **RS 9,90**

Dicionário Multilíngüe

Inclui tradução para:

- Português
- Alemão
- Inglês
- Sueco
- Holandês
- Espanhol
- Francês
- Italiano

Três programas completos para PC, Pocket PC e Palm

Agora em mãos a possibilidade de traduzir palavras ou textos a qualquer hora

Dr. EXPERT
Informática passo-a-passo **RS 9,90**

Controle o conteúdo da Internet

Não deixe que seus filhos ou funcionários acessem sites impróprios e improdutivos

- Bloqueie automaticamente o acesso a sites de pornografia, drogas, jogos de azar, violência e muito mais
- Programa intuitivo que permite determinar filtros e regras para o uso da Internet de maneira rápida e segura

Não deixe que seus filhos ou funcionários acessem sites impróprios

Dr. EXPERT
Informática passo a passo **RS 9,90**

Acesse seu PC de qualquer lugar

Controle, acesse e conserte outros micros à distância

Grátis
pcAnywhere completo*

- Acesse seu desktop mesmo quando estiver fora de seu escritório
- Mantenha-se produtivo onde quer que você esteja
- Copie arquivos de um computador para outro remotamente

Controle, acesse e conserte outros micros à distância

Dr. EXPERT
Informática passo a passo **RS 9,90**

Faça apresentações profissionais multimídia

Crie vídeos multimídia em poucos minutos

Ideal para:

- Fotógrafos
- Estudantes
- Professores
- Palestrantes
- Videomakers
- Marketing

Exponha os seus trabalhos de maneira profissional utilizando a tecnologia

Crie vídeos multimídia em poucos minutos

A Dr. Expert traz toda semana novos produtos e vídeo-aulas exclusivas para você! Aprenda tudo, do básico ao avançado, em questão de minutos e ganhe muito mais produtividade!

SEJA ORIGINAL.DIGA NÃO AOS PIRATAS.

CD EXPERT

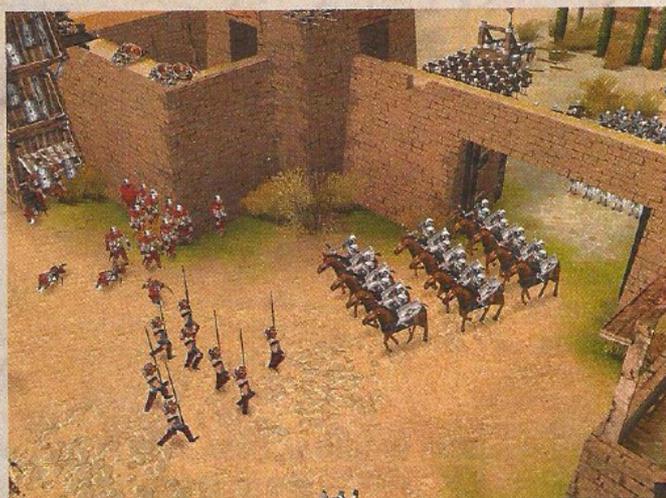
www.cdexpert.com.br

PRAETORIANS

**Morte ou Glória?
O dilema que nunca
se cala nas épicas
batalhas das antigas
civilizações**

A Electronic Entertainment Expo, considerada a maior vitrine do entretenimento eletrônico mundial, tem feito a sua parte ao exibir, em primeira mão, títulos que são e serão hits de sucesso para o insaciável público gamer. Na E3 2002, não faltaram olhos para Doom III, Splinter Cell e outros badalados games. Mas, um pouco longe da concentração de olhares, flashes e lentes, há sempre um grande nome a despontar. Esta colocação pode perfeitamente ser aplicada a Praetorians, a investida da Pyro Studios, o mesmo que produziu a já clássica série Commandos. O jogo de estratégia teve seu trailer exibido na última E3 e logo atraiu a atenção da imprensa especializada.

Hoje, o jogo, que explora o combate tático, está prestes a chegar ao Brasil pelas mãos da GreenLeaf. Ainda apostando no gênero de estratégia 3D, o estúdio europeu regride alguns milênios para abordar 3 civilizações antigas em Praetorians: os Romanos, os Gauleses e os Egípcios. O gamer começa sua trajetória épica no período de expansão do Império Romano, conhecido como "Alto Império", com a supremacia de Júlio César. Como um general romano, o jogador será transportado aos campos de batalha



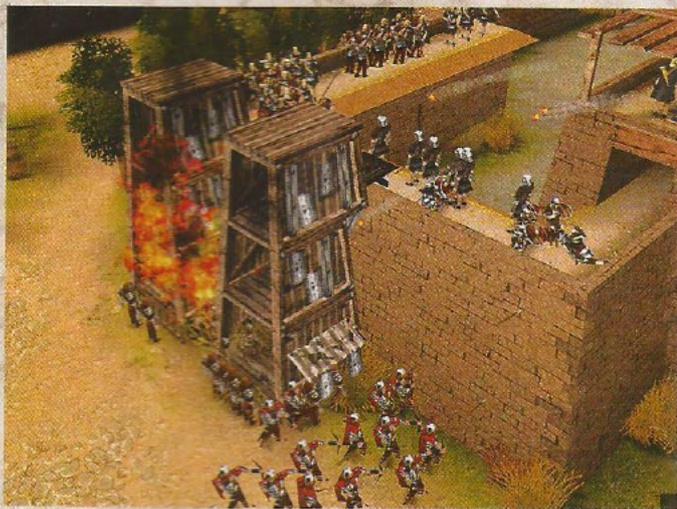
Os exércitos romanos mostrarão a formação das suas tropas durante as sangrentas batalhas



desérticos do misterioso Egito, seguido das gélidas terras da antiga Gália e, por final, travará batalhas na Itália.

Os Romanos são extremamente disciplinados quando o assunto é guerra. Para eles, a organização de cada aspecto no campo de batalha é a chave para abrir as portas da vitória. Utilizam-se de formações de tropa flexíveis como forma de superar cada atitude descrita pelas forças oponentes. Os Gauleses procuram tirar vantagem de sua força bruta para derrotar seus oponentes em combates francos, corpo-a-corpo. Esta civilização possui maior flexibilidade de movimento para diferentes tipos de terreno. Diferentemente dos Romanos e Gauleses, os Egípcios conseguem conciliar seu eterno fanatismo religioso com a ciência para obter os melhores resultados em guerra, através de suas unidades militares.

Destas três civilizações, há uma ramificação natural de unidades para a execução de atividades específicas, totalizando 13 tipos para cada povo. Se você possui um mínimo de conhecimento em história geral, particularmente em guerras antigas, irá facilmente reconhecer boa parte das unidades. O gladiador romano é uma destas figuras inconfundíveis. Existem unidades similares



para cada uma das três civilizações. Além dos ataques normais que cada tipo de unidade adota, há algumas outras opções e usos automáticos especiais. Junto das habilidades individuais das unidades, entram em cena as formações táticas dos soldados em grupo. Uma destas formações é a "tartaruga", muito utilizada por legionários para se protegerem das chuvas de flechas enviadas por arqueiros inimigos.

Cada uma das unidades possui um nível de acúmulo de recursos e tempos diferentes para fazê-lo. Em Praetorians, os recursos são obtidos das vilas dominadas pelo exército do jogador, seja nos mapas single ou multiplayer. Se as vilas estiverem vazias, meio caminho andado. Só será preciso enviar sua infantaria leve para a construção de um destacamento militar e um líder, para o recrutamento das unidades apropriadas para o início da produção. No caso da vila já estar ocupada pelo inimigo, será preciso minar a base militar do local para a instauração de sua própria fortaleza.

O jogo épico da Pyro permite ao gamer algo que muitos títulos similares acabam esquecendo de considerar: por se tratar de um game de estratégia onde as batalhas têm grande papel, os desenvolvedores garantiram liberdade ao jogador na hora de movimentar centenas de soldados no campo de guerra sem a preocupação paralela do gerenciamento de recurso em larga escala. A satisfação é ainda ampliada pela presença de comandos intuitivos.

No território online, Praetorians aceita a reunião de até 8 jogadores em batalhas multiplayer.

Como de praxe nos títulos do gênero, os terrenos representam muito mais do que o local onde as batalhas acontecem. Enxergando com olhos mais atentos, os caminhos seguidos pelo terreno podem determinar o resultado de um conflito. É preciso decidir o melhor trajeto para suas tropas



e a forma de defesa e ataque das mesmas, para a área específica do cenário. Usar o terreno estrategicamente é o segredo para a vitória. O mais comum dos relevos é a planície. Você não terá muitos problemas para conduzir seu exército por este tipo de superfície. Aliás, qualquer unidade está apta a se movimentar pelas planícies.

Dificultando mais a progressão de suas unidades, temos os terrenos com vegetação, caracterizados por gramas altas e plantações. Surge uma nuance estratégica: este tipo de terreno é ideal para esconder suas unidades de infantaria, seja para escapar dos inimigos, seja para surpreendê-los. Basta parar suas tropas sobre a vegetação alta e elas estarão automaticamente camufladas. Mas nem sempre esta é uma decisão acertada. As unidades de arqueiros inimigos podem muito bem tirar proveito da situação e, sem ter muito o que perder, transformar plantações em campos de chamas. Se seu exército não estiver na área, a batalha continua. Caso contrário, o prejuízo pode ser catastrófico.

Um tipo de terreno decisivo para as batalhas são as florestas, ou enormes grupos de árvores onde muitas das unidades ficam impossibilitadas de ultrapassar, pelas dificuldades impostas pela vegetação densa. Para descobrir o que a mata fechada esconde, só se embrenhando nela. Do lado de fora, você nunca saberá o que há por dentro da floresta, e o que lhe espera do outro lado. Uma das maneiras de contornar estas situações é utilizar unidades especiais. O uso de um lobo treinado é bastante útil para garantir a orientação quando se está no interior da floresta.

Outra formação de terreno de grande fim estratégico são as águas rasas. Os jogadores de estratégia sabem que rios geralmente só podem ser atravessados com a presença de uma ponte. Já os pântanos e campos alagadiços podem ser percorridos pelas tropas, mas para unidades de infantaria pesada e grandes armas de ataque, a travessia se torna um desperdício de tempo.

As inclinações e elevações do terreno mostram-se grandes obstáculos para uma boa visibilidade. As tropas localizadas na base de uma colina não podem visualizar o que há no topo, da mesma forma que quem está situado no alto é incapaz de ver o que há logo abaixo. Como nas florestas, o uso de unidades especiais, como falcões adestrados, é uma alternativa para tomar conhecimento do perigo que está por vir.

Para manter o ritmo dos combates táticos e torná-los ainda mais interessantes, a Pyro não esqueceu do toque gráfico. Os cenários foram criados de acordo com registros históricos e criações que perduram até hoje, como é o caso das Pirâmides no Egito. O mesmo acontece com os personagens, vestimentas, armas e acessórios.

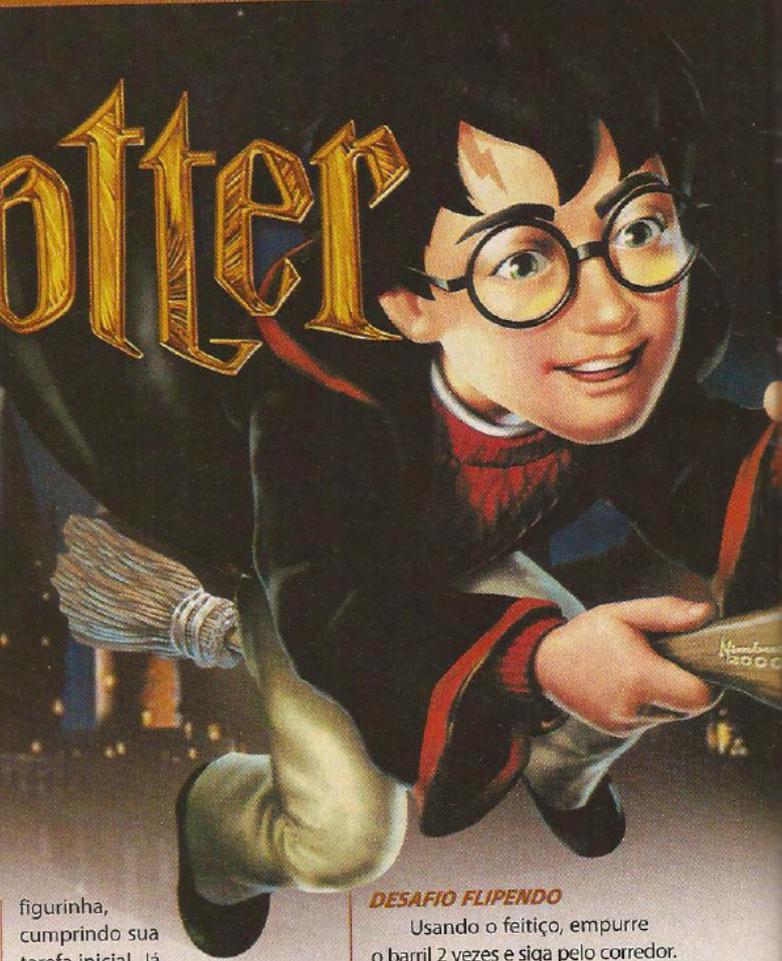
Então, prepare-se para uma longa viagem. Praetorians é o jogo de estratégia 3D pronto para (re)fazer história. ♦



Harry Potter

E A PEDRA FILOSOFAL

1ª PARTE



Neste maravilhoso game de aventura e magia, você irá jogar com o simpático **HARRY POTTER**, enfrentar muitos inimigos e usar muitos poderes mágicos.

Nessa edição, nosso finalizador de games é o site **PRATAS DICAS** (bprata@uol.com.br), que arrasa em nossa seção **Banco de Talentos**. Agora, você confere as primeiras fases do passo a passo e, na próxima, você terá a parte final deste sensacional game.

Mas que isso não pare por aí, estamos esperando por novos combatentes. Mande você também suas matérias para esta seção, por meio de nosso e-mail: editor@cdexpert.com.br ou por carta: Rua Antonio Camardo, 364 - Tatuapé / CEP: 03309-060. Contamos com vocês!

CAPÍTULO 1 HALL DE HOGWARTS

Após a seqüência inicial, você está no **HALL** principal da **Escola HOGWARTS**, conhece seu **Diretor ALVO DUMBLEDORE** e recebe sua 1ª tarefa:

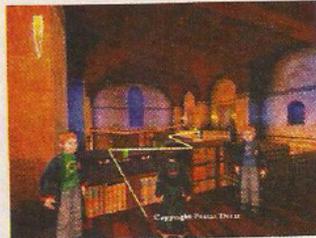
"IR PARA A AULA DE DEFESA DAS TREVAS E CONSEGUIR 1 FIGURINHA".

Suba a escada do **HALL** e encontre com seu amigo **RONY**. Siga-o e encontre mais dois

amigos: **FRED** e **JORGE**, que irão ensinar alguns truques. Siga-os até a **BIBLIOTECA**.

Você irá aprender a **ESCALAR** e recolher os feijãozinhos coloridos que estão em cima das estantes. Siga o caminho escalando as estantes e pegando os feijões. Depois encontre com **FRED** e **JORGE** em outra sala.

Agora você vai aprender a **SALTAR**. Como treino, pule pelas estantes e recolha os feijões.



Encontre aqui o **Fantasma PIRRAÇA**, ele vai tirar um pouco de sua energia. Após saltar pelas estantes, entre em outra sala e volte a encontrar seus amigos.

Converse com **FRED** e **JORGE** e fique sabendo que os sapos de chocolate restauram sua energia e que pode trocar os feijões por figurinhas.

Recolha todos os feijões desta sala e o sapo de chocolate que está em cima da estante e vá falar com seus amigos. Aproxime-se deles e troque 25 feijões por 1

figurinha, cumprindo sua tarefa inicial. Já pode ir para sua 1ª aula de Feitiços.

Saia pela passagem que seus amigos fizeram e encontre com seu "inimigo" **DRACO MALFOY**, da casa **SONSERINA**. Vá até a porta da sala e fale com sua amiga **HERMIONE**.

AULA COM QUIRRELL

Entre na sala de aula e conheça o **Professor QUIRRELL**. Aprenda com ele o feitiço **FLIPENDO**. Você terá 4 chances de treino e procure fazer o melhor possível para ganhar os 50 pontos para sua casa **GRIFINÓRIA**.



Após seu treinamento, você recebe do **Professor QUIRRELL** a oportunidade de treinar mais este feitiço. Para isto, deve cumprir a seguinte tarefa: **"PEGAR TODAS AS ESTRELAS QUE ENCONTRAR (8) E ACHAR 3 SALAS SECRETAS"**.

DESAFIO FLIPENDO

Usando o feitiço, empurre o barril 2 vezes e siga pelo corredor. Use o feitiço nos caldeirões e no botão da parede abrindo o portão de ferro. Passe pelo portão e pegue a 1ª estrela.

Siga o caminho, atravesse a ponte e vire outro caldeirão. Use o feitiço no botão da parede e vire a ponte. Pule para a sala onde está o **Professor QUIRRELL** e torne a sair dela. Atravesse a ponte e pegue a 2ª estrela.

Siga o caminho e entre em um grande salão. Encontre o livro para **SALVAR O JOGO**.



Nesta sala, use o feitiço no vaso e nos 2 botões que estão na parede abrindo o portão de ferro. Siga pelo corredor e vire 2 caldeirões. Observe os 3 botões da parede e use o feitiço em todos eles abrindo o portão de ferro. Entre neste compartimento e pegue os feijões e a 3ª estrela.

Vá até o final do corredor e fale com o **Professor QUIRRELL**.

DEPOIS DOS LIVROS E DO CINEMA HARRY ENFEITIÇA SEU PC

Use o feitiço no bloco 2 vezes e mova-o. Suba no bloco e pule para o corredor mais alto. Use o feitiço no outro bloco 2 vezes e suba indo para outro corredor. Quebre os potes e **SALVE O JOGO** no livro.

Siga pelo corredor e empurre o bloco. Pule para cima dele e para o corredor. Siga por este corredor e empurre o enorme bloco. Passe por trás deste bloco, suba na plataforma e vire o caldeirão. Use o feitiço no botão da parede e repare que uma grade na parte de cima da parede (esquerda) se abriu.



Você achou a **1ª SALA SECRETA**. Retorne para a plataforma e pule para cima do grande bloco. Deste bloco pule para a sala, pegue feijões e a 4ª estrela.

Retorne, pule para o chão perto do bloco e suba na plataforma que tem ao lado deste grande bloco. Empurre este outro bloco e pule para cima dele. Olhe para sua esquerda

e pule para a área aberta pegando a 5ª estrela. Use o feitiço no botão da parede e note que o bloco começa a mover. Agora tenha muito cuidado com seus pulos. Quando for o momento certo, pule para este bloco que está movendo e depois pule para a pequena plataforma.

Use o feitiço no botão da parede e outro bloco na lateral vai mover-se. Quando for o momento, pule para este bloco e de cima use o feitiço no botão da parede. Uma grade vai se abrir à esquerda da tela. Você achou a **2ª SALA SECRETA**.

No momento certo, pule para o outro bloco que está movendo e pule para a sala secreta. Pegue a 6ª estrela, vire o caldeirão e retorne para o bloco que está movendo.

Deste bloco pule para a pequena plataforma e use o feitiço no botão da parede. Outro bloco começa a mover. No momento certo, pule para ele e depois para o bloco seguinte.

De cima deste bloco use o feitiço no grande bloco que tem à direita e mova-o aparecendo a **3ª SALA SECRETA**. Pule para esta passagem, empurre o bloco mais uma vez e suba nas plataformas pegando feijões e a 7ª estrela. Saia desta área e retorne para o bloco que está movendo.

Pule para o bloco fixo e use o feitiço no botão da parede. Outro bloco vai se mover. Pule para este bloco e, no momento certo, pule para a plataforma da porta. Passe pela porta, siga o corredor e **SALVE O JOGO** no livro. Saia pela porta, com cuidado, entrando em uma grande sala. Na sala, você irá encontrar **3 GNOMOS**. Seja rápido para paralisar estes **GNOMOS** com o feitiço.

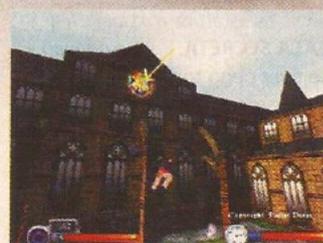
Assim que paralisá-los uma porta irá se abrir. Antes de sair pegue a 8ª estrela e quebre os vasos da sala. Ao sair da sala encontre com o **Professor QUIRRELL** e, como já cumpriu toda a tarefa, parta para outra aula.

TREINO COM A VASSOURA

Agora você está na parte externa da Escola. Tenha sua 1ª aula de voo com **Madame HOOCK** e receba sua próxima tarefa: **"PEGAR 1 FIGURINHA E ACHAR 1 SALA SECRETA"**.

Escute as explicações de **Madame HOOCK** e parta para seu treino com a vassoura. Tente passar por todos os anéis para conseguir muitos pontos.

Para localizar a sala secreta, observe o lindo emblema que tem na torre. Ao passar perto dele, o emblema se abre revelando a **SALA SECRETA**.



Entre neste compartimento, pegue os feijões e a figurinha. Após cumprir sua tarefa, volte ao treino e receba os pontos.

Assista a seqüência e receba sua próxima tarefa: **"IR PARA A AULA DO PROFESSOR FLITWICK, CONSEGUIR 2 FIGURINHAS E ACHAR 7 SALAS SECRETAS"**.

FEITIÇO ALORROMORA

Ao entrar neste grande salão, encontre sua amiga **HERMIONE** e aprenda o feitiço **ALORROMORA**. Treine este Feitiço 4 vezes e tente conseguir os 50 pontos.



Após receber os pontos, use o feitiço na fechadura da porta e saia. Nesta pequena sala, ache 2 passagens secretas.

Use o feitiço na estante e ache a saída da sala. Depois, use o feitiço na estátua e encontre a **1ª SALA SECRETA**. Entre na passagem e pegue a 1ª figurinha.

Vá pela porta da estante e use o feitiço na arca pegando os feijões. Jogue o feitiço no espelho e ache a **2ª SALA SECRETA**. Entre pelo espelho e pegue o sapo de chocolate. Retorne e use o feitiço na fechadura da porta e saia. Nesta pequena sala, use o feitiço no quadro da parede e ache a **3ª SALA SECRETA**. Entre, abra a arca e pegue os feijões. Saia e use o feitiço na fechadura da porta. Retorne ao grande salão.



Antes de salvar o jogo, use o feitiço nas estátuas várias vezes e pegue todos os feijões. Use o feitiço no quadro que está entre as estátuas e vá para a **4ª SALA SECRETA**. Pegue o feitiço – se tiver pegado todos os anteriores irá aparecer a **5ª SALA SECRETA** com 2 arcas. Abra as duas e pegue os feijões.

Saia desta passagem, vire o caldeirão que está no canto da sala e use o feitiço na estante central achando a **6ª SALA SECRETA**. Entre nesta sala, suba pelas plataformas e abra a arca pegando os feijões. Retorne, **SALVE O JOGO** no livro e entre na sala de aula.

AULA COM FLITWICK

Conheça o **Professor FLITWICK** e aprenda o feitiço **VINGARDIUM**, de levitação.



Treine este Feitiço 4 vezes e tente obter os 50 pontos. Após receber os pontos, vá para uma saleta com o Professor FLITWICK e receba um complemento de sua tarefa: **“ACHAR AS ESTRELAS DO DESAFIO (6)”**.

Complete sua tarefa e treine este feitiço recolhendo as 6 estrelas no seu caminho. Use o feitiço no bloco e mova-o para a placa. Saia pela porta que abriu.

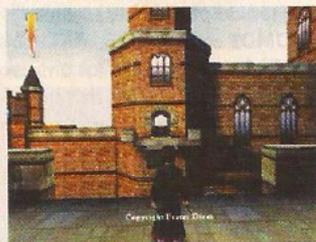
Siga pelo corredor, vire o caldeirão e continue o caminho com cuidado. Paralise rapidamente os **2 GNOMOS** que aparecem no corredor e vá para a porta que eles abriram.

Use o feitiço no botão da parede e vá para o portão de ferro que se abriu. Pegue a 1ª estrela, **SALVE O JOGO** no livro e desça a escada. Vire os 2 caldeirões desta sala, abra a arca e suba nas 2 estantes pegando os feijões.

Vá para o grande salão e vire os caldeirões que estão no canto. Use o feitiço na estátua várias vezes e pegue os feijões. Use o feitiço nos 2 grandes blocos que estão na lateral da sala. Mova estes blocos lateralmente e com cuidado. Depois, paralise rapidamente os **2 GNOMOS** que saem destes blocos.

Após mover os blocos, use o feitiço nos botões da parede que surgiram atrás deles. As grades de ferro irão se abrir e aparecem 2 placas. Levite os blocos até estas placas e a porta irá se abrir.

Saia por esta porta e pegue a 2ª estrela. Chegue na parte externa da construção. Antes de salvar o jogo pegue a 3ª estrela que está no canto e levite o bloco para cima da placa. Irá aparecer uma plataforma flutuante.



SALVE O JOGO no livro e pule para esta plataforma, depois para a outra construção pegando a 4ª estrela. Observe o tanque com água e saia para a parte externa.

Abra a arca e vá para a direita da tela. Levite o bloco até a placa. Irá aparecer uma passagem na parede. Entre por ela e use o feitiço no espelho, achando a **7ª SALA SECRETA**. Suba e pule pelas plataformas. Você irá chegar a um compartimento que está acima do tanque de água.

Abra as 3 arcas, pegue os feijões e a 2ª figurinha. Pule pelo vão e pegue a 5ª estrela. Retorne, saia do espelho e use o feitiço no

botão da parede. Depois, irá aparecer na parte externa uma plataforma com uma estrela. Saia e vá ao tanque recolher os itens que caíram.



Volte para a parte externa e levite o bloco que está perto da arca, para cima da placa. Irá aparecer uma plataforma flutuante. No momento certo, pule para a plataforma. Depois de pular na plataforma da estrela, pegue a 6ª estrela.

Retorne a plataforma flutuante e pule para a construção. Encontre com o **Professor FLITWICK** e receba os pontos por ter completado tão bem esta tarefa.

Quando ele sair levite o bloco até a placa, irá aparecer uma passagem atrás da estante. Entre, abra a arca e pegue os feijões. Retorne e aproxime-se da porta escura saindo por ela. Receba sua próxima tarefa: **“IR PARA A AULA DE HERBOLOGIA, PEGAR 3 FIGURINHAS E ACHAR 3 SALAS SECRETAS”**.

POUSO NO 2º ANDAR

Vire o caldeirão e vá para a sala seguinte recebendo uma carta de **HERMIONE**. Abra a arca, suba na estante e use o feitiço no espelho achando a **1ª SALA SECRETA**. Entre, abra a arca, pegue os feijões e a 1ª figurinha.

Retorne para o chão e vá para outra sala. Você terá uma bela surpresa. Irá enfrentar o **Fantasma PIRRAÇA**. Evite os ataques dele indo de um lado para o outro (setas laterais) e use rapidamente o feitiço nele até que sua linha da vida fique totalmente vermelha.



Após acabar com ele, pegue o sapo que está na saída da sala e desça a escada. Seus amigos **FRED** e **JORGE** irão aparecer.

Troque com eles os feijões e pegue a 2ª figurinha. Desça outro lance de escada e receba outra carta de **HERMIONE**. Não tenha pressa de ir para a aula, pode fazer tudo com calma.

Neste corredor, vá para a esquerda da tela e encontre **NEVILLE**. Use o feitiço na estátua várias vezes e pegue os feijões. Continue seguindo pelo corredor e desça outro lance de escada. Use o feitiço no espelho e ache a **2ª SALA SECRETA**. Entre, suba, pule as plataformas e use o feitiço na fechadura da porta. Depois, entre, abra a arca e pegue os feijões e a 3ª figurinha.

Retorne, saia do espelho e continue seu caminho. Quebre o vaso e chegue no **HALL** da escola. Não salve o jogo e nem desça as escadas deste **HALL**.

Use o feitiço nas 2 estátuas e pegue os feijões. Siga pelo corredor, quebre outro vaso e suba um lance de escada. Aproxime-se da estátua de bruxa e use o feitiço nela, várias vezes, pegando todos os feijões. Abra a arca e suba outro lance de escada.

Observe a foto da parede (homem careca) e use o feitiço nela achando a **3ª SALA SECRETA**. Entre, abra a arca e pegue os feijões. Com todas as tarefas realizadas, retorne ao **HALL**, **SALVE O JOGO** no livro e desça a escada.

Agora você irá enfrentar **DRACO**. Cuidado, ele é muito esperto. Primeiramente, fuja dos ataques das bombas (setas), depois seja rápido o suficiente para pegar uma bomba antes que ela exploda. Com a bomba na mão, jogue-a em **DRACO**.



Não fique muito perto dele, pois ele foge das bombas. Da mesma forma, não fique longe, pois a bomba não irá alcançá-lo. Ache uma posição mediana para acertar as bombas, até que a linha da vida fique vermelha.

No canto da sala, tem um sapo de chocolate. Quando necessitar, passe por ali e recupere um pouco de sua energia. Quando derrotá-lo, saia pela porta principal do **HALL** e vá para o **CAPÍTULO 2**.

CAPÍTULO 2 ARREDORES DE HOGWARTS

Assista a seqüência e veja sua próxima tarefa:

"IR PARA A AULA DE HERBOLOGIA, PEGAR 2 FIGURINHAS E ACHAR 7 SALAS SECRETAS".



Após sua conversa com **HAGRID**, use o feitiço na fonte (fique longe dela) e ache a **1ª SALA SECRETA**. Entre, abra a arca, pegue os feijões e o sapo de chocolate. Retorne e vá para a porta da **ESTUFA**. Fale com **HERMIONE** e entre.

JARDIM

Siga reto nesta área passando pelos arcos (não entre na porta vermelha) e aproxime-se da estátua. Use o feitiço nela, várias vezes, e pegue os feijões.

Agora, passe pela porta vermelha, observe a fonte e passe pelos arcos. Abra uma arca, pegue os feijões e o sapo de chocolate. Use o feitiço no caminho com os caracóis. Cuidado, pois esse feitiço dura pouco tempo. Depois, use o feitiço nos botões das paredes (use o sapo se necessitar) e passe pelo portão que se abriu.

Neste próximo corredor, faça a mesma coisa e passe pelo portão. Repita o procedimento no outro corredor e use o sapo se necessitar. Passe pelo último portão, veja que tem um sapo nesta área e passe pelos arcos.

Observe a outra fonte e **SALVE O JOGO** no livro. Abra a arca que está na grama e pegue os feijões e sapos. Entre pelo arco de ferro e observe as plantas.



Observe o tempo certo para passar pelas plantas e abra a arca que se encontra no caminho. Ande até chegar na bifurcação dos arcos. Primeiro, vá para a esquerda e use o feitiço na estátua, achando a **2ª SALA SECRETA**. Entre por ela e chegue em um

jardim interno. Use o feitiço na estátua 2 vezes e pegue os feijões.

Retorne até a bifurcação dos arcos e vá para o outro lado. Passe pelas plantas, abra a arca e siga até o final. Veja à direita uma estátua. Use o feitiço nela e ache a **3ª SALA SECRETA**. Entre, abra a arca e pegue sapos e feijões. Observe os arbustos em frente da arca e use o feitiço neles, achando a **4ª SALA SECRETA**. Entre em um lindo jardim. Atravesse a ponte e use o feitiço no outro arbusto, achando a **5ª SALA SECRETA**.



Tenha cuidado neste jardim e paralise **3 GNOMOS**. Abra as 2 arcas e pegue os feijões e o sapo. Retorne e saia das passagens chegando novamente nas plantas.

Siga o caminho pelo portão de ferro e veja uma bifurcação. Vá pela direita e encontre um portão fechado. Passe pelo corredor com as plantas (em frente) e chegue perto de uma pequena fonte.



Levite o bloco para a fonte, dessa forma você conseguirá abrir o portão. Observe as folhagens perto da fonte e use o feitiço nelas achando a **6ª SALA SECRETA**. Vá por este caminho e entre na abertura à direita da tela. Abra a arca e pegue sapos e feijões.

Siga o caminho, passando pelas plantas e aproxime-se da estátua. Use o feitiço e ache a **7ª SALA SECRETA**. Entre para chegar a um jardim com 4 piscinas e uma estátua. Use o feitiço na estátua, pegue os feijões e retorne.



Torne a passar pela estátua e aproxime-se da planta olhando os arbustos com cuidado. Use o feitiço nos arbustos e ache outro caminho. Saia, passe pelas plantas e chegue na área onde o portão se abriu. Passe pelos arcos e chegue perto da sala de aula. Vá até a arca e abra-a. Seus amigos irão aparecer no jardim. Fale com eles e pegue a **1ª figurinha**. Contorne a casa pelo outro lado e ache a passagem secreta nos arbustos.



Passe por ela contornando a casa e chegue a uma área com 2 estátuas. Use o feitiço nas 2 estátuas e pegue a **2ª figurinha**. Retorne e entre na sala de aula.

AULA DA SPROUT

Conheça a **Professora SPROUT** e aprenda o feitiço do **INCÊNDIO**. Faça seu treinamento e tente obter os 50 pontos.



DESAFIO INCÊNDIO

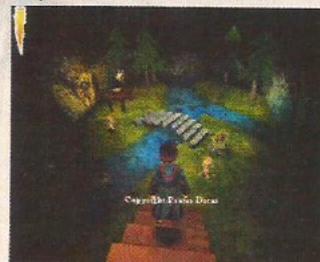
Receba sua próxima tarefa: **"COLETAR AS TRELAS DO DESAFIO (8), PEGAR 1 FIGURINHA E ACHAR 1 SALA SECRETA"**.

Siga a **Professora SPROUT** até a **ESTUFA** e use o feitiço nos 2 arbustos e no botão da parede. Uma porta abre e **2 GNOMOS** entram na estufa. Paralise-os rapidamente e use o feitiço nos outros arbustos. Abra a arca que aparece e saia pela porta. Siga pelo corredor com cuidado e paralise outro **GNOMO**. Vire o caldeirão e **SALVE O JOGO** no livro.

Entre na próxima estufa e use o feitiço em todos os arbustos e na planta, abrindo uma porta. Abra as 4 arcas que apareceram nos canteiros, pegue os feijões e saia pela porta que se abriu, pegando a **1ª estrela**.

Agora, você irá para uma estufa com 4 estantes e uma árvore no meio. Use o feitiço

nas 4 estantes e nos botões que aparecem. A árvore desce e aparece a **SALA SECRETA**.



Desça a escada com cuidado, paralise os **2 GNOMOS** para aparecer uma figurinha. Acabe de descer a escada, pegue a figurinha e a **2ª estrela**. Retorne, **SALVE O JOGO** no livro e use o feitiço na fechadura da porta. Depois de sair, veja a cena da árvore e use o feitiço no pássaro. Observe a árvore e não pise nas raízes do chão.



Use o feitiço nos 5 cipós da árvore para os galhos abaixarem. Pule para os galhos e pegue o sapo de chocolate, os feijões e a **3ª estrela**. Desça dos galhos e use o feitiço nas 4 árvores menores. Pegue os feijões e use o feitiço na fechadura da porta. Depois, use rapidamente o feitiço nos 2 pássaros que irão aparecer e saia pela porta.

Vire o caldeirão, **SALVE O JOGO** no livro e pule para a plataforma de madeira. Siga a seta, subindo a escada e use o feitiço na planta, pulando para outra plataforma. Use o feitiço na planta e pule para a escada. Desça esta escada, use o feitiço na planta e siga a seta subindo por um "elevador".

Suba a escada e pule para outra plataforma. Vá até o botão da árvore e use o feitiço nele. Irá aparecer uma plataforma flutuante. Use o feitiço na planta e pule para esta plataforma. Dela, pule para a porta e saia.

Pegue a **4ª estrela** e **SALVE O JOGO** no livro. Siga com cuidado e paralise os **4 GNOMOS** que estão nesta grande estufa. Use o feitiço nos arbustos, abra a arca e vá para a próxima sala.

Vire os 2 caldeirões e mova os 3 blocos para as placas

de madeira. Retorne para a outra sala e vá até a grade que se abriu. Use o feitiço no botão da parede e assista a seqüência.



Saia pela porta que abriu, pegue a 5ª estrela e receba um complemento: **"ACHAR 1 FIGURINHA E 2 SALAS SECRETAS"**.

Chegue em uma estufa cheia de árvores. Abra a arca e use o feitiço nos botões da parede. Irão aparecer **2 GNOMOS**, paralise-os rapidamente. Saia pela porta que se abriu e encontre uma planta gigante.



Use o feitiço nesta planta e passe rapidamente por ela indo até o botão da parede. Use o feitiço no botão para o portão do outro lado se abrir. Torne a usar o feitiço na planta gigante, passe rápido e saia pelo portão que foi aberto. Pegue a 6ª estrela e **SALVE O JOGO** no livro. Use o feitiço na estátua verde várias vezes e pegue os feijões. Contorne esta estátua e pegue o sapo de chocolate.

Entre na estufa cheia de arbustos e use o feitiço em todos. Abra as 2 arcas que estão no canto da sala e pegue o sapo, se necessitar. Use o feitiço nos blocos (lateralmente) e nos botões que aparecem na parede. Saia pela porta que se abriu.

Pegue o sapo que está no caminho e vá para uma estufa cheia de plantas gigantes. Use o feitiço nelas e suba rápido pela plataforma à direita.



Use o sapo se necessitar e vá subindo nas plataformas até chegar perto do botão da parede. Use o feitiço no botão para a porta se abrir. Gire e pule para a plataforma de cima achando a **1ª SALA SECRETA**. Pegue a 7ª estrela, abra a arca e desça até a sala. Use o feitiço na planta e saia pelo portão.

Pegue o sapo que está no caminho e **SALVE O JOGO** no livro. Siga pelo corredor cheio de plantas e use o feitiço nela, até chegar perto de um portão com um botão na parede. Depois, suba em uma pequena plataforma e pule para cima do arbusto.



Achou a **2ª SALA SECRETA**. Vá pulando estes arbustos e abra a arca pegando a figurinha. Retorne para perto do portão, use o feitiço no botão e saia pelo portão que foi aberto.

Pegue a 8ª estrela e chegue em uma estufa com uma fonte e 4 botões nas paredes. Use o feitiço nestes 4 botões para que a água abra o portão. Saia pelo portão e encontre a **Professora SPROUT**.

ARREDORES DE HOGWARTS

Assista a seqüência e fale com **HAGRID**. Ande para a direita deste jardim, colha os feijões e vá para perto da fonte. Abra a arca e seus amigos irão aparecer.

RECUPERAR O LEMBROL

Assista a seqüência e receba sua nova tarefa: **"DERRUBAR DRACO E PEGAR O LEMBROL DE NEVILLE"**.

Siga **DRACO** pelo caminho acidentado, evite seus ataques e acelere sua vassoura para chegar o mais perto possível da vassoura de **DRACO**.



Após acertar **DRACO** e a linha ficar toda vermelha, use o botão

esquerdo do mouse e derrube-o da vassoura, conseguindo pegar o lembrol.

ARREDORES DE HOGWARTS

De volta neste jardim, receba sua próxima tarefa:

"ACHAR A CABANA DE HAGRID".

Saia pelo portão que tem perto da fonte e receba o complemento de sua tarefa: **"PEGAR 2 FIGURINHAS E ACHAR 7 SALAS SECRETAS"**.

LIMITE DA FLORESTA

Siga a seta, atravesse por dentro do tronco e pule para a plataforma. Use o feitiço no tronco à sua frente e faça-o rolar. Siga, vá para a direita da tela e entre em uma pequena caverna achando a **1ª SALA SECRETA**. Abra a arca, pegue os feijões e observe o local. Localize um buraco dentro desta caverna e ache a **2ª SALA SECRETA**.

Entre por ela, suba as plataformas, chegando em um jardim cheio de caracóis e pássaros. Use o feitiço em todos, siga o caminho até chegar na arca. Abra a arca, pegue os feijões e retorne, saindo da caverna. De volta à área, use o feitiço na tartaruga várias vezes, até que ela vire de barriga para cima. Aproveite (ela recupera rápido) e use o feitiço na arca que está no topo da grande árvore. Pegue os feijões que ela deixar cair.



Passe rápido pela tartaruga e suba nos troncos que estão à direita da tela. Use o feitiço nos arbustos e abra a arca que aparece. Siga a seta, pule pelos troncos e suba na plataforma. Chega em uma área com caracóis. Use o feitiço neles e vá seguindo o caminho com cuidado.

Use o feitiço nos 3 pássaros que aparecem e no tronco da árvore, formando uma ponte. Pegue o sapo que tem nesta área, **SALVE O JOGO** no livro e passe pelo tronco. Abra a arca que tem do outro lado, use o feitiço no caracol e use o sapo, se necessitar. Derrube a árvore e suba por ela. Vá pulando as toras e, na bifurcação, pegue o caminho da esquerda.



Pule com cuidado as toras e veja na pedra central, à direita, a **3ª SALA SECRETA**. Pule para a caverna, abra a arca, pegue os feijões e retorne para as toras. Continue pulando até chegar em terra firme. Siga a seta, **SALVE O JOGO** no livro e use o feitiço nos arbustos e no botão que apareceu na parede. Veja a seqüência do tronco e passe por cima dele.

Nesta área, use o feitiço nos arbustos e siga o caminho cheio de plantas e caracóis. Quando paralisar todos os caracóis, aparecerá um bloco de grama revelando a **4ª SALA SECRETA**. Suba neste bloco, use o feitiço nos arbustos e siga o caminho até chegar em uma caverna, achando a **5ª SALA SECRETA**. Siga este caminho e abra a arca pegando os feijões e a 1ª figurinha. Retorne todo o caminho e use o feitiço nos arbustos.



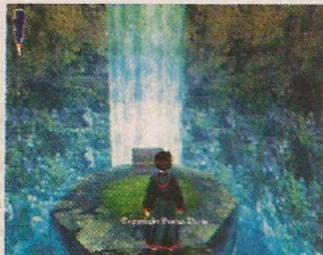
Abra a arca que aparece atrás dos arbustos e siga a seta até **6ª SALA SECRETA**. Entre na caverna, suba as plataformas e abra a arca pegando os feijões. Siga pela seta que está atrás da árvore e pule para a plataforma achando a **7ª SALA SECRETA**.

Veja a linda cascata, abra a arca e pegue a 2ª figurinha. Retorne todo o caminho e siga em direção à cabana. Depois, passe pelo portão, assista a seqüência com **HAGRID** e receba sua próxima tarefa: **"ENCONTRAR SEMENTES DE FOGO (21), PEGAR 2 FIGURINHAS E ACHAR 8 SALAS SECRETAS"**.

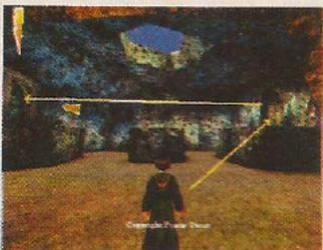
CAVERNAS DAS SEMENTES DE FOGO

Uma vez do lado de fora da cabana, saia pelo portão e use o feitiço no pássaro que

atravessa seu caminho. Siga a seta, passe pelos caracóis e chegue perto de outra seta. Vá para o lado oposto da seta e abra a arca que está no meio do jardim. Pegue os feijões e siga o caminho indicado pela seta.



Passa pelo túnel de pedra e use o feitiço no pássaro, observando os blocos de pedra. Suba na pedra oposta à que está com a seta.



Use o feitiço na parede e ache a **1ª SALA SECRETA**. Entre na caverna, abra a arca e retorne. Suba na pedra da seta, use o sapo, se necessitar, e siga por este caminho chegando atrás da cascata. Use o feitiço nos 2 caracóis, passe por eles e entre na caverna. Pule pelos blocos de pedra, com cuidado, e **SALVE O JOGO** no livro. Nesta pequena caverna use o feitiço nas engrenagens e o portão à esquerda irá se abrir. Saia por ele, observe a área e a parede que tem em frente aos barris.



Use o feitiço na parede e ache a **2ª SALA SECRETA**. Entre, use o feitiço no caracol, pule pela pedra e siga o caminho. Abra a arca e use o feitiço nas engrenagens, abrindo outro portão. De volta nesta pequena caverna, siga o caminho indicado pela seta chegando a uma área externa. Observe as pedras da parede.



Pule pelas pedras, com cuidado, e entre na caverna da rocha. Use o sapo, se necessitar, e saia pela outra abertura. Observe o local e vá descendo as pedras com cuidado (mais à esquerda) até achar a **3ª SALA SECRETA**.



Entre na caverna, pegue a **1ª figurinha** e use o feitiço nas engrenagens. Suba na tora que desceu e retorne para o andar de cima. Saia da caverna e use o feitiço na tora de madeira, formando uma ponte. Passe por cima da tora e da pedra, onde está a seta, e pule para a pequena pedra na frente da cascata. **SALVE O JOGO** no livro, entre na caverna atrás da cascata e siga pelo corredor.

Use o feitiço na pedra 2 vezes abrindo caminho. Pule até a pequena plataforma, abra a arca e retorne. Use o feitiço na pedra (lado oposto da seta), abra a arca, use o sapo, se necessitar, e retorne.

Agora, use o feitiço na pedra onde está a seta, siga e use o feitiço em outra pedra achando uma árvore com sementes de fogo. Use o feitiço na árvore, espere as sementes esfriarem e pegue as 3. O portão de madeira abre e você sai por ele. Nesta área com palafitas, use o feitiço no pássaro, abra a arca e saia da caverna observando o local.



Pule para a pedra onde está a seta (esquerda), entre na caverna e **SALVE O JOGO** no livro.

Pule pelos blocos de pedra e vá primeiro na direção da cascata, achando a **4ª SALA SECRETA**. Entre na caverna e use o feitiço na árvore pegando mais sementes de fogo (6). Retorne saindo pela cascata, pule nos blocos da pedra indo na direção da seta.



Vá pulando os blocos até ver outra cascata. Entre por ela e ache a **5ª SALA SECRETA**. Use o feitiço na árvore, pegue mais 3 sementes de fogo (9) e observe a caverna, com cuidado. Ache a **6ª SALA SECRETA** usando o feitiço na parede. Entre, abra a arca, retorne pela cascata e pule nos blocos indo na direção da seta. Ao entrar na caverna, vá para o lado oposto da seta, suba na plataforma e ache outra árvore. Use o feitiço e pegue mais 3 sementes de fogo (12) e retorne.

Siga a seta, use o feitiço na pedra e desça a rampa. Use o feitiço na tartaruga e pule pelas pedras que estão à direita da tela. **SALVE O JOGO** no livro e entre na caverna.

Nesta área, vá pela bifurcação à esquerda, usando o feitiço nas plantas. Ache no paredão a **7ª SALA SECRETA**.



Siga pela caverna, abra a arca e use o feitiço nas engrenagens. Saia pelo portão que abriu e retorne até a área da tartaruga. Tome a subir nas pedras e, na bifurcação, vá pela direita usando o feitiço nas plantas e seguindo a seta. Chegando em outra árvore use o feitiço e pegue mais 3 sementes de fogo (15). Vá seguindo o caminho, usando o feitiço nas plantas e pegue o sapo, se necessitar. Abra a arca, **SALVE O JOGO** no livro e chegue a uma área cheia de cavernas e palafitas.



Use o feitiço nas palafitas e vá pulando por elas até chegar na plataforma com a seta. Entre na caverna, use o feitiço na árvore e pegue mais 3 sementes de fogo (18).

Saia e use o feitiço na palafita que está no lado oposto ao da seta. Pule por ela e ache a **8ª SALA SECRETA**. Entre na caverna, abra a arca e retorne.

Siga na direção da seta derrubando as palafitas e pulando por elas até chegar na plataforma com 2 caracóis. Use o feitiço neles, passe pela caverna e saia do outro lado.

Use o feitiço na tartaruga até derrubá-la do bloco. Pule pelos blocos e entre em outra caverna. Na bifurcação da seta, entre à direita e ache outra árvore. Use o feitiço nela e pegue mais 3 sementes de fogo (21). Retorne, siga a seta, e use o feitiço na pedra.

Desça a rampa, siga o caminho e volte à **Cabana de HAGRID**. Converse com ele e receba a **2ª figurinha**. Entre na cabana e assista a seqüência.

JOGO DE QUADRIPL

Jogue contra o time da **SONSERINA** com a seguinte tarefa: **"PEGAR O POMO DE OURO"**.



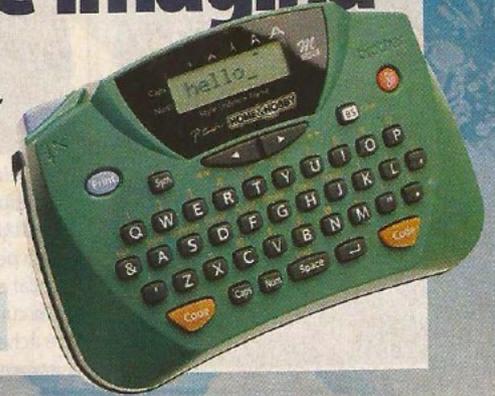
Evite as bolas de fogo e siga a luz rosa passando pelos anéis. Controle sua velocidade e a direção da vassoura. Quando ficar bem próximo do **POMO DE OURO** aparecerá uma "mão" na barra da tela. Use o botão esquerdo do mouse (ou sua tecla do **PULO**) e pegue o **POMO DE OURO** conseguindo ganhar o jogo e partindo para o **CAPÍTULO 3**. ♦

Organize tudo o que você imagina

Se você é uma daquelas pessoas organizadas, que gosta de tudo certo, a Brother agora pode ajudá-lo com o rotulador PT-65, produto que organiza e identifica, de forma simples e personalizada, cada um dos objetos utilizados em seu dia-a-dia. Este equipamento é ideal também para a organização doméstica, de lojas, escolas, bibliotecas, ou até mesmo em escritórios, para personalizar pastas, arquivos etc. Seu teclado possui 72 símbolos alfanuméricos, cinco tamanhos e nove estilos

de letras como normal, itálico, negrito, itálico negrito, contornado, itálico contornado, sombreado e itálico sombreado. Imprime nas posições horizontal e vertical e faz textos emoldurados e sublinhados, com uma resolução de 240 dpi. Para sua organização, esse é um dos melhores produtos que você pode ter. Confira!

Preço Sugerido: R\$ 129,00
Onde encontrar: www.brother.com.br



Uma discoteca em MP3

O Jukebox Studio 20, da Archos, será sua grande discoteca de MP3. O modelo suporta mais de 5 mil músicas com qualidade de CD ou outros tipos de arquivos. O design divertido e as pequenas dimensões são alguns dos atrativos. O tocador oferece 20 Gb de capacidade para armazenamento, que garante ao usuário guardar até 500 horas de música. O MP3 Player vem com carregador de bateria, fone de ouvido e capa de proteção. O Jukebox Studio 20 comporta músicas apenas em formato de áudio MP3. O novo produto possui duas saídas de áudio stereo e display de cristal líquido (LCD).



Preço Sugerido: US\$ 359,00
Onde encontrar: www.tramaweb.com.br

Sua câmera de bolso

A PocketCam Classic da Aiptek reúne, em um único equipamento, as funções de câmera fotográfica digital, filmadora e câmera para vídeo conferência. Com dimensões extremamente reduzidas e um design que imita o visual das câmeras antigas, a PocketCam é literalmente uma câmera de bolso: é uma das mais leves e compactas já fabricadas em todo o mundo nesse gênero, porém muito resistente. A câmera possui 8Mb de capacidade, o que permite gravar em sua memória até 26 fotos em alta resolução ou 107 em baixa. Não conectada ao PC, a câmera usa como fonte de energia duas pilhas alcalinas pequenas. O equipamento acompanha um mini-tripé e cabo USB.



Preço Sugerido: R\$335,00
Onde encontrar: www.superkit.com.br

Para os amantes dos disquetes

Ultimamente, a maioria dos novos computadores já saem de fábrica apenas com drive de CD-ROM. Dessa forma, a Lacie lançou o Floppy Drive Externo. Com design moderno e pesando apenas 280 gramas, o produto tem como diferencial o fato de poder ser usado tanto em desktop quanto em notebook, sendo compatível com PC e Mac. O produto possui conexão USB 1.1 e é compatível com disquetes 3.5", 2HD, 2DD, e 1.44 Mb formato PC e Mac (leitura, gravação e formatação), que alcança uma taxa de transferência de 250 Kb a 500 Kbps.



Preço Sugerido: R\$ 410,00
Onde encontrar: www.superkit.com.br

A luz da modernidade

A garotada sempre quer ter um quarto com um visual mais moderno. Atualmente, a maioria das crianças e adolescentes têm no quarto um computador. Pensando nisso, a Yellowstar trouxe uma luminária ideal para este cantinho ou mesmo para a mesa de estudos da garotada. A luminária de mesa YS 010 tem formato inusitado, que lembra um mouse, as hastes desta luminária são duas antenas em metal, o que permite o ajuste de sua altura, tornando o produto bastante versátil. Ela está disponível em três cores: preto, branco ou prata. Vale a pena conferir esta novidade que promete deixar o quarto dos pequenos com visual bastante moderno.



Preço Sugerido: R\$ 38,00
Onde encontrar: www.maxpressnet.com.br

EXPEDIENTE: Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.** • **Endereço:** Rua Antônio Camargo, 364 - São Paulo - SP - Telefone: (0xx11) 6942-2222 • O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • **Bureau:** Vox • **Impressão:** Padilla • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista responsável:** Priscila Lanaro Treguer, MTB 30.110 • **Equipe:** Alessandro Treguer, Adriano Mendes Camargo, Alexandre Hideki Chicaoka, Elisa Zuigéber Bassan Urso, Emerson Freire, Guilherme Pereira Pinto, Andréa Naliato e Júlio César Borges Bomfim • **Produção:** Ricardo Murolo • **Publicidade:** publicidade@cdexpert.com.br • **Colaboraram nesta edição:** Site Prata's Dicas (www.geocities.com/pratasdicas) e Fabricio Velasco.



Existem muitas cópias por aí...

Original só a

CD EXPERT

PC Expert
Adobe Photoshop 7
100 programas prontos
O corpo e a alma da sua placa-mãe

gráficos & designer
1.500
Construa seu mundo

Meu micro
Vírus
nunca mais!
100 Programas

3D GAMER
Arabian Nights
MP 14

Web Expert
GANHE DINHEIRO
CRIANDO WEBSITES
70 programas prontos
NO CD +500 MODELOS PRONTOS DE SITES

MP3 expert
100
mais de 100 produtos

cd expert kids
180 programas religiosos
Zão Kids

Religião.com
A Bíblia
180 programas religiosos
de 1.000 Cliparts

portateis
Aprenda como colocar seus DVDs
40

NOVIDADES

Far West

Ação, estratégia e simulação no retorno ao Velho Oeste

Delta Force Black Hawk Down

Reviva a Guerra Civil na Somália no melhor jogo da série!

Asheron's Call 2

Começar de novo, na seqüência do conhecido RPG online

Arx Fatalis

A magia é o ponto principal deste RPG em primeira pessoa

Ghost Master

Imagine The Sims assolado por uma onda fantasma

LANÇAMENTOS

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Máquinas famosas e muita perseguição nas pistas!

Fifa Football 2003

Se mexe em time que está ganhando...

Harry Potter e a Câmara Secreta

O jovem bruxo ignora o perigo e volta a Hogwarts

Dungeon Siege

Um RPG que incorpora as regras de Advanced Dungeons e Dragons

Neverwinter Nights

Crie seu próprio mundo e desenvolva sua fantasia em uma aventura sem limites

The Sims - O bicho vai pegar

Os Sims ganharam novas companhias

Unreal Tournament 2003

Fantásticas disputas multiplayer no novo jogo da série

Virtual Resort Spring Break

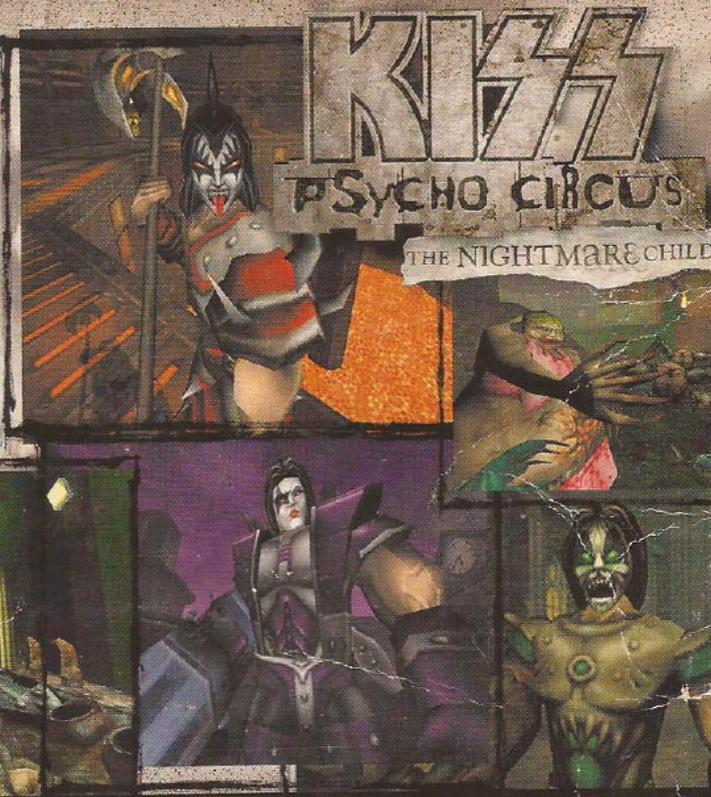
A temporada de férias nas ilhas tropicais está aberta!

Prepare-se para o melhor da ação em primeira pessoa com a super banda de rock KISS

JOGO COMPLETO E INÉDITO

Bem vindo ao mundo do terror e do rock and roll! KISS Psycho Circus: The Nightmare Child leva você a um demoníaco mundo de mistério e horror para enfrentar as mais repugnantes aberrações da natureza, geradas pela concepção de uma força do mal que está prestes a nascer: The Nightmare Child. Na pele de um ser humano comum, você está encarregado de salvar o universo do mal. Para isso, contará com a ajuda de Elder, uma entidade do bem, incorporada pelos alter-egos Demônio, o Condutor das Estrelas, o Rei das Feras e o Celestial, representados por Gene, Paul, Ace e Peter, os quatro astros da performática banda KISS. Baseado nos quadrinhos KISS Psycho Circus, de Todd McFarlane, o criador de Spawn.

- Teste sua agilidade com dezenas de personagens presentes na tela, simultaneamente;
- Arsenal digno dos melhores títulos de ação em primeira pessoa;
- Encare palhaços assassinos, aranhas mutantes e macabros malabaristas;
- Viva os alter-egos de Elder, personificados por Gene, Paul, Ace e Peter, integrantes da banda KISS;



Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO DE ACORDO COM O MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

*O Invejoso pertence a uma espécie moral raquítica, mesquinha, digna de compaixão ou de desprezo. Ser corajoso para ser assassino, resigna-se em ser vil!
José Ingenieros

REQUERIMENTOS MÍNIMOS:

• Windows 95/98/2000 • Pentium 266 MHz (ou 100% compatível) • 64 MB RAM • Drive de CD-ROM de 4x • Placa aceleradora compatível com D3D • Placa de som compatível com DirectX • 360 MB de espaço livre em disco • Conexão TCP/IP para jogo via Internet • Manual em Português/Software em Inglês. KISS Psycho Circus ©2003 Kiss catalog. Todos os direitos reservados. O jogo KISS Psycho Circus: The Nightmare Child é utilizado sob licença de ©2003 Todd McFarlane Productions, Inc. Gathering of Developers e godgames são marcas registradas de Gathering of Developers Inc. Take 2 Interactive Software e o logo Take 2 são marcas registradas da Take 2 Interactive Software. Todas as outras marcas e/ou denominações comerciais são propriedade de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.

SEJA ORIGINAL. DIGA NÃO AOS PIRATAS

CD EXPERT

CD EXPERT - KISS - Nº 57



9 771413 346603 60