

2 CDs

O JOGO OFICIAL DOS HOMENS DE PRETO

CD EXPERT



MIB
MEN IN BLACK.
THE GAME

COM O MELHOR DA
PC GAMER BRASIL

Reportagem:
STAR WARS
EPISODE I



E mais:
ARMY MEN II
BLACK & WHITE
HIDDEN AND
DANGEROUS


Walkthru completo:
SHOGO: MOBILE
ARMOR DIVISION



Ano 3 - N° 27 - R\$ 13,90

COLEÇÃO

GAME COMPLETO
COM GOSTINHO DE CINEMA



Destruir os seus
inimigos não será
o suficiente...

QUALIDADE SUPERIOR



GreenLeaf[®]

www.greenleaf.com.br

JULHO/99

Em meados da década de 50, o governo dos Estados Unidos ativou uma pequena agência secreta, cujo objetivo era controlar a estadia de extraterrenos exilados em nosso planeta. Essa agência ficou conhecida como os Men In Black, por causa da cor dos elegantes ternos adotados como uniforme. Os Homens de Preto têm uma função que eclipsa todas as demais: Proteger a Terra da escória do universo.

O jogo oficial desse que é um dos grandes sucessos do cinema está aqui, completíssimo, na sua revista... um adventure 3D com cenas incríveis, mesclando elementos como alienígenas, armas ultra-poderosas e combate mano a mano. Enquanto você aguarda a continuação do filme, prometida para o ano que vem, viva várias missões na pele do personagem James Edwards.

A diversão continua no segundo CD onde vinte demos-jogáveis apresentam os principais jogos da atualidade. Conheça os super-jogos Alien vs Predator e Silver, inéditos no Brasil. É uma grande chance para você testar, antes de adquirir a versão completa.

Em nossa aventura radical, a equipe CD Expert voou baixo em uma pista de kart indoor. Nossos destemidos pilotos mostraram grande habilidade ao manobrar os carinhos de kart disputando uma acirrada corrida. Confira também um vídeo desta matéria no CD-ROM.

O mercado mundial de games cresce a cada dia e a grande vitrine aconteceu em Los Angeles, entre os dias 12 e 15 de maio. A feira de games E3 reuniu todos os grandes desenvolvedores, publicadores e a imprensa especializada. Como não poderia deixar de ser estivemos lá e você confere nesta e na próxima edição o que de mais importante aconteceu.

Mudando um pouco de assunto, recebemos várias cartas de leitores interessados em colaborar com nossa revista. Agradecemos e, em breve, estaremos entrando em contato com todos.

Um abraço

O Editor



Procedimentos para instalação:

Men in Black - O Jogo

Para instalar MIB no Windows 95/NT, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM e aguarde a apresentação automática da tela abaixo. Caso isso não ocorra, execute o arquivo SETUP.EXE que está no diretório raiz do CD. Siga os procedimentos da tela mostrada. Para mais detalhes, consulte o manual completo de MIB na página 50.

Configuração Mínima:

- MS Windows™ 95; MS Windows NT 4.0 (Com SP3 incluso)
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- Placa de vídeo 2 MB compatível com DirectX 5 ou versão mais recente
- Placa de Som compatível com Direct Sound
- Drive de CD-ROM 4x ou mais rápido
- 9 MB HD (instalação mínima); 300 MB HD (instalação máxima)
- Mouse
- Teclado



CD Gamer

A execução do Menu se dará automaticamente ao inserir o CD-ROM no drive. Caso isto não ocorra, execute o arquivo CDGAMER27.EXE que está no diretório raiz do CD. O menu principal do CD de jogos será fornecido.

Configuração Mínima:

- Pentium 166 MHz ou superior
- Windows 95 16 MB RAM CD-ROM 4x
- Placa de Som Sound Blaster®E ou compatível
- Placa de vídeo PCI 2MB 16 bits
- DirectX 6.1 (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3Dfx)



A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para o uso.

Os CD-ROMs foram testados e verificados em todos os estágios de sua produção. Nós recomendamos que você sempre rode um programa anti-vírus para checar qualquer programa antes de instalar. A CD-EXPERT Editora não se responsabiliza por qualquer problema, dano ou perda de qualquer dado ou sistema de seu micro com o uso dos CDs brindes, programas ou dados dos mesmos. Assegure-se de realizar periodicamente back-ups dos dados de sua máquina e antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com esta declaração, não utilize os CDs brindes.

Junte-se a nós no combate à pirataria!

A ABES (Associação Brasileira das Empresas de Software), em conjunto com a BSA (Business Software Alliance), está desenvolvendo diversas ações para diminuir os grandes prejuízos provocados pela pirataria de software. As mais recentes estimativas apontam em US\$ 880 milhões/ano as perdas, só no Brasil, e mais de US\$ 11 bilhões no mundo inteiro. O índice de pirataria no Brasil gira em torno de 61%. Cada ponto percentual reduzido deste índice poderia gerar até mil novos empregos na área de tecnologia. Além de diminuir o crescimento da economia e o desenvolvimento do mercado de software, a pirataria impede a redução no preço, pois no mesmo existe uma margem para cobrir as perdas provocadas pelo mercado informal.

Empresas como a Greenleaf, que distribuem games, estão empenhadas em combater a pirataria, pois o crescimento desse setor está comprometido. A PC Gamer Brasil, que todo mês dá um jogo completo, faz com que estes games não sejam copiados, pois presenteia o leitor por um preço bem acessível. Se os games custassem menos, talvez o brasileiro pensasse mais antes de escolher uma cópia pirata. Por isso, convidamos todos os leitores a aderir a este movimento e dizer não às cópias piratas. O Brasil precisa de uma cara limpa. É nosso dever de cidadãos brasileiros combater a pirataria.

www.abes.org.br/

www.bsa.org/

telepirata@abes.org.br

Tel.: 0800-110039 - Ligação gratuita



COLABORADORES:

A PC GAMER BRASIL precisa de Você!

Envie seu currículo, junto com uma redação descrevendo suas habilidades para a Caixa Postal da revista e aguarde nosso contato.

Revista CD Expert - PC GAMER BRASIL

Caixa Postal 13.546 - CEP 03399-970 - São Paulo - SP - Brasil
Site: www.cdexpert.com.br e-mail: suporte@cdexpert.com.br

MIB e mais 20 jogos alucinantes para mandar a chatice para o espaço

SILVER

Sinta toda a emoção de ser um cavaleiro medieval em uma busca frenética para salvar sua amada em um reino cheio magia e mistério



3D SPACE FIGHTER

Os segfredos do universo estão mais próximos de ser desvendados neste arcade espacial

CASTROL HONDA SUPERBIKE CHAMPIONS

Pilote uma super-moto nos circuitos originais de corrida

LANDER

Comande uma nave em batalhas incríveis com imagens 3D de tirar o fôlego

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Mais uma continuação da famosa série, que traz novidades e muita tecnologia

RED BARON 3D

Na cabine do velho Barão Vermelho, decida os rumos da Primeira Guerra Mundial

V2000

Com apenas uma nave é preciso salvar os últimos humanos dos impiedosos ataques aliens

777 SLOTS

Instale um cassino dentro do seu computador

DEER HUNTER 2

Prepare seu rifle: está aberta a temporada de caça aos veados

H.E.D.Z.

Aliens pelados... criaturas homicidas... caçadores de cabeças. Você nunca viu nada igual!

MOTO RACER 2

Sinta no rosto o vento da liberdade pilotando motos poderosas

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

Comande os passos de Starshot para encontrar uma misteriosa nave espacial

ZULU ASSAULT

Voce é um bravo soldado pilotando um poderoso tanque em visão totalmente aérea

AARGON

Um puzzle de raciocínio total e muita originalidade

ESPN X-GAMES PRO BOARDER

A tradução virtual de um dos esportes mais radicais do mundo: o snowboarder

ALIEN VS PREDATOR

Alienígena, humano e predador num confronto sem fim, neste arrepiante jogo de ação

GREY WORLDS: ASCENSION

RPG em estilo Diablo, que coloca a magia em confronto com as criaturas das trevas

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX 98

O circo da Fórmula 1 em um game aprovado pelo piloto Johnny Herbert

VIPER RACING

Os carros mais velozes, as mais lindas paisagens e acidentes incríveis

VIPER RACING

Os carros mais velozes, as mais lindas paisagens e acidentes incríveis

A AÇÃO DO GAME COMPLETO É POR NOSSA CONTA, MAS VOCÊ PAGA A PIPOCA

Em meados da década de 50, o governo dos Estados Unidos ativou uma pequena agência secreta, cujo objetivo era estabelecer contato com raças extraterrenas. Essa agência ficou conhecida como Men In Black, por causa do uniforme exigido aos seus funcionários de alto escalão. Eles são os Homens de Preto e têm uma função que ofusca todas as demais: proteger a Terra da escória do universo. MIB, o jogo, é um adventure 3D com cenários incríveis, mesclando elementos como alienígenas, armas ultra-poderosas e combate mano a mano.



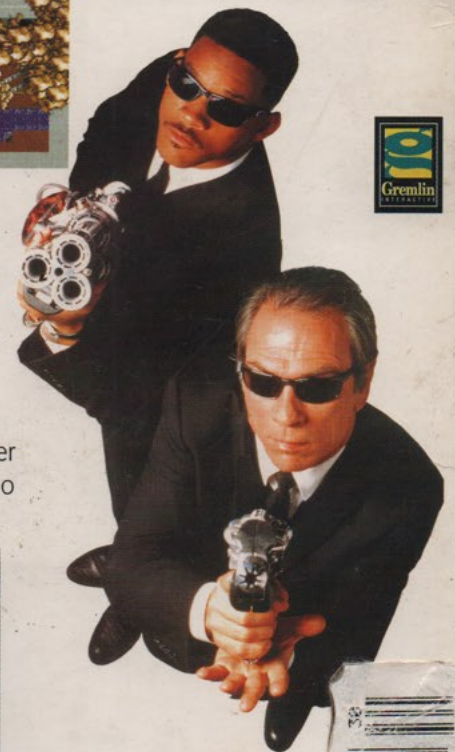
Ingresso na maior agência de patrulha inter-galáctica! Jogue em Nova Iorque, passando pelo Ártico e a Amazônia



Os mesmos alienígenas, armamentos devastadores e a ação apresentadas no filme



Modelos 3D cuidadosamente animados dos astros do cinema: Will Smith, Tommy Lee Jones e Linda Fiorentino



Requisitos: Men In Black - MS Windows 95; MS Windows NT 4.0 (Com SP3 incluso) - Pentium 100 Mhz. 16 MB RAM. Placa de vídeo 2 MB compatível com DirectX 5 ou versão mais recente - Placa de Som compatível com Direct Sound Drive de CD-ROM 4x ou mais rápido - 9 MB HD (instalação mínima); 300MB HD (instalação máxima) - Mouse - teclado
Requisitos CD Gamer - Pentium 166 Mhz ou superior - Windows 95 - 16 MB RAM - CD-ROM 4x - Placa de Som Sound Blaster ou compatível - Placa de vídeo PCI 2MB 16 bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3Dfx) DirectX 6.1. Todos os programas incluídos nos CDs brindes (exceto Men in Black) são Shareware, Freeware ou demos-jogáveis. Parte do conteúdo do CD encontra-se disponível na Internet. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos. ©1997 Gremlin Interactive Limited. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Reprodução não autorizada, empréstimo e revenda por quaisquer meios é estritamente proibida. Todas as outras marcas são reconhecidas. E&O.E. Desenvolvido por Gigawatt Studios. Sob licença de distribuição da Design League. Gremlin Interactive Limited, The Green House, 33 Bowdon Street, Sheffield S1 4HA, Inglaterra. Website: <http://www.gremlin.co.uk>

EMPRESA FILIADA A
Associação de Profissionais
AVAS

Conteúdo 100% livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus

CD EXPERT

O MELHORA DA

PC GAMER

BRASIL

O jogo oficial dos Homens de Preto

ANO 3 - N.º 27



MIB

MEN IN BLACK™
THE GAME

Você tem várias razões pra completar a sua coleção



Blood



Oddworld + Excalibur



Dark Colony



Twinsen's Odyssey



Shogo

Revista CD EXPERT: 27 maneiras de mandar o stress pro espaço

Se você é daqueles gamemaniacos que não suporta ver a sua coleção incompleta, corra ainda hoje até uma banca ou loja de informática, enquanto você ainda pode achar os números que estão faltando. Mas corra já, afinal de contas você tem pelo menos outras 26 razões para não deixar pra depois.

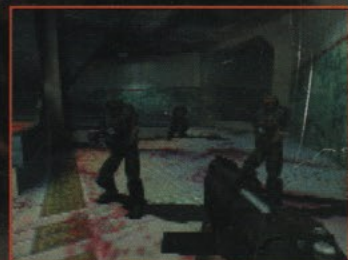
CD EXPERT

ENTRE O CÉU E O INFERNO A VINGANÇA

NUNCA É UM PRATO FRIO



AT ET QUI VENT



Um arsenal de poderosas armas: metralhadoras, escopetas, rifles de alta precisão e lançadores de granada



Cenários sombrios e ricos em detalhes. Gráficos realistas e animações perfeitas



Ação e violência combinadas em uma história envolvente e interativa

3DO™

CYCLONE STUDIOS

DUBLADO e LEGENDADO EM PORTUGUÊS

REQUIEM AVENGING ANGEL™

Tem sempre um produto GreenLeaf próximo de você:

SÃO PAULO:

Capital	MEET POINT	(011)	267 - 9537
	NET BOX	(011)	6940 - 5678
	STILL SHOP	(011)	223 - 8999

AndradinaSANTINHO (018) 722 - 3701

MINAS GERAIS:

Nova Lima R2V2 (031) 286 - 1166

SUL:

Porto Alegre DIGIMER (051) 212 - 1253

NORDESTE:

Salvador ART WORK (071) 341 - 0999

Fortaleza NET BOX (081) 464 - 2277

SHOW TECH (085) 241 - 3988

LIGAÇÕES GRATUITAS: 0800 - 17355

QUALIDADE SUPERIOR



www.greenleaf.com.br

Novidades

Legacy of Kain: Soulreaver

Muitos vampiros em uma ação em terceira pessoa **31**

Black & White
Mantenha o controle de seu povo **32**

Midtown Madness
Uma corrida por uma cidade muito louca **33**

Lançamentos

Heroes of Might and Magic III

A seqüência do mais popular RPG de todos os tempos **34**

Recoil
Um jogo de ação e estratégia **35**

Army Men II
As novas aventuras dos soldados de plástico **38**

Saga: Rage of the vikings
Sinta na pele as emoções de ser um viking **39**

Quest for Glory V: Dragonfire
RPG à moda antiga **40**

South Park
As crianças do desenho animado viram personagens de game **41**

Uprising 2: Lead and Destroy
Uma mistura de Quake e C&C **42**

Crítérios de avaliação da PC GAMER BRASIL

90% + Jogo mais que perfeito, ficará sempre na memória. Somente os clássicos atingem esta pontuação	85%-89% Um excelente jogo. Tecnologia impressionante e ótima jogabilidade.	70%-84% Diversão garantida, mas algo importante foi esquecido. Se você for fã do gênero tudo bem, caso contrário feche os olhos	50%-69% Nada de novo. Agradável por uma hora, duas no máximo	30%-49% Algo saiu tremendamente errado. O jogo não merece ocupar espaço em lugar algum.	00%-29% Todo o programa e documentos devem ser incinerados imediatamente e os programadores devem mudar de emprego.
---	--	---	--	---	---

Canal Aberto **08**

Espaço para o leitor se manifestar

Passo a Passo **10**

Walkthru completo de Shogo: Mobile Armor Division

Dicas & Códigos **20**

Macetes para debulhar seus jogos favoritos

Bastidores **23**

Saiba tudo sobre os games que estão para sair

Hidden and Dangerous **23**

Official F1 Racing **24**

Flashpoint **25**

Fique ligado **26**

Notícias quentes do mundo dos games

Sugestão **43**

CD Expert Kids

Ranking **44**

Os 20 melhores jogos do mês e indicações de compra

Reportagem **45**

Tudo sobre Star Wars – Episódio I

Entrevista **48**

Radek Bouzek e Petr Vochozk: os criadores de Hidden and Dangerous

★ ★ **Brinde da capa** ★ ★

MIB **50**

O game oficial do grande sucesso do cinema, inteiro para você



Bônus

3D Space Fighter **58**

777 Slots **55**

Aargon **55**

Alien vs Predator **55**

Castrol Honda Superbike Champions **54**

Deer Hunter 2 **56**

Grey Worlds: Ascension **56**

H.E.D.Z. **56**

Johnny Herbert's Grand Prix 98 **57**

King's Quest: Mask of Eternity **57**

Lander **57**

Moto Racer 2 **58**

Red Baron 3D **58**

Silver **54**

Starshot : Space Circus Fever **59**

TankTics **59**

V2000 **59**

Viper Racing **60**

ESPN X- Games Pro Boarder **60**

Zulu Assault **60**

Mais níveis **61**

Novos desafios para os seus jogos preferidos

On Line **63**

Dicas espertas de sites

Radical **64**

Nossa equipe voou baixo no kart indoor

Hardware **66**

Novidades para incrementar seu micro

Suporte Técnico Em caso de dúvidas ou danos no CD contate-nos: segunda a sexta das 8:30h às 12:00h - 13:30 às 17:30h Tel.: (011) 6942-2280 / 6942-2285 e-mail: suporte@cdexpert.com.br

EXPEDIENTE Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) e uma publicação da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda. telefone: (011) 6942-2222. Os CD-ROMs brindes são partes integrantes desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Impressão:** W. Roth/Margraf • **Jornalista Responsável:** Afonso Capelas Jr., MTB 20.263 • **Concepção e Design:** Guilherme Pereira Pinto • **Distribuição:** Dinap SA-Eletroliber Ltda, Rua Vasco da Gama, 4, 4A, Sacaven, Lisboa, Portugal • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Equipe técnica:** Carlos Soares Silva, Alexandre Ricardo Alves, Alessandro Treguer e Rodrigo Rudger • **Agradecimentos:** Rad 3 Comunicações. As matérias desta edição traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK.

Se você quer se comunicar com a gente, não se acanhe. Mande sua carta ou e-mail com sugestões, críticas, desenhos... Lembre-se: este espaço é seu. Use e abuse dele!

Sugestões

Sou um colecionador de sua revista e gostaria de dar uma sugestão: vocês podiam dar mais jogos de estratégia e RPG como Myth e Dark Colony no CD de demos.

Mateus F. Medeiros
Avaré - SP

A sugestão que tenho é que vocês publiquem mais jogos de estratégia completos, como Total Anihilation e Dark Colony.

Elder Nogueira
Petrópolis - RJ

Obrigado por colocar um fabuloso jogo no CD. Twinsen's Odyssey foi da hora! Coloquem mais jogos deste estilo!

Felipe Rosado Marti
por e-mail

Para os fãs de estratégia e RPG em geral, todos os meses estamos colocando no CD de bônus uma quantidade equilibrada de cada gênero de jogo. Nesta edição você poderá saciar sua sede com King's Quest - Mask of Eternity, Tank Tics e o poderoso RPG Silver. O mesmo vale para o CD de jogos completos.



Sinistro... muito sinistro o desenho de Roberto Schima (Tatuí - SP).

Blood forever!

Adorei a edição 22. Foi sensacional, principalmente pelo jogo completo Blood, mas os demos também foram ótimos.

Rafael Busquet de Souza
Belford Roxo - RJ

Yahoo!! Renasci com o jogo Blood. Apesar de ainda não ter tido tempo de vasculhar todas as fases, gostaria de novos desafios.

Lucas Faberson Chinaider
Alm. Tamandaré - PR

Para vocês, "bloodmaníacos", fiquem de olho pois, a cada mês, estamos trazendo na seção Mais Níveis novos desafios para Blood.



O sonho do Benjamim Carvalho Quintino, de 11 anos, era ter um desenho seu publicado na CD Expert. Mandou o seu Raiden lá de Aracaju-SE, e o sonho foi realizado!

Mais velocidade

A galera do Sul adora sua revista. Todos por aqui sabem o que realmente é bom quando se fala em revista de jogos para PC. Nós adorariamos ver mais jogos de velocidade publicados na revista.

Davi Felipe Lonci
Bento Gonçalves - RS

Então não percam tempo! Peguem carona no CD bônus deste mês, que traz os mais loucos jogos de corrida da atualidade.



O Luis Gustavo Nicolau, de 18 anos, é de São Paulo, SP, e mandou bala nestes super-traços do Link!

Megaman

E aí bando de maníacos dos jogos? Adorei os jogos completos de arcade que vocês publicaram. Foi, sem dúvida, uma brilhante idéia. Pitfall foi o melhor, mas queria o Megaman X - de preferência todos os jogos da série!

Vitor Pamplona
Gaspar - SC

Anotamos seu pedido, Vitor. Aguarde!



Quem se recorda de Pepe, o gambazinho romântico da Warner? O cearense Marcos César da Silva Aguiar, de Juazeiro do Norte, não esqueceu dele e caprichou na cara do safadinho...



Sinta a expressão de fúria no Wolverine!
O Leandro Alves dos Santos, de 13 anos,
(São Paulo - SP), dedica a sua arte
à Simone, ao Wesley e à
galera do Parque Santa Madalena!

Ghhrrrrrouuuu! O Taz está na fúria
infinita e quem "bateu a foto" na
hora H foi o Wallan Miguel S.
Lourenço (São Paulo - SP).



Números atrasados
Alô galera da CD, tenho todas as edições, exceto a
do Time Comando. Sou um dos maiores leitores de
sua revista e gostaria de ver o Age of
Empires completo no CD.
Victor da Conceição
Florianópolis - SC

Gostaria de maiores informações de como
obter exemplares da revista que já não são
possíveis
de encontrar nas bancas.
Fernanda Mendes Valente
São Paulo - SP

Estou procurando números anteriores
da
CD Expert, só que sem sucesso. Como faço
para adquirir ?
Deyse Santos
Campinas - SP

**Para conseguir edições atrasadas, basta
ligar para o Fast CD, de qualquer parte
do Brasil, nos telefones (011) 3666-7725
e (011) 3666-7966 e fazer o seu pedido.**

Twinsen's fãs

Gostaria que vocês passassem todas as dicas
do Twinsen's urgente! Este jogo é viciante.

Carlos Eduardo
por e-mail

Adorei o jogo Twinsen's, mas estou tendo algumas
dificuldades. Por favor, me ajudem.

Genir Diehl
por e-mail

**Calma, gente! O walkthru completo de
Twinsen's Odissey foi publicado no CD bônus
da edição anterior.**

Walkthru

Mande o walkthru completo de Twinsen's para
você, mas ele já havia sido publicado na edição
do Shogo. O que foi publicado na revista estava
bem legal!!

Jairo Aragão
por e-mail

**Agradecemos seu empenho e pedimos que
continue mandando mais dicas e mapas para
a nossa redação..**



Paul Vinicius Guimarães S. Reis é o nome da
fera de 16 anos que tem uma afinidade com os
alienígenas de Dark Colony! Ele é mais um
Sergipano de Aracaju mostrando os traços
cruéis de uma galera cinzenta que não está
para brincadeira...



O Earthworm Jim é praticamente Hors Concour!
Mais um detonado por Felix Edvaldo
Vicente Pereira, de São Paulo-SP



Dá-lhe Expertinho! Seu fã tem 10 anos, se
chama Henrique Bielefeld e mora em Porto
Alegre, RS. O cara caprichou e também
enviou desenhos super-legais da
Lara Croft e do Bubsy!

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

Walkthru completo

Shogo: Mobile Armor Division



Hai! Shogo abalou todas as estruturas que existiam até então. Nunca uma revista presenteou seus leitores com um jogo completo tão forte e recente. Shogo é um sucesso e não poderia faltar nesta edição um walkthru completíssimo e bem construído do nosso game especial de aniversário. Esperamos que todos os jogadores que se viciaram em Shogo e que tenham alguma dúvida em seus níveis, debilhem o game e se preparem para novas surpresas. Vamos nessa? Banzai!





NÍVEL 1: THE AMBUSH (A EMBOSCADA)

Logo de cara, você deverá correr lado a lado com seus companheiros, sob fogo inimigo. Não suba nas colinas e vá direto para a nave. Ela irá aterrissar e só ficará em terra por exatos trinta segundos. Mas atenção: se você não chegar a tempo, a nave decola e você é obrigado a reiniciar o nível.

NÍVEL 2: CALM BEFORE THE TEMPEST (CALMARIA ANTES DA TEMPESTADE)

Não atire em nenhum soldado da base, ou será caçado como traidor. Pegue seu cartão de identificação e saia do quarto. Vá para o último quarto à direita (com o nome Cde I. Dyson).



Atire algumas vezes contra a porta e tente empurrá-la. Depois de algumas tentativas, você conseguirá entrar no quarto. Pegue uma pequena chave. Volte para seu quarto e abra o baú, que fica próximo da sua cama.

Deixe o quarto e prossiga para a direita pelo corredor até encontrar uma escadaria. Suba por ela e aproxime-se de um soldado, que vai lhe dar as boas-vindas. Você se encontra agora na central regional de diagnósticos. Percorra as máquinas para obter mais informações sobre os elementos do jogo.

Ao fundo da escadaria gire 180° à esquerda. Siga até o final, vire para a esquerda novamente e continue até passar por algumas pessoas e um terminal. Avance e desça a rampa. Passe pelo campo de força azul. Continue pelo corredor e, se quiser, ouça a conversa das pessoas que estão no caminho. Continue até encontrar dois guardas. Passe por eles e caminhe até a via férrea (cuidado para não cair na linha do trem).

NÍVEL 3: MISSION BRIEFING (OBJETIVOS DA MISSÃO)

Não atire em ninguém, por enquanto. Antes de entrar, procure atrás das caixas uma pistola. Agora caminhe até o campo de força e empurre o botão para a esquerda. Siga em frente até passar por dois homens conversando. Siga à direita e suba os degraus até chegar em uma porta. Imediatamente vá para a direita, em um corredor estreito, continuando até chegar ao Almirante que está com dois guardas de armadura pesada. Converse com ele.

Quando ele terminar de falar, vire-se e vá para a direita. Continue seguindo pelo corredor até ver uma porta aberta à direita. Ao entrar, você terá uma seleção de armaduras.

Kathryn lhe contará alguma coisa: ouça com atenção as mensagens do seu comunicador, pois elas serão muito úteis.

Já pronto e com a armadura, assista o vídeo. Não se esqueça: neste nível você também não deve matar ou ferir ninguém.

NÍVEL 4: THE STORM (A TEMPESTADE)

A partir do local onde você inicia, siga o canhão à esquerda e então entre no túnel que está no chão. Permita que seus dois amigos de MCA corram na sua frente e então siga o túnel até o fim. Caia na água e então ative o interruptor no fundo. Depois que o nível da água nivelar, entre em qualquer porta sub-aquática e prossiga até o próximo quarto; então salte para cima do chão. Vá para a sua esquerda e siga o corredor até o fim. Suba no elevador para chegar até o nível superior. Desça o corredor à sua esquerda até o fim e então ative o interruptor no chão para abrir as portas laterais. Agora volte ao quarto com a água e então corra para baixo, no outro corredor à esquerda. Siga o corredor e entre num novo quarto: um inimigo MCA irá descer a rampa. Destrua-o e

avance correndo para a rampa. Vire à direita e imediatamente corra para cima, em direção da próxima rampa à sua direita. Siga todo este corredor até o fim e então entre nas portas que estão do lado de fora. Agora passe o canhão à sua esquerda e entre no túnel para viajar para a próxima área!

NÍVEL 5: APPROACH (APROXIMAÇÃO)

A partir do local onde você inicia, siga o vale pela esquerda e corra para o túnel subterrâneo até o fim. Siga o túnel pelo lado mais distante e então entre na próxima área. Agora, siga o vale e as paredes do edifício até o final para passar para a próxima área!

NÍVEL 6: CITY OF GHOSTS (CIDADE DOS FANTASMAS)

Destrua os tanques na parte final da estrada e os que estiverem ao redor do canto direito. Procure um túnel e entre. Já no interior, pegue a primeira à direita. Na abertura da construção estarão alguns inimigos para você matar. Se você caminhar até a porta, Kathryn lhe contará o que fazer. Ela irá mostrar a localização de alguns caminhões de gasolina próximos do edifício. Destrua-os e entre pelo buraco que você fez no edifício.

Vá para os esgotos e siga o caminho obrigatório (em um certo ponto você verá uma abertura à sua direita: abaixe-se). Continue seguindo o sistema do túnel e suba com o elevador até ver uma porta. Agora, procure o botão no quarto e pise nele para abrir a porta. Derrube a porta e vá para a torre do Museu de Guerra, no fim da rua (tenha cuidado: há pessoas





ao redor daquele canto). Continue seguindo na rua e mate todos os inimigos que você encontrar. Ache o túnel (ele é muito grande e está abaixo do solo).

Ao entrar no túnel você descobrirá que o caminho é bem longo. Quando Baku partir, uma grande explosão vai acontecer. Então volte para matar mais alguns inimigos.

Retorne até o museu, no topo da colina, onde você deverá avistar uma estrada que leva para baixo (dois soldados estarão lá). Depois de matar alguns sujeitos ruins, continue para prosseguir com a matança.

NÍVEL 7: HIGH AND DOWN (ALTO E BAIXO)

A partir do local onde você inicia, entre pela porta e então siga o corredor à esquerda. Prossiga passando pelos soldados humanos e então ative o interruptor do chão próximo ao portão. Uma vez que o portão seja elevado até teto, entre no Airshaft 1 e vá para a plataforma ao centro do airshaft. Caminhe adiante, entre na próxima mina e então siga até o Airshaft 2. Caminhe na mina à sua esquerda e então vá para baixo através da rampa e pegue a sua esquerda no próximo quarto para achar uma passagem. Siga essa passagem até a sala do controle de Ar. Agora ative o interruptor na parede direita para inverter a corrente de ar no Airshaft B. Então siga a passagem de trás no quarto com as rampas e suba na rampa esquerda para entrar no próximo corredor. Siga a passagem através do Airshaft 3 e siga direto para a próxima passagem. Siga então para o quarto de aquecimento. Agora caminhe à esquerda e pegue o elevador para descer. Destrua os dois painéis de controle à sua direita e vá para desligar o aquecimento. Então use o elevador de trás para subir. Prossiga pela esquerda e entre na próxima mina. Siga a passagem para o Airshaft 4 e então ative o interruptor do chão. Em seguida suba a plataforma até o fim. Siga o corredor no próximo Airshaft grande que aparecer

e então pule para a extremidade e comece sua descida pelo fundo. Guie-se pela plataforma pequena ao fundo e então siga o corredor para outro Airshaft. Salte para cima e monte o ar para subir. Entre então no corredor e siga por outra câmara de Airshaft. Entre no corredor à sua esquerda e então siga para o quarto final. Agora entre na porta verde para terminar o nível!

NÍVEL 8: INFILTRATION (INFILTRAÇÃO)

A partir do local onde você inicia, siga o corredor pela porta e então prossiga para a esquerda. Entre na próxima porta à sua direita e siga no corredor destruindo as tropas inimigas. Suba a escadaria e então siga para direita até o fim. Siga o corredor e entre na próxima porta à sua direita. Prossiga pelo corredor e siga o quarto à esquerda. Então entre no corredor à direita dos banheiros. Siga esse corredor e suba a escadaria



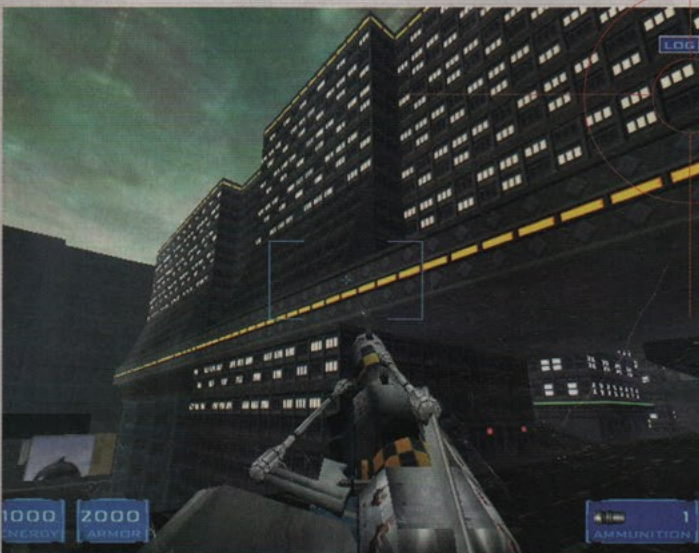
e então entre na porta à sua esquerda. Siga o corredor adiante e então entre à direita e atire na pequena grade próxima à escadaria. Salte para baixo sobre os degraus e então siga-os ao fundo. Vire à sua direita e então entre no corredor também à sua direita. Siga adiante para outro corredor à sua direita. Siga a placa RECEIVING na parede e entre no armazém. Continue à esquerda e então entre no próximo corredor que sai do armazém. Siga este corredor até o fim e então entre na porta para achar a Garagem do Estacionamento. Caminhe para achar uma porta contra a parede mais ao fundo que diz EMPLOYEE ENTRANCE. Entre no elevador e vá até o fim.

NÍVEL 9: A FAMILIAR VOICE (UMA VOZ FAMILIAR)

Corra para frente e entre na porta ao fim do corredor. Corra sobre a janela à sua esquerda e atire no interruptor na parede, dentro do quarto pequeno. Este abrirá a porta à sua direita. Agora, entre pela porta e corra para cima através dos degraus, até chegar no topo. Siga o corredor à sua esquerda e corra novamente para cima, através da rampa até o próximo



quarto. Entre na porta à sua esquerda, siga o corredor e então entre na próxima porta. Vá para o quarto na parte de baixo, à sua direita e então use o elevador para chegar até o topo. Saia do elevador e então corra até as caixas. Entre no próximo quarto à sua esquerda e continue pela esquerda até a Ordem de Interferência. Entre na próxima porta e então caminhe ao redor da Ordem para achar um elevador em um pequeno quarto. Suba no elevador até o topo e então vá ao console do computador para desligar o sinal. Agora, deixe a área de Ordem pela porta de onde você veio e volte ao corredor. Siga o corredor todo até o fim e então entre pela porta para achar a área de controle de comunicação. Siga à direita e então vá pelo elevador até o subterrâneo. Vá para a esquerda e entre na porta do centro de comunicação. Siga o corredor todo até o fim e então entre na porta da Ligação de Comunicações, à direita. Caminhe adiante até o computador para restabelecer contato com o Leviatã (a espaçonave da UCA). Agora deixe o quarto e siga a passagem à direita





para cruzar uma pequena ponte. Ative o interruptor na parede e entre pela porta para alcançar o próximo quarto. Agora prossiga para a direita e siga o corredor. Corra para cima pela rampa até o próximo quarto. Entre na porta à esquerda e siga o corredor. Entre na próxima porta, vire à direita e entre na porta marcada com Acesso de Serviço. Finalmente, ative o interruptor na parede à esquerda e desça no túnel para completar o nível!

NÍVEL 10: ESCAPE (FUGA)

Prossiga para a esquerda e desça pela escada de mão que está ao fundo. Siga a passagem até o fim e então desça pela outra escada de mão. Siga o túnel até um quarto grande com água: caminhe até o fundo deste quarto. Entre na abertura à esquerda e siga o corredor para achar um túnel vertical no teto. Suba a escada de mão para encontrar, atrás, a garagem da missão anterior. Mate todos os inimigos, inclusive o Fallen Tank. Suba na parte de trás do caminhão para completar o nível!

NÍVEL 11: ONCE A THIEF (UMA VEZ LADRÃO...)

Siga Hank, subindo pelos degraus e o proteja enquanto ele abre a porta para você. Entre pela porta e então siga os todos os corredores, de modo a encontrar um quarto grande com enormes pilhas de caixas. Siga a passagem à esquerda até chegar na porta, no topo. Entre no quarto pequeno e ative o interruptor para abrir uma grande porta no quarto das caixas. Agora deixe o quarto pequeno e entre na nova área, atrás da grande porta. Siga o corredor à direita e então desça os degraus até a baía de MCA. Finalmente, escolha sua Mecha para completar a missão!

NÍVEL 12: PUBLIC NUISANCE (OPERTUBAÇÃO PÚBLICA)

Siga pela rua adiante para a direita. Corra passando por baixo do viaduto e siga a próxima rua à direita. Pegue à esquerda na próxima rua e então suba a colina à esquerda. Siga a rua adiante e então desça a colina à esquerda. Continue ao longo da estrada e suba a outra colina. Então entre no túnel para ativar um campo de força. Agora deixe o túnel e salte até a rua de abaixo, à sua direita. Vire-se e entre na porta aberta à esquerda. Atire nos caminhões para destruir a estrada abaixo do campo de força. Agora você poderá correr por baixo do campo e entrar na próxima área. Desça a rua à sua esquerda e entre na próxima via para encontrar a entrada para o MEV Depósito 17!

NÍVEL 13: MEV DEPOT 17 (MEV DEPÓSITO 17)

Siga o corredor adiante até alcançar a placa de Entrada de Empregado. Passe pela rampa até o topo e então entre no quarto à esquerda. Atire na janela do quarto e então pule para dentro. Vire à direita e siga a via de trás à direita e você encontrará a estação. Chegue próximo ao trem e ele irá sem você. Volte para a janela de onde você saltou e novamente salte para o pequeno quarto à direita. Entre pela porta e siga o corredor adiante. Desça os degraus para o quarto ao fundo. Caminhe para a direita e entre na porta pequena e também à direita para completar o nível!

NÍVEL 14: MARITROPA SLUMS (AS RUAS SUJAS DE MARITROPA)

Siga a estrada à direita até chegar ao portão, à esquerda do Mercado de Peixe. Desça a escadaria até o fim e caminhe para a direita. Agora caminhe para a esquerda e para baixo, até encontrar um declive que



leva a um bazar ao ar livre. Passe pela feira e siga a via de trás até encontrar uma grande passagem à esquerda. Caminhe pela passagem até o muro e corra atrás de um caminhão que



colidiu com o portão. Corra além do caminhão e então corra adiante até o túnel B. Olsen. Agora entre no hotel à esquerda e vá para detrás da mesa da frente. Entre pela porta do quarto do deskboy e atire contra o painel de fusíveis na parede. Deixe o quarto e desça o corredor do hotel para a direita. Siga a escadaria até o 4º andar e então atire na janela da escadaria. Salte para baixo, por sobre o telhado e à direita. Caminhe cuidadosamente para o outro lado dos fios de alta tensão. Salte para a sacada à direita. Atire pelas janelas e entre no apartamento. Continue seu caminho pela casa até que você encontrar outra janela. Atire por fora e então siga a próxima sacada à esquerda. Suba a escada de mão, por sobre o telhado. Prossiga à direita e salte pela janela do próximo edifício. Siga o caminho por baixo da escadaria, na parte de fora do edifício. Siga a escadaria até o fim e então caminhe para entrar na porta da Pumping Station 6. Siga a escadaria abaixo e prossiga à esquerda, entrando na próxima porta. Caminhe à direita e suba a escadaria. Entre na porta ao topo. Siga a passagem à esquerda e entre na porta. Então prossiga à esquerda e fale com a mulher que está





para cima, além da escadaria. Siga o corredor até as janelas grandes, atire e salte sobre o telhado. Caminhe à esquerda e então suba para o próximo telhado, até o edifício distante. Prossiga à direita e ative o interruptor do elevador. Suba no elevador até a passagem no andar superior. Siga a passagem até o próximo quarto e o corredor todo para finalmente encontrar o gato perdido. Use o seu Squeaky Toy no gato e então volte ao começo do nível. Deixe o edifício para completar o nível!

NÍVEL 16: MARITROPA SLUMS B (RUAS SUJAS DE MARITROPA B)

Caminhe à esquerda e suba a escadaria, entrando na porta ao topo. Siga à esquerda ao redor da passagem e entre na porta. Então prossiga à esquerda e fale com a mulher que está de pé. Lhe devolva o gatinho e ela abrirá o portão elétrico à esquerda. Entre para completar o nível!

NÍVEL 17: MECCA CLUB (CLUBE MEECA)

Vá para a direita e entre no Clube Meeca. Siga as escadas para baixo e continue no corredor. Entre na terceira abertura à direita e suba na escadaria até a passagem superior. Siga toda a passagem para encontrar um cartão de identificação no chão. Pegue-o e volte à entrada do clube. Pare na máquina perto da entrada e valide seu cartão de identificação. Então deixe o clube e volte à rua. Prossiga à direita e abra o portão, seguindo pela viela até a estação de trem. Suba as escadas e

de pé. Ela mandará baixar o portão elétrico caso você encontre o gatinho dela. Volte pela porta à esquerda. Siga a passagem até o fim e entre na próxima porta. Siga por baixo, pelos degraus, e então entre na área à direita para encontrar o edifício abandonado. Entre no edifício para completar o nível!

NÍVEL 15: THE LOST CAT (O GATO PERDIDO)

Siga reto e à direita, pegando os degraus até o fim. Vire à direita e passe pela entrada. Agora destrua a porta do quarto pequeno. Entre no corredor e imediatamente pegue à esquerda, entrando pela direita. Caminhe para baixo, pelo declive, até o próximo quarto e entre na próxima entrada. Siga o corredor até o fim e atire nos guardas. Agarre o Squeaky Toy (uma espécie de brinquedo sonoro) de um dos corpos. Agora que você está com o brinquedo, pule no buraco do chão e vá para trás do corredor. Pegue à direita e siga o corredor de trás para entrar em um pequeno quarto. Salte até a borda superior e siga o caminho até o topo. Mude de direção para a esquerda e siga o corredor, até o final. Pegue a esquerda, até o topo. Caminhe



em seguida suba a bordo do trem para completar a sua missão!

NÍVEL 18: SHINARA DISTRICT (CLUBE MEECA)

Deixe a viela e entre na rua principal. Siga a estrada à direita, e então destrua os caminhões para explodir um buraco na parede. Entre no novo túnel e siga até o fim. Ao sair na rua, siga à direita e então pegue à esquerda na próxima rua. Procure um edifício em que você pode caminhar e então pule para dentro do edifício para completar o nível!

NÍVEL 19: CITY ON FIRE (CIDADE EM CHAMAS)

Siga a rua adiante e suba na colina à direita. Siga esta estrada e entre no túnel à esquerda. Siga a próxima rua até encontrar um campo de força. Desça da colina pequena e salte para a rua de baixo. Siga a próxima rua à esquerda e continue andando até alcançar a primeira interseção. Continue adiante, desça a colina e então siga a rua à direita e para cima da colina, em direção do edifício de Lindbrook. Pegue a rua certa e então siga até o fim. Pegue à direita na próxima rua e vá adiante até



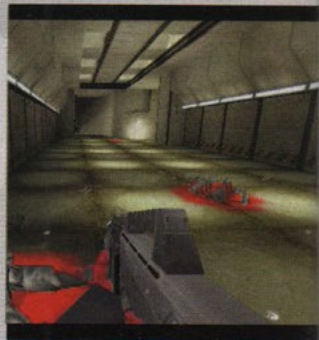
a parede. Siga a rua à direita. Continue adiante para destruir os geradores de energia e desabilitar os campos de força deste nível. Agora prossiga para a esquerda e entre no túnel. Pegue à direita na próxima rua e viaje até a próxima interseção. Siga a rua pela esquerda e pegue à direita na próxima rua. Vá adiante até o edifício e prossiga para cima e à direita na colina. Siga esta rua até o final e prossiga no túnel à esquerda. Agora pegue à direita na próxima rua para encontrar a MCA station dock!

NÍVEL 20: RESCUE ATTEMPT (TENTATIVA DE SALVAMENTO) COM A AJUDA DE RYO

Siga o corredor adiante e então entre no salão de entrada da CMC. Entre pela porta com descrição de Authorized Personal (Pessoal Autorizado) e siga até o próximo corredor. Continue e entre no elevador. Suba no elevador e vá por baixo até o "The Favor" para completar este nível!



Depois que você voltar do "The Favor" siga o corredor e entre na próxima porta à esquerda. Entre no escritório e ative o interruptor na parede para abrir uma porta no salão de entrada. Volte ao salão de entrada e passe pela porta aberta. Agora, desça o corredor de escritórios e os degraus até o fim. Siga o corredor à esquerda e entre na Monitoring Station próxima à escadaria. Ative o interruptor dentro do quarto para abrir uma porta em outro lugar. Deixe o quarto e então siga a escadaria até o final. Entre no elevador à direita para ir ao próximo andar, na parte superior. Saia do elevador e então atire na janela à esquerda, saltando para o pequeno quarto de segurança. Ative o interruptor dentro do quarto para baixar o campo de força. Então deixe o quarto e caminhe além do campo de força. Prossiga à esquerda e desça a escadaria. Prossiga à direita e atire na barreira da parede. Entre no canto do pequeno quarto e ative o interruptor para abrir as portas da Cella de Segurança atrás de você. Agora, entre na área da cela de segurança e siga todo o corredor até o fim. Entre no controle de prisioneiros e ative o interruptor que está lá dentro para desativar os campos de força da cela. Volte à cela para encontrar Kura. Agora, deixe a área da cela e suba os degraus à direita. Pegue o próximo corredor também à direita e então corra adiante subindo a bordo do elevador. Desça com o elevador e então corra para a parte superior pela escadaria à esquerda. Passe pelo corredor, além dos escritórios, e volte ao salão de entrada. Finalmente, desça o corredor à esquerda e corra até o fim para voltar ao Bonde e completar o nível!



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

Estratégia e honra em Incríveis Batalhas Épicas

Soldados combatem. Generais comandam.
SÓ OS HERÓIS CONQUISTAM!

Comande, combata e conquiste neste game com belíssimos gráficos em alta resolução, ambientes tridimensionais, interface simples e acessível. Participe das diferentes campanhas com mais de vinte cenários, oito tropas personalizáveis, 150 diferentes unidades de combate para controlar e um avançado suporte Multiplayer para até oito jogadores simultâneos em um computador, via LAN ou Internet.

Lançamentos por apenas:
R\$ 65,00

3DOTM
NEW WORLD COMPUTING®

"A continuação do jogo mais popular de 1997" - Computer Gaming World

Tem sempre um produto GreenLeaf próximo de você:

SUDESTE:

São Paulo: BESTBUY (011)250-0500 • MEET POINT (011) 267-9537

NET BOX (011) 6940-5671 • STILL SHOP (011) 223-8999 / 542-5654

Barra Bonita: J.P.O LEME (014) 642-1268

Caxambu: CASA CARUSO (035) 341-1106

Juiz de Fora: FRAX (032) 215-5409

Nova Lima: R2V2 (031) 286-1166

SUL:

Porto Alegre: MEGA MÍDIA (051) 339-3018 • DIGIMER (051) 212-1253

Canoas: PERSONAL COMPUTADORES (051) 466-3030

Passo Fundo: GIAMAC INFORMÁTICA (054) 311-4499

NORDESTE:

Salvador: TORTUGA INFOPORTO (071) 358-8631

Jequié: S.W.S (073) 525-2415

Fortaleza: SHOW TEC (085) 241-3988

Natal: MIRANDA COMPUTAÇÃO (084) 206-2551

OUTRAS REGIÕES:

Brasília: CC ADVICE (061) 225-4772

Ligação gratuita: 0800-17-5355

QUALIDADE SUPERIOR

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br



Sem a ajuda de Ryo

Siga o corredor adiante e então prossiga ao salão de entrada da CMC. Entre pela porta com a inscrição de Authorized Personal (Pessoal Autorizado) e entre na próxima porta à direita. Entre no escritório e ative o interruptor na parede para abrir uma porta no salão de entrada. Volte ao salão de entrada e então entre na porta aberta. Ryo ativará os alarmes. Agora desça o corredor dos escritórios pelos degraus até o fim. Siga o corredor à esquerda e entre na Estação de Monitoramento, próxima à escadaria. Ative o interruptor dentro do quarto para abrir uma porta em outro lugar. Deixe o quarto e então siga a escadaria até o final. Entre no elevador à direita para chegar ao próximo andar superior. Desça do elevador e então atire na janela à esquerda. Salte para o pequeno quarto de segurança. Ative o interruptor dentro do quarto para baixar o campo de força. Deixe o quarto e caminhe além do campo de força. Prossiga à esquerda e desça a escadaria até o fim. Siga à direita e atire na barreira da parede. Entre no canto do quarto pequeno e ative o interruptor para abrir as portas da Cela de Segurança atrás de você. Agora, entre na área da cela de segurança e

siga o corredor todo até o fim. Entre no Controle de Prisioneiros e ative o interruptor para desativar os campos de força da cela. Vá por trás das celas para encontrar Kura. Agora deixe a área da cela e volte para cima pelos degraus à direita. Pegue o próximo corredor à direita e corra adiante, subindo a bordo do elevador. Desça com o elevador e corra por cima da escadaria, à esquerda. Passe pelo corredor, além dos escritórios e volte ao salão de entrada. Finalmente, volte ao corredor à esquerda e corra até o fim para voltar ao Bonde e completar o nível!

NÍVEL 21: THE FAVOR (O FAVOR)

Siga o corredor além do campo de força. Continue ao longo desse corredor e então desça as escadas até o fim, chegando ao próximo quarto. Pegue a primeira direita e siga o próximo corredor, tendo acesso a duas entradas à esquerda. Pegue uma delas até o fim e entre no elevador. Siga a passagem e entre no próximo quarto. Agora ative o interruptor para estender a ponte de força. Deixe o quarto e corra pela ponte de força à direita e siga a passagem para um novo quarto. Vá ao fundo do quarto e ative o interruptor correto para fechar a matriz de segurança. Agora caminhe outra vez e ative o interruptor esquerdo no quarto para abaixar as plataformas próximas ao Tubo de Entrada de Ar. Salte até a plataforma do fundo e pule para dentro do Tubo. Depois que você for lançado ao próximo quarto, pegue o elevador até a borda e siga o corredor por um quarto de caixas. Suba os degraus de madeira até o topo e entre no próximo corredor. Siga à direita e então pegue a escadaria até o topo. Agora, siga o corredor todo até o fim e entre no elevador para completar este nível e voltar à CMC!

NÍVEL 22: RUNAWAY TRAIN (TREM DE FUGA)

Prossiga adiante e pegue a próxima escadaria até o nível superior

do Bonde. Agora corra à frente do Bonde e então desça no elevador e ative os sistemas de freios para completar o nível!

NÍVEL 23: BULLET IN THE HEAD (BALA NA CABEÇA)

Siga o corredor e suba os degraus até o topo. Vá para a esquerda e passe correndo ou tente destruir os MCA inimigos que bloqueiam o seu caminho. Porém, se você fizer isto, corra para a parte superior através dos degraus até alcançar a borda superior, e entre no corredor. Siga todo o corredor até você encontrar Hank com Ryo. Corra até Hank, e então volte à baía de Mecha. Salte em uma das Mecha para completar sua missão!

NÍVEL 24: AN OLD FRIEND (UM VELHO AMIGO)



Suba com o elevador até o topo. Derrote Uziel e então vá para o porto das naves para completar o nível!

NÍVEL 25: A NEW INSIGHT (UMA NOVA PERSPICÁCIA)

Caminhe adiante e siga o corredor até o próximo quarto. Suba os degraus à esquerda e entre na porta. Ative o interruptor no quarto para baixar o campo de força na parte externa do corredor e então saia do quarto. Corra para cima, pelo corredor à esquerda e siga o caminho também à esquerda. Entre na área da ponte dianteira e ative o computador para completar o nível!

NÍVEL 26: OSHII RESEARCH STATION (ESTAÇÃO DE PESQUISA OSHII)

Entre pela porta. Siga à esquerda e vá imediatamente à direita para encontrar um pequeno quarto de armazenamento. Atire na grade do teto e suba a escada de mão. Entre na abertura de ar. Rasteje até o outro lado e atire na outra grade, caindo em seguida no corredor de baixo. Desça a escada de mão e ative o interruptor do pequeno quarto para elevar uma passagem no quarto de lava. Agora suba a escada de mão de trás e ative o interruptor da porta, entrando em seguida pelo corredor. Siga o corredor à esquerda e desça com o elevador



até o final. Passe pela porta e cruze a ponte em cima da lava. Siga a passagem pela próxima porta. Continue ao longo do corredor para encontrar Kura e um console de computador. Após sua conversação, continue à esquerda e depois pelo corredor até o final, subindo a escadaria ao topo. Entre à esquerda e siga o corredor até o topo. Entre na porta ao final dela. Vá adiante e siga o corredor à esquerda. Caminhe até o console do grande computador. Depois de outra conversa com Kura, desça até o fundo do quarto e siga o corredor pela porta até um pátio ao ar livre. Passé pela porta à sua esquerda e entre no elevador, ao fim do corredor. Saia do elevador e então vá para a entrada à direita. Caminhe por este corredor e leve o elevador até o topo no próximo grande quarto. Corra pela passagem siga todo o corredor, subindo os degraus até outro grande quarto. Vá para cima da estante, contra a parede e pegue o Disco de Dados. Agora, vá se e siga a passagem à esquerda. Desça até o fundo do quarto e prossiga pelo corredor estreito, entrando em outro quarto grande. Pegue a escadaria mais ao fundo e



siga até a entrada à esquerda. Agora, desça com o elevador até o fundo e siga à esquerda, entrando na porta para o quarto do computador. Caminhe até o console e então faça a transmissão de dados do Disco de Dados para o Leviatã. Finalmente, volte para onde você começou para completar o nível!

NÍVEL 27: CITY OF HOPE (CIDADE DA ESPERANÇA)

Siga a rua à direita e entre no próximo túnel também à direita. Desça a colina e siga em frente. Então vire à esquerda e à direita. Caminhe em direção da parede, entre na viela à direita e ancore seu MECHA no edifício para completar o nível!

Se você disse para o Gabriel:



"Vá para inferno!", você voltará a este nível. Uma vez que você começa, prossiga adiante e siga as ruas até o Madison Tunnel para completar o nível!

NÍVEL 28: HISTORY OF WARFARE (HISTÓRIA DE GUERRA)

Siga o corredor até um quarto cheio de água. Ative o interruptor na parede e nade pelo buraco no chão até um túnel. Entre na pequena porta subaquática atrás de você e siga o túnel até um quarto minúsculo. Ative o interruptor na parede para desligar o ventilador grande que está no fim do túnel subaquático. Nade em direção do ventilador grande e nade para cima, por uma rachadura no final do túnel.



Salte fora da água e entre em qualquer porta. Leve o elevador até o topo e caminhe sobre a borda. Vá para cima de Gabriel e então tome a sua decisão:

Una-se a Gabriel

Se você está parado onde Gabriel também estava parado enquanto examinava o grande quarto, vá para esquerda e entre na porta também à esquerda. Siga o corredor e suba a escadaria quebrada até o topo. Siga toda a passagem superior até chegar em um novo corredor. Vá ao fim deste e então corra além do grande Tanque, e desça a escadaria à direita. Pule para dentro pelo buraco no chão e então siga todo o corredor até chegar em um quarto realmente grande com um Mecha. Atire na grade da abertura de ar à direita do Mecha e depois trilhe o seu caminho no tubo de ar. Exploda a grade mais ao fundo. Prossiga até uma grande área ao ar livre e por fim suba a bordo do navio para completar a missão!

Brigue com Gabriel

Se você está parado onde Gabriel também estava parado enquanto examinava o grande quarto, vá para esquerda e entre na porta também à esquerda. Siga o corredor e suba a escadaria quebrada até o topo. Siga toda a passagem superior até chegar em um novo corredor. Vá ao fim deste corredor e corra além do grande Tanque, e desça a escadaria à direita. Pule para dentro pelo buraco no chão e então siga todo o corredor até chegar em um quarto realmente grande com um Mecha. Atire na grade da abertura de ar à direita do Mecha e depois trilhe o seu caminho no tubo de ar. Exploda a grade mais ao fundo. Prossiga até uma grande área ao ar livre, e caminhe para uma grande abertura no chão. Caia na abertura e na água logo abaixo. Nade de volta pelo túnel subaquático a seu Mecca para completar o nível!

NÍVEL 29: PRODIGAL SON (FILHO PRÓDIGO)

Siga o corredor à esquerda e atravesse a porta do campo de força. Caminhe para a parte superior, pela rampa até o topo. Siga o caminho à

direita, caminhe além da escadaria e entre a tripulação à sua direita. Caminhe até o fim e entre em sua cabana à esquerda para encontrar Kathryn. Depois da conversa, deixe seu quarto e prossiga à esquerda. Siga os quartos até o fim. Passe pela grande entrada que era guardada no início do jogo. Caminhe adiante até a próxima porta para completar o nível!

NÍVEL 30: BELLY OF THE BEAST (BARRIGA DA BESTA)

Desça o corredor e suba as escadas à sua esquerda. Prossiga adiante e use o próximo lance de degraus logo abaixo para chegar ao Controle de Processos com o Kato. Entre no próximo quarto e ative o computador nº. 1. Deixe o quarto e volte pela escada. Siga a escadaria para a parte superior esquerda e continue por cima pela próxima escadaria à direita. Entre pela porta para encontrar o Controle de Sistemas de Computadores da estação e a rede eletrônica 1701 da estação no Centro de Comando de Engenharia. Ative o computador nº. 2 e nº. 3 neste quarto e depois vá para a esquerda, passando pela porta de onde você veio. Prossiga à direita, no quarto pequeno, e entre na próxima porta. Corra à esquerda e entre pela porta da parede esquerda. Siga toda a passagem até a próxima porta, na sala Life Support Control. Ative o computador nº. 4 e então deixe



a área e volte à rede Eletrônica 1701 da estação. Agora, entre na porta oposta à estação e suba com o elevador até o topo. Saia do elevador e siga o corredor para a próxima porta. Agora, ative o computador nº. 5 na Estação de Engenharia. Agora que você ativou todos os cinco computadores, prossiga por cima da rampa e entre na porta superior. Siga a passagem e suba no elevador para ir ao topo. Entre na porta ao final. Corra até o fim do quarto, corra por cima da rampa no nível superior e siga o caminho para o Reservatório de Armazenamento Kato. Entre no quarto e então vá para a direita, e entre no Centro de Distribuição de Kato. Caminhe à esquerda e ative o grande interruptor vermelho para cortar a força. Agora retorne para a sala de Controle dos

Processos com o Kato. Entre pela porta de controle do computador principal. Corra até o final deste quarto e então ative o interruptor na parede e desça pela escada de mão ao fundo. Corra ao primeiro console e ative o interruptor para desligar o controle do computador principal do Leviatã. Depois disto, volte ao Reservatório de Armazenamento de Kato e siga pela passagem do lado esquerdo do quarto. Entre na porta ao final do quarto. Finalmente, siga o corredor até o final para completar o nível!

NÍVEL 31: UNEXPECTED COMPLICATIONS (COMPLICAÇÕES INESPERADAS)

Corra até o final da ponte e entre no elevador à direita. Suba com o elevador até o topo. Desça do elevador e corra para a extremidade do edifício. Salte para o próximo edifício e em



seguida salte para a parte mais alta dele. Agora, olhe para baixo e à direita, salte para o topo do pequeno edifício onde estará um inimigo Mecha. Agora salte para o edifício pontudo. Salte para o edifício logo abaixo e à direita. Depois salte por mais dois edifícios





para achar outro edifício. Novamente, salte para o próximo edifício. Use o "airvent" do edifício para saltar para o próximo, e então use este "airvent" para saltar até o telhado no edifício à sua frente. Agora, salte até o "airvent" no telhado do próximo edifício e use o "airvent" para saltar para cima do telhado do edifício à esquerda. Daqui, salte ao próximo edifício também à esquerda e então use o próximo "airvent" para alcançar o edifício à sua frente. Agora, olhe para baixo e à direita para ver uma piscina no edifício de baixo. Pule para dentro da piscina. Saia dela e siga a passagem para o outro elevador. Desça com este elevador até o fundo para completar o nível!

NÍVEL 32: CENTRAL COMMAND (COMANDO CENTRAL)

Siga adiante e suba com o elevador até o topo. Saia do elevador e caminhe adiante, para o Comando Central. Entre no quarto certo e salte pela janela para o corredor de baixo. Prossiga à esquerda e entre no quarto de armazenamento. Caminhe sobre as caixas à direita e atire na grade sobre as caixas. Rasteje nos tubos de acesso na parte superior. Rasteje à

esquerda e atire na próxima grade, à esquerda. Salte para dentro da nova área. Caminhe e desça da escada de mão ao fundo da área em que você está. Siga todo o corredor até a autoestrada de Mecha. Pule para dentro da área de Mecha, à direita. Vá para a direita e atire na janela de manutenção. Rasteje para dentro. Suba a escada de mão e rasteje à esquerda, em direção da rede central da força de segurança. Desça da escada de mão até o computador e então exploda tudo. Suba a escada de mão novamente. Rasteje adiante, em cima do buraco, e para o próximo canal vertical. Suba a escada de mão à direita na parede em direção do topo. Rasteje até encontrar uma abertura superior. Suba e caia no próximo canal para encontrar a rede de força ambiental. Destrua-a e desça pelo corredor oposto. Desça no próximo corredor e entre pela porta. Vá para a esquerda e entre pela outra porta para achar o Comando Central.



Vá até o final do quarto e então suba com o elevador. Saia do elevador e corra para o outro quarto. Entre em qualquer uma das duas portas. Caminhe pela próxima porta, e em seguida siga pelo corredor à esquerda. Agora, ative o interruptor na parede e então prossiga pela próxima porta. Entre na área nova. Siga as setas à direita e então entre nas portas próximas à ponte. Caminhe para cima, pela escadaria à direita e então suba com o elevador até o topo. Saia do elevador e corra para a próxima porta. Corra à frente da ponte e o Almirante falará com você. Depois da conversa, deixe a área da ponte e volte com o elevador até o topo. Siga a passagem à esquerda, além da primeira porta à esquerda e entre na segunda porta à esquerda. Suba os degraus à esquerda. Siga toda a passagem superior. Entre pela porta para completar a missão!

NÍVEL 33: THE HIDDEN FORTRESS (A FORTALEZA ESCONDIDA)

Faça seu caminho pelos vales até ver uma power plant. Retire todos os defensores e então passe pela planta à direita. Siga o caminho todo do vale, passando por uma caverna até

chegar à uma entrada subterrânea. Vá para a área subterrânea e entre na porta. Siga a passagem à esquerda e desça com o elevador até o fundo. Saia do elevador e suba na segunda rampa à esquerda, até o topo. Agora, vá para a direita e suba com o grande elevador até o topo. Saia do elevador e siga o corredor até a próxima porta. Vá para fora e siga o caminho do vale até encontrar a Fortaleza. Avance por cima e pela porta, destruindo os inimigos que estão no complexo. Agora entre no portão e vá para abaixo, em outra área subterrânea para completar o nível!

NÍVEL 34: MCA LIFT (ELEVADOR MCA)

Tudo que você precisa fazer é matar Uziel para completar o nível! Lembre-se de usar as caixas para se proteger e suas armas não-explosivas (a mais poderosas) para mata-lo. Boa sorte!

NÍVEL 35: COUNTDOWN (CONTAGEM-REGRESSIVA)

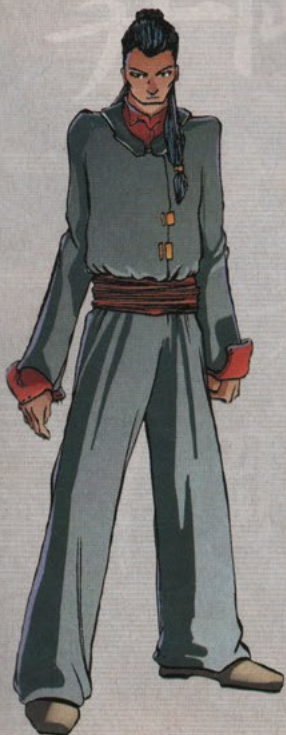
Vá em frente e à esquerda, suba no elevador até o topo. Saia do elevador e vá para a esquerda. Ative o console do computador para abrir uma porta atrás de você. Vire-se rapidamente para a parede e entre na porta aberta. Corra pela ponte e entre na próxima porta e vá à direita. Ative o primeiro interruptor na estação de controle de armas. Continue ao redor do quarto para encontrar uma escadaria. Desça os degraus até a primeira porta e entre. Vá para à direita e ative o segundo interruptor, voltando à escadaria logo após. Vá até a próxima porta e entre no próximo andar. Corra à direita novamente e ative o terceiro interruptor para fechar o Canhão de Kato. Agora, volte à escadaria e você notará que uma das janelas está quebrada. Salte pela janela e caia no próximo corredor grande. Corra pela esquerda e vá para a entrada na parede. Caminhe além das duas portas de Mecha e então Ryo irá aparecer no Mecha. Destrua Ryo para completar o nível!



NÍVEL 36: BROTHER'S KE (GUARDIÃO DO IRMÃO)

A primeira coisa que precisa fazer é atirar no "olho". Isto fechará temporariamente a proteção que Gabriel tem ao redor. Agora, dê alguns tiros em Gabriel e a proteção reaparecerá. Repita o procedimento até Gabriel ser derrotado! Ryo irá aparecer com alguns amigos. Uma vez que eles for destruído, ele estará tornando-se alvo fácil! Pegue o que você precisa para completar a missão e então terá completado a missão e o fantástico game Shogo!

lããããã!!!! Foram 36 níveis suados, muito, mas muito satisfatórios. Pilhas e pilhas de metal em o resultado satisfatório de toda a matança, e da conquista de um jogo completo da CD EXPERT debulhado. Depois de toda essa correria, tome um bom banho, troque uma idéia com alguma gueixas, e se prepare para o próximo nível da próxima edição!! Sayonara



7 DIAS PARA SE FAZER O MUNDO

7 SÃO OS PECADOS CAPITAIS

7 UM NÚMERO DE PODER

7 O NÚMERO MÁGICO



Might and Magic[®] VII

FOR BLOOD AND HONOR[™]

O RPG ESTÁ DE VOLTA EM SUA MELHOR FORMA



3DO[™]

NEW WORLD COMPUTING

JULHO/99

www.greenleaf.com.br

QUALIDADE SUPERIOR



© 1999 The 3DO Company. Todos os direitos reservados. Might and Magic, New World Computing, 3DO, e seus respectivos logotipos, são marcas registradas da The 3DO Company nos E.U.A. e/ou outros países. Todas as outras marcas e/ou determinações comerciais de seus respectivos titulares. New World Computing é uma divisão da The 3DO Company.

Dicas & Códigos

O leitor pede, a CD Expert atende...

Excalibur 2555 AD

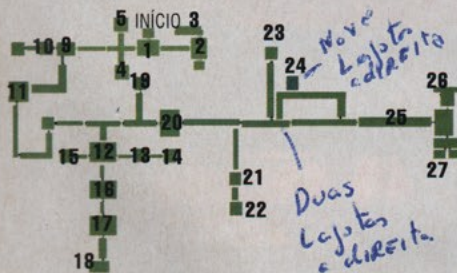
"Cheguei na terceira fase do game, na parte em que há um prisioneiro pendurado pedindo água. Já encontrei vários objetos, mas não consegui encontrar o Sulphur que é parte dos ingredientes da magia do encantamento (Enchant Speel). Já cheguei até a dar água podre ao coitado do prisioneiro, mas não encontro a solução. Há portas mágicas em um lugar próximo que também não consigo abrir. Gostaria de uma solução para este jogo tão legal".

Celso Henrique V. da Silva (Brasília - DF)

"Preciso combinar o escaravelho (Beetle) com o enxofre (Sulphur) para obter uma magia, mas não consigo achar o enxofre e já fiz de tudo. Também dei água a um prisioneiro que está pendurado numa espécie de prisão. Mas ele acaba precisando de água limpa para reanimar e não acho a água. Por favor, como passo da terceira fase?"

Claudio Monteiro de Moraes (Campo Grande - RJ)

O walkthru completo de Excalibur 2555 AD está disponível na edição 25 (Twinsen's Odyssey). Pelas cartas, vocês provavelmente chegaram até a sala 23 sem nenhum problema. Para passar pela terceira fase (The Trappings), prossigam da seguinte maneira:



- Vá para a SALA 23, entre e pegue a **SPEEL RECIPE** (Receita do feitiço);
- Vá para a SALA 21, mate os guardas, pegue a chave **PRISION KEY**, use-a para entrar no QUARTO 22 e pegue a **WATER POUCH** (Bolsa d'água);
- Vá para o corredor à leste da ponte. Bata na porta secreta (à direita da porta normal) e passe por ela;
- Abra a porta secreta para ir até a SALA 24, entre e use a **WATER POUCH** no Barril de Água. (preste atenção no mapa! Esta é a sala que contém água limpa);



- Vá para a SALA 22, pegue o **BETTLE** (escaravelho) e use a **WATER POUCH**, agora cheia, com o Prisioneiro. Ele dará a você um **ANEL** (lembre-se de entregar a ele a **ÁGUA LIMPA**);
- Destrua o caixote em frente ao QUARTO 19, dê para a Mulher a chave e receba outra: a **ALPHA KEY**;
- Siga pelo corredor do QUARTO 24, a leste dos cabos, e pegue o **SULPHUR** (enxofre) que está ao sul;
- Pressione o interruptor no próximo corredor, então volte ao outro lado do campo de força e pressione o outro interruptor;
- Vá para a SALA 25, misture o **ENCHANT SPEEL** e use-o no Ladrão.

Oddworld: Abe's Oddysee

"Como faço para matar o chefe? Eu chego lá em modo deus e destruo tudo, mas não consigo sair, porque não tem passagem. A única coisa que tem lá é uma alavanca, mas se a gente puxá-la, dois bichos caem lá de cima e nos matam. Como faço para achar a saída antes que os dois me peguem?"

Marco Antônio Rezende (Lambari - MG)

Marco, é preciso resgatar pelo menos cinquenta Mudokons antes de chegar até a sala do chefe final. Se você estiver com uma quantidade inferior, realmente dois Sligs virão para acabar com você. Se estiver com mais de cinquenta, completará o game. E se salvar todos os 99, será um final glorioso... Um abraço Expert.

"Ei, galera da CD Expert, blz!? Aqui quem vos fala é Nek (meu nick). No episódio Mosaik Lines, de Oddworld, logo na terceira tela, como faço para passar pelo Mudokon com o estilingue? Continuem com o bom trabalho!"

Nek (São Paulo - SP)

Beleza, nek... para passar por esse Mudokon, simplesmente repita toda a seqüência sonora que ele emitir, através dos números do seu teclado (consulte o seu manual completo de Abe na revista). Aguarde ele terminar os sons e repita-os exatamente igual a ele, ok?



Blood

"Se puderem publicar a minha carta, gostaria que colocassem alguns códigos do jogo Blood. Tu de bom para vocês, bom trabalho e até a próxima."

Bruno Y. Ponne (Dois Irmãos - RS)

Segura aí os seus códigos, Bruno...

Para entrar no modo de dicas, primeiramente digite "T" para acionar a janela de códigos. Durante este modo, você não poderá se mover ou atirar enquanto o cursor estiver na tela. Depois, simplesmente digite o código que você quer!

- nocapinmyass** _____ Imortal
- capinmyass** _____ Mortal
- idaho** _____ Todas as armas e munição infinita
- grisworld** _____ Completa as três armaduras de proteção
- edmark** _____ Suicídio
- tequila** _____ Duas armas simultâneas (temporário)
- bunz** _____ Duas armas simultâneas (temporário), todas as armas e munição completa
- funkyshoes** _____ Ganha as botas, pulo altíssimo
- keymaster** _____ Todas as chaves
- jojo** _____ Você vai ficar doído... delir
- satchell** _____ Inventário completo
- spork** _____ Energia completa
- onering** _____ Invisibilidade
- mxgee** _____ Queime no fogo infinito e morra!
- voorhees** _____ Invulnerabilidade
- hongkong** _____ Todas as armas e munição infinita
- frankenstein** _____ Kit Médico
- sterno** _____ Feche os seus olhos...
- eva gall** _____ Modo fantasma
- goonies** _____ Mapa completo (Pressione **TAB** para visualização)
- kevoroklan** _____ Suicídio
- krueger** _____ Mais agonia antes da morte.
- montana** _____ Todas as armas, munição infinita e inventário completo
- cousteau** _____ Você recebe 200 de energia
- lara croft** _____ Todas as armas e munição infinita
- rate** _____ Apresenta a taxa de frames e a sua localização
- I wanna be like Kevin** _____ Imortal

As dicas dos jogos que fazem a cabeça da galera!

Army Men 2



Cheat Codes:

Durante o jogo, aperte \ para entrar no modo de mensagem e então digite "Iwhen all else fails..." para habilitar o cheat mode. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

a better tomorrow	Arma Vulcan
acme discs	Minas
aluminum foil	Flak jacket
armageddon	Armageddon
beautiful nikita	Fuzil Sniper
cliche ending	Fim da Phoenix etc
doctor doctor	Cura
fourth of july	M-80
geronimo!	Ataque aéreo
gnomish inventions	Explosivos
god of gamblers	Fuzil Sniper
i give up	Perca a missão
i have a rock	Granadas
jumpjets	Modo de voo
metal sheeting	Disfarce cinza
ninja arts	Modo furtivo (Stealth mode)
no rocket launcher	Nenhum lançador de foguete
paper dolls	Pára-quadistas
patton's speech	Homens que se destacam promovidos a cinco estrelas
phoenix!	Sargento incendiado
pooper scooper	Varredor de minas
roach spray	Spray aerossol
rubber cement	Kit médico
ruby ray	Lente de aumento
santini	Invencibilidade
shrink wrap	Disfarce
smorfs	Disfarce
suicide kings	Cometa suicídio
surprise party	Subjugado pelos inimigos
techno	Novo som de fundo
veni vidi vinci	Reiniciar missão
village people	Lança chamas
watchtower in the sky	Vôos de reconhecimento
fond memories	Desconhecido
night of the walking dead	Desconhecido
ucia	Desconhecido
moleman	Desconhecido
warp 6	Desconhecido
spidey senses tingling	Mapa completo

Gangsters



Digite um dos seguintes códigos em qualquer menu. Você ouvirá um som quando digitar corretamente. Digite o truque novamente para desativar. Eles são escritos no registro do jogo. Assim, o truque estará disponível na próxima vez que você rodar Gangsters.

bigandpink	Dificuldade hard
flymetothemoon	Gravidade média
givemescorpio	Liga do Escorpião
glvemetaurus	Liga do Touro
lamalazybastard	Menu Debug
jackimflying	Gravidade alta
reflections	Modo espelho
trotters	Dificuldade Expert
warpspeedmrsulu	Hiper velocidade
wreckedonspeed	Mega velocidade
bringmebacktoearth	Restaura Gravidade Normal

Resident Evil 2 Platinum

Munição infinita:

Na tela de armas da equipe, aperte [Cima] [Cima] [Baixo] [Baixo] [Esquerda] [Direita] [Esquerda] [Direita] [Aim (aponte, mire)].

Nível de dificuldade extra:

Detone o jogo para habilitar um nível de dificuldade extra, em modo original e com organização diferente.

Cenário de Hunk e modo de Batalha Extremo:

Detone o jogo no nível de dificuldade hard com o melhor grau para Claire e Leon nos cenários A e B. Hunk é um soldado que tem que alcançar o segundo andar da delegacia de polícia vindo do esgoto somente com batalhas e nenhum quebra-cabeça. O Modo de Batalha extremo liberta Chris Redfield e Ada Wong como personagens.



Sid Meier's Alpha Centauri

Visão de localizações inexploradas:

Segure o botão esquerdo do mouse quando estiver pronto para mover uma unidade. Mova a unidade em cima da grade do mapa. Para cada passagem em

cima do quadrado da grade, serão exibidas coordenadas e a distância, junto com um texto associado com marcadores e cidades, até mesmo se o lugar é inexplorado (blacked out).

Cheat Codes:

Durante o jogo, aperte CTRL + K para entrar no editor de mapa. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função de fraude correspondente:

[Shift] + [F5]	Mude o ano
[Shift] + [F1]	Crie unidade
[Shift] + [F2]	Tecnologia de descoberta
[Shift] + [F4]	Edite créditos de energia
[Shift] + [F8]	Edite diplomacia de Facção
Y	Mapa completo
[Shift] + [F8]	Mate o oponente
[Shift] + [F3]	Troque lados e dê um "reset" na visão
[Shift] + [F8]	Veja as seqüências de FMV
[Shift] + [F7]	Ver de novo (View replay)

Constructor

Para você conseguir as melhores armas, mate todas as baratas gigantes das casas abandonadas. Para habilitar as dicas vá até a tela onde você escolhe o número de jogadores. Digite cada uma, até ouvir um ruído. Depois, quando iniciar o jogo, aperte C e um sinal de + aparecerá ao lado da data. Assim, as trapaças estarão ativadas.



worker902	Comprar quantos trabalhadores quiser
tenants127	Selecionar qualquer inquilino a qualquer hora
fences673	Constrói qualquer cerca
loans039	Emprestar qualquer quantia em dinheiro
estates131	Comprar qualquer propriedade de interferência do conselho
houses738	Selecionar qualquer edifício que inclui comissões especiais
build909	Se apertar CTRL enquanto você coloca uma casa, ela é construída instantaneamente (não requer nenhum recurso)
gadgets337	Construir qualquer aparelho
missions824	Aperte ALT-I para desligar as missões da prefeitura
complain840	Aperte ALT-C para desligar todas as reclamações dos inquilinos
actions674	Todas as ações indesejáveis fáceis

- cadets552** _____ Some os cadetes policiais com ALT + P e suborne a turba com ALT + M
- gangster822** _____ Converta os trabalhadores em gangsters, antes que seja contruído o H. Q. (Quartel General) da turba
- maps751** _____ Tenha acesso a todos os mapas facilmente
- speed471** _____ Mude a velocidade da rede
- teams418** _____ Mude seus times no jogo solo
- weapons473** _____ Compre todas as armas
- playworker902** _____ Compre os trabalhadores a qualquer hora

Truque 1: Quando os inquilinos estiverem envelhecendo e vão morrer dentro de alguns meses, eleve o aluguel deles ao máximo. A partir daí, você terá o tempo de aproximadamente 350 dias para diminuir o aluguel. Tenha certeza de que eles morrerão antes que você adquira marcas pretas. Aumentando o aluguel, eles vão reclamar quando morrerem dentro de 300 dias, mas não lhe darão nenhuma marca preta. Por outro lado, você ganhará dinheiro vivo extra.

Truque 2: Se você está obtendo muitas marcas pretas do conselho, adquira um nível de duas casas e faça dos punks seus inquilinos. Depois de algum tempo, eles devem começar a reclamar do cercado e você ganhará marcas pretas caso não diminua o aluguel. Diminua drasticamente o aluguel deles e ganhe algumas marcas brancas. Então, aumente o aluguel novamente e repita este processo até que você não tenha mais nenhuma marca preta. Qualquer um poderá substituí-los. Então ajuste suas demandas e faça com que eles tenham filhos.

Obs.: Se você continuar fazendo isto, receberá muitas marcas brancas, que podem ser trocadas por dinheiro (100 marcas por 10.000).

TOCA: Touring Car Championship



Entre com o código no lugar do seu nome:

- cmcatdog** _____ Chuva de gatos e cachorros
- cmlograv** _____ Baixa gravidade
- cmmicro** _____ Visão das Micro-máquinas
- cmdisco** _____ Tempo nebuloso (só para 3Dfx)
- yboostme** _____ Aumenta a velocidade do jogo
- cmupside** _____ Visão de cabeça para baixo
- cmcopter** _____ Visão do helicóptero
- cmchun** _____ Visão de dentro do carro

- cmgrav** _____ Menos gravidade
- cmgarage** _____ Dois carros novos
- cmtoon** _____ Céu de desenho animado
- cmstars** _____ Céu estrelado
- cmnohits** _____ Você não bate nos outros carros
- cmrainup** _____ Mais chuva

Excessive Speed

Carro do Elvis
Obtenha uma pontuação alta depois de jogar o mini-jogo "Catch The Fly" (Pegue a mosca).



Cheat Codes

Entre com um dos seguintes códigos no local especificado para ativar a função de fraude correspondente:

Código	Local onde deve aplicá-lo	Resultado
alltracks	Menu principal	Todas as pistas
allcars	Menu principal	Todos os carros
winrace	Durante o jogo	Garhar a corrida
addlife	Durante o jogo	Reencher vida
addenergy	Durante o jogo	Reencher energia
addshield	Durante o jogo	Reencher escudos
addturbo	Durante o jogo	Reencher turbo
admissile	Durante o jogo	Reencher misseis
addmine	Durante o jogo	Reencher com pacote de mina
winflgame	Durante o jogo	Modo de voo
addghost	Durante o jogo	Carro fantasma
addearthquake	Durante o jogo	Terremoto

ESPN X-Games Pro Boarder

Stance normal:

Truque Half Pipe (Meio Tubo):



- McTwist: Segure e e faça um 540 (Conseguindo auxílio amplo do ar)
- Rodeo 7: Segure e e faça um 720
- Rodeo 5: Segure e e faça um 540
- Crippler: Segure e e faça um 360 amplo no ar

Truques de pista:

- Rodeo 7: O mesmo do que no half pipe rodeo 7
- Misty 7: Segure e e faça um 720
- Misty Flip: Segure e e faça um 540

Com jogadores Goofy Footed (Pés bobos) – Direito Esquerdo e Esquerdo = Direito

Need For Speed 3: Hot Pursuit



Cheat Codes:

Coloque as senhas a seguir no local do "User name" para descolar macetes incríveis. Lembre-se de que você pode acionar quantos truques quiser ao mesmo tempo:

- rushhour** _____ Corra com mais tráfego na estrada
- elninor ou rocket** _____ Carro bônus El Niño
- merc** _____ Carro bônus CLK GTR
- jag ou jagx** _____ Carro bônus Jaguar XJR-15
- amgmrc** _____ Carro Mercedes Bens
- spolit** _____ Todos os carros e pistas
- allcars** _____ Habiilita todos os carros
- gofast** _____ Carro rápido no modo single race
- go01** _____ Mazda Miata
- go02** _____ Toyota Landcruiser
- go03** _____ Caminhão de carga
- go04** _____ BMW Série 5
- go05** _____ Plymouth Cuda ano 71
- go06** _____ Ford Pickup com armação de acampamento
- go07** _____ Jeep Cherokee
- go08** _____ Ford Van grande
- go09** _____ Mustang ano 65
- go10** _____ Pickup Chevy ano 66
- go11** _____ Range Rover
- go12** _____ Ônibus escolar
- go13** _____ Táxi Caprice Classic
- go14** _____ Van Chevy Cargo
- go15** _____ Volvo Station Wagon
- go16** _____ Sedan
- go17** _____ Carro policial Crown Victoria
- go18** _____ Carro policial Mitsubishi Eclipse
- go19** _____ Carro policial Grand Am
- go20** _____ Carro policial Range Rover (Veículo florestal)
- empire ou mcitiz** _____ Pista Empire City
- xcntry** _____ Pista Auto Cross
- xcav8** _____ Pista Caverns
- gldfsh** _____ Pista Scorpio - 7
- race** _____ Pista Space
- playtm** _____ Pista The Room

Hidden and Dangerous

Estratégia militar de alta qualidade da Illusion Softworks



Você terá o controle completo de quatro soldados

Assim como as moças dos livros de romances, os jogos devem, quando chegam à idade certa, fazer sua grande entrada no rodado da sociedade. Eles se vestem a rigor usando seus enfeites 3Dfx, beliscam as bochechas para que fiquem rosadas com os dedos firmes da programação cuidadosa e usam seus cachos de jogabilidade em anéis selvagens, na tentativa de impressionar os cavalheiros encasacados da indústria. A aparição dos debutantes é com frequência precedida de rumores sobre sua beleza, mas às vezes um membro de



É possível atirar em direção diferente da que se está correndo

uma das famílias mais pobres consegue transformar-se em Cinderela e roubar o coração de todos os presentes.

Foi assim com os jovens checos da Illusion Softworks, que apresentaram Hidden And Dangerous para o mundo, com a mão brilhando graças ao anel de noivado com a Take 2. Hidden And Dangerous é mais uma dessas novidades da simulação de soldados, colocando-o como um comando altamente treinado de um grupo militar de elite ao estilo "Por Trás das Linhas Inimigas". E onde Hidden And Dangerous fica, na ordem de apresentação? É grande e estratégico como Rainbow Six? Ou acessível e com tiros de precisão como Delta Force?

Apesar de parecer mais um jogo de tiro de precisão, como Delta Force, do que como o intrincado Rainbow Six ou Flashpoint, o game está longe de ser um sucesso simplista. Mais do que o sistema de controle de um único homem, como em Delta, em que o resto do esquadrão é guiado pelo computador, o novo combatente oferece o controle completo de uma equipe de até quatro máquinas assassinas com boinas. Pode-se alternar entre eles à vontade, ou guiá-los como um grupo.

Seu elegante militar também é capaz de quase qualquer contorção física necessária para entrar em território inimigo. Pular, rastejar e escalar são rapidamente acessíveis.



É até mesmo possível atirar em direção diferente daquela em que se está correndo. Embora se inicie o jogo com um número limitado de ações, elas aumentam à medida que se ganha experiência. Um bom exemplo são os veículos, que só aparecem nas últimas missões. A promessa de motocicletas com sidecars, caminhões, jipes e tanques deve funcionar como uma boa isca para estimulá-lo a realizar maiores esforços.

VÁRIOS PONTOS DE VISTA

Alternar os pontos de vista enquanto joga é de fundamental importância. Em Delta Force, embora fosse possível jogar em terceira pessoa, ela era apenas uma moldura, pois nos grandes espaços abertos não havia necessidade de estar atento à visão periférica. Entretanto, o ambiente de Hidden and Dangerous é um lugar mais fechado e detalhado, portanto todas as vistas devem ser usadas, bem como a eterna queridinha vista de mira, para localizar nazistas no horizonte.

Sim, nazistas. Hidden And Dangerous se desenrola nos últimos anos da Segunda Guerra, trocando M16s por metralhadoras Tommy. A história começa em

1943 e, presumindo que você tenha sucesso, termina no final da guerra, em 1945. Nesse meio tempo, serão jogadas 25 missões em seis locais diferentes, criados com detalhes de época precisos. A equipe da Illusion Softworks afirma que todas as armas, veículos e uniformes são baseados em detalhes autênticos do período. Os criadores receberam consultoria de veteranos quando criaram as missões, ligando-as ao máximo a eventos reais. Curiosamente, eles também afirmam que muitos dos acontecimentos surpreenderão o jogador moderno, pois muitas informações sobre a guerra foram mantidas secretas ou não foram publicadas na íntegra. ■

VOCÊ PROCURARÁ POR H&D POR QUE...

- A Segunda Guerra Mundial nunca pareceu tão boa;
- Pode-se pilotar motos, carros e tanques;
- Os cenários realistas são impressionantes.

Official Formula One Racing

Mais uma grande opção em simuladores de Fórmula 1

Official Formula One Racing é um remake, talvez uma homenagem ao grande sucesso do jogo de N64 chamado F1 World Grand Prix. O jogo de corrida da Video System promete oferecer aos viciados em velocidade um passeio no melhor estilo arcade, ao mesmo tempo em que satisfaz a legião de gamemaniacos perfeccionistas, ao incluir um modo de simulação bastante rápido.

A verdade é que o mercado para PC está implorando por outro título de Fórmula 1 de qualidade e o Johnny Herbert's Grand Prix 98, da Midas, desapontou a todos por vários motivos, variando entre um realismo quase pedante e uma simulação sem substância, que permitia chocar-se contra barreiras e carros com pouco ou nenhum efeito no carro. Official Formula One Racing espera abrir um caminho bem definido entre esses extremos.

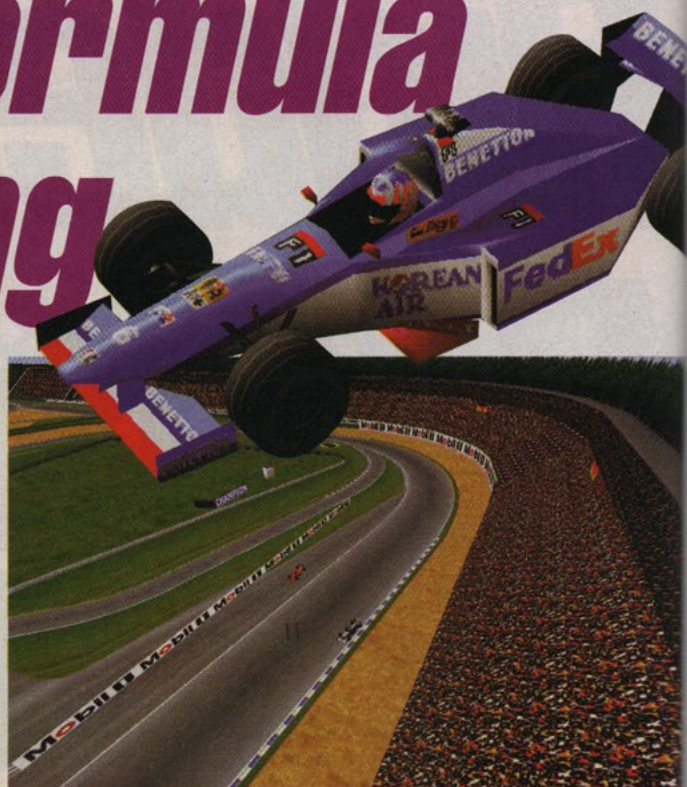
O ponto alto de qualquer jogo de corrida de sucesso, no atual clima carregado de 3Dfx, é a qualidade do visual. Official Formula One Racing não tem problemas no que se refere à competição com seus rivais. As texturas do carro mostram um cuidado admirável com os detalhes, o cenário é bem modelado, com poucos saltos e as batidas resultam em algumas das modelagens de

danos melhor localizadas que já se viu desde a sublime nostalgia Grand Prix Legends, da Papyrus, do ano passado.

Por exemplo, ao bater em um competidor em modo de simulação você não apenas verá seu pneu queimar espetacularmente, mas com mais uma volta pista abaixo você verá a roda voar para fora do carro, obrigando-o a levar para casa, mancando, sua carruagem multimilionária, como se estivesse controlando um carrinho de mão enferrujado e travado.

Como qualquer outro simulador que mereça seu licenciamento, nele há paradas e garagem e estas são áreas que a Video System procurou reproduzir da maneira mais realista possível. As estratégias precisam ser decididas antes do início da corrida e as decisões-chave que devem ser tomadas incluem a quantidade inicial de combustível, o tipo de pneus, quando se fará uma parada, além da configuração do carro.

Informações sobre a pista atual em que se está correndo também podem ser obtidas na garagem, sendo possível estudar os hairpins e as chicanes mais preocupantes antes do dia da corrida, dando-lhe uma vantagem sobre seus rivais com IA.



O game apresenta as 11 equipes, os 22 pilotos e as 16 pistas da temporada

Na verdade, o modo arcade é rápido o suficiente para que se comece por ele e se dispute até mesmo o tortuoso circuito de Mônaco, especialmente se você utilizar os recursos de pilotagem disponíveis (assistentes de curva e freios para as pistas mais difíceis). Contudo, passe para a simulação e imediatamente você estará lutando para superar até mesmo as curvas mais simples.

O fato da licença da FIA ser menos restritiva do que outras significa que mais de um jogo pode compartilhar o selo "oficial" ao mesmo tempo. Portanto, Official Formula One Racing apresenta as 11 equipes, 22 pilotos e 16 circuitos com que se está familiarizado. O único problema é que (à diferença de F1 99, da Psygnosis e o futuro jogo

de EA), os dados foram todos retirados do ano passado. Isto significa que agora que começou uma nova temporada, as estatísticas e designer dos carros, equipes e mesmo algumas regras mudaram.

Isso pode desanimar um pouco os pilotos mais viciados, mas se houver alguma justiça, a qualidade absoluta do jogo vencerá os demais. Ele está recheado de detalhes: das pistas modeladas até a última irregularidade, aos impecáveis gráficos ITV e ângulos de câmera que, segundo a Video System, são exatamente os mesmos vistos na TV.

Dito isto, graças às suas raízes nos consoles, Official Formula One Racing também deve oferecer uma administrável curva de aprendizagem para os novatos no campo da F1.



Os detalhes dos carros e das pistas são perfeitos

POR QUÊ VOCÊ PILOTARÁ OFICIAL F1 RACING...

- Os carros, cenários e replays incríveis são, no mínimo, de arrepiar;
- Os modos simulação e arcade peso leve deixarão todos os fãs de corrida felizes;
- Quase todas as partes do carro podem ser esmagadas, destruídas ou explodidas;
- Há um zilhão de diferentes ângulos de câmera. Ou melhor, pelo menos 20.

Flashpoint



Uma luta pela sobrevivência depois do apocalipse

Simulação com soldados é a expressão que melhor descreve o crescente fluxo de jogos baseados em se assumir o papel de um militar em ambientes realistas, entupidos de terroristas encapuzados e barões das drogas. Mas entre tantos exemplos bem sucedidos de jogos do pseudo mini-gênero tais como: Rainbow Six e Delta Force existe espaço para alguma coisa nova? Será que todas as lacunas já não foram ocupadas? E o que Flashpoint tem de inovador para neste mercado tão saturado de títulos? A resposta é muito simples: ele é o primeiro da raça a ser realmente um simulador de soldados, em vez de um jogo com soldados.

Como exatamente? O jogador é um militar subindo na carreira. No início é um atirador de M16 inexperiente com posição subalterna em um esquadrão. Para progredir, é preciso cumprir as ordens do seu oficial - controlado pelo computador - e completar as missões. Depois de mostrar talento ele pode ganhar experiência e obter sua própria equipe. Passa-se então a receber ordens dos comandantes, que devem ser traduzidas em tática do grupo. Eventualmente você se verá no posto de coronel, dirigindo todos os grupos em sua campanha.

Basicamente, à medida que o jogo avança ele fica cada vez menos com o estilo infantaria de Delta Force e mais como o jeito de Rainbow Six. Naturalmente, se você mostrar total incompetência, a expulsão será rápida. Portanto, qual é a justificativa para esse avanço rápido? O jogo é localizado em um mundo do tipo "várias opções" paralelo, em que a Guerra Fria levou a uma Guerra Nuclear, em vez de uma vitória pelos norte-americanos. As ogivas dizimaram a maior parte do planeta. A capacidade nuclear dos dois lados, bem como a maioria dos demais recursos, foi destruída. Talvez tarde demais, mas pelo menos o restante das suas forças convencionais localizaram três ilhas que não foram afetadas pelo holocausto nuclear. Com um adequado floreio bíblico, elas são denominadas Caim, Abel e Éden. Os dois lados precisam delas. Aqui entra o jogador.

Como sugerido pelo seu progresso na carreira, no lugar de missões pré-definidas, luta-se em uma campanha dinâmica em que suas ações são de importância constante. Entretanto, à diferença de muitas campanhas dinâmicas, suas tarefas não são necessariamente o centro do mundo. Como a maior parte dessas tarefas são



Os gráficos são bons e o controle é muito simples

curiosamente simples, cria-se uma atmosfera diferente de qualquer outro jogo de soldados que já vimos. Essa abordagem quase certamente dividirá os jogadores, com seu realismo atraindo alguns e assustando outros.

Curiosamente, há uma emoção perturbadora no simples entrar em um helicóptero, sentar e admirar a paisagem enquanto se dirige para o local da missão. Mesmo quando se chega ao topo da carreira, concentrando todo o poder armado de uma super-potência, o jogo será visto pelos olhos de um único soldado existente dentro do mundo do jogo, com base no relatório dos subordinados.

Apesar de toda essa simulação, o sistema de controle de Flashpoint é incrivelmente simples. As manobras ao estilo Delta Force, como rastejar e agachar, são lembradas pela ausência. Imagina-se que os ambientes abertos que caracterizam o jogo seriam ideais para um rifle de precisão, especialmente quando os oficiais têm binóculos potentes. Sua ausência é compensada pelas outras opções disponíveis, especialmente os veículos: tanques, carros,

helicópteros de ataque forrados de mísseis infernais. À medida que seu personagem ganha experiência, pode ser transferido para um dos vários esquadrões mecanizados e comandá-los.

Graficamente, Flashpoint parece não ter paixão, na falta de melhor definição. As tropas marcham com determinação por pântanos, sem revelar qualquer elemento humano. O conflito em Flashpoint é algo muito frio, mas isso não é necessariamente uma crítica. A guerra que ele registra é uma luta final nos confins da história humana por causa de três ilhas não contaminadas que sobreviveram à grande incompetência e ambição que destruíram o mundo. ■



Pode-se manobrar até 25 veículos



Na pele de um militar subindo na carreira, você pode até pilotar um helicóptero

POR QUE FLASHPOINT VAI INVADIR SEU PC...

- Leva a simulação com soldados (Soldier Sim) à sua conclusão realista definitiva;
- Pode-se dirigir 25 veículos através de uma paisagem pós-nuclear;
- É uma carreira militar completa em CD-ROM;
- Pode-se recriar suas cenas favoritas de Apocalypse Now.

O dia do jugamento

Saiba um pouco mais sobre o que foi o "Oscar" do mundo dos games

Todo mundo precisa de uma chance para se mostrar de vez em quando, uma oportunidade de abrir as asas em público e garantir seu lugar no mundo. Se tal postura desavergonhada gera alguma publicidade grátis, melhor. Cerimônias de premiação em geral fazem isso, oferecendo uma desculpa conveniente para que os grandes e os bons se reúnam, bebam e se confraternizem, levando para casa os mais prestigiosos pesos de papel do mundo.

Todos os prêmios de Milia se baseiam em editores apresentando seus jogos ao júri de pré-seleção até uma certa data e, acreditem ou não, ela não é fixa, mesmo para alguns dos melhores jogos do ano. Há uma taxa de registro, mas embora esteja longe de ser abusiva, permanece o fato de que alguns editores têm outras prioridades e não se inscrevem. Isso é compreensível, mas realmente conta para o não aparecimento de alguns grandes títulos como, Railroad Tycoon.

O segundo critério engloba muito mais jogos e é um infeliz subproduto do cronograma do espetáculo



A idéia de ser Deus chamou a atenção dos jurados

no início de fevereiro. É uma data arbitrária, mas todos os indicados precisam ter sido lançados na Europa até 17 de novembro. Considerando-se a famosa avalanche antes do Natal e o grande número de títulos que aparecem na época ou logo depois dessa data, muitos jogos excelentes deixam de



Toda a destruição de Wargasm garantiu seu prêmio

cumprir o prazo fatal. Isso de modo algum é um reflexo negativo para os vencedores (jogos incríveis triunfaram em todas as áreas), mas se Half-Life tivesse sido lançado uma semana antes e entrado na categoria Ação, certamente seria um competidor forte.

Um dos novos aspectos da premiação é que envolve todas as plataformas, de modo que jogos para PC competem em pé de igualdade com títulos para N64 e PlayStation. A primeira fase da seleção dos cerca de cem ou mais candidatos é feita por um júri de pré-seleção formado por representantes da indústria, de jornalistas a desenvolvedores. Quando cada categoria tem apenas quatro candidatos, o Grande Júri começa a trabalhar.

Como os júris precisam ser vagamente responsáveis por suas decisões, há cerca de trinta critérios pré-definidos de julgamento, de jogabilidade a facilidade de uso. São apenas indicadores, sem a necessidade de pontuar cada critério individualmente. Mas oferecem uma estrutura mais precisa para as deliberações.

Para garantir um campo

de nível de jogo, decidiu-se premiar a inovação e a utilidade, relevando especialmente a jogabilidade. A crítica da inovação teve amplos efeitos, derrubando Conflict Freespace e The Operational Art Of War, entre outros. Sempre é uma



O carisma de Zelda lotou duas vagas

decisão difícil punir jogos por não pisarem terreno novo mas, considerando-se a competição, sentiu-se que isso era fundamental. O criativo Zelda, para N64, e o impressionante Gran Touring, para PlayStation, eram impecáveis e abordavam dois dos gêneros mais antigos: jogos de corrida e aventura.

Relevar a jogabilidade é um elemento muito mais controverso, mas combiná-lo com um desafio decente é uma das partes mais difíceis no desenvolvimento de um jogo. Fãs do popular Commandos, em particular, acreditaram que ele merecia vencer na categoria estratégia, como aliás venceu.



Depois de dois dias de avaliação (e muito mais tempo jogando todos os games), surgiram os vencedores. Os títulos para PC levaram dois dos prêmios principais: o adorável Wargasm de DID triunfou na categoria ação e Populous: The Beginning, da Bullfrog, venceu em estratégia. Starcraft levou o título de Melhor Jogo Multi-Player.

Avaliar jogos é mais difícil do que classificar filmes, no mínimo porque há muitas possibilidades dos jogos darem catastróficamente errado. Entretanto, embora todos os prêmios, em última análise, reflitam uma opinião pessoal, os vencedores do Milia são todos jogos incríveis e merecem todos os elogios. ■



A velocidade dos carros de Grand Touring fascinou o júri popular

Confira os grandes vitoriosos

- Estratégia: Populous: The Beginning (Bullfrog)
- Ação: Wargasm (DID)
- Aventura: Zelda: Ocarina Of Time (Nintendo)
- Pilotagem/Simulação: Gran Turismo (SCE)
- Melhor Jogo Multi-player: Starcraft (Blizzard)
- Escolha Popular: Gran Touring
- Melhor Jogabilidade: Zelda: Ocarina Of Time



Castrol Honda Superbike 2000

Uma nova corrida de motos que promete detalhes bastante realísticos



Um jogo com assistência profissional do time Castrol Honda

Parece bastante improvável que, quando a primeira bicicleta foi construída, seu inventor tenha predito que um dia ela teria um motor a combustão preso à sua moldura estreita e que andaria a mais de 200 km/h. E se isso fosse dito, alguém provavelmente teria respondido: "Absurdo. E se você cair? Poderia ficar muito ferido. Quantas pessoas fariam isso?" Bem, se estivermos falando sobre jogadores, não muitas pessoas, já que o original e brilhante Castrol Honda Superbike não vendeu três décimos do que deveria. Por sorte, a Interactive

Entertainment está fazendo outra tentativa para atraí-lo para o mundo de alto desempenho das corridas de super-motos.

Como no jogo anterior, este foi feito contando com a assistência completa da Castrol Honda, levando ao que - eles afirmam - será uma simulação absolutamente fiel desse esporte. A equipe recebeu as características das motos reais e as inseriu em seus modelos físicos. Em seguida, comparou as características das motos computadorizadas resultantes - como aceleração e distância de frenagem - com as motos reais.

Se as características não combinavam, os modelos eram corrigidos.

O jogo apresenta dez novos e generosos níveis, todos baseados em circuitos reais, representando os dez originais. Graficamente, o principal acréscimo é a inclusão da captura de movimento do piloto, quando está competindo e quando está saindo de uma batida. Embora não seja tão bonito quanto o Superbike World Championship, deve ser muito mais condescendente com os iniciantes. Interactive Entertainment acelerará seu motor no começo de junho, na Europa. ■

Maximum Overkill

Um simulador de soldado do futuro

Consumida pelo sucesso de Delta Force, a Novalogic disparará uma segunda carga de sua metralhadora de jogos nos PCs. À diferença de que, dessa vez, a ação se passa 50 anos no futuro. Parece que a Ordem do Novo Mundo estragou tudo, fazendo com que duas coalizões se enfrentassem. Dessa vez, usando a acessível interface Delta Force, tem-se a opção de dez veículos aéreos e de superfície com que semear o caos. A tecnologia voxel também foi aperfeiçoada, utilizando gráficos de cores de 32 bit reais. Até mesmo a névoa toca a paisagem de maneira realista,

concentrando-se em grandes vales.

A defesa e a destruição de bases também envolvem uma porção mais importante do que em um jogo comum. Em vez de serem simples pontos de regeneração, cada uma delas é dividida em edifícios separados com funções definidas. Por exemplo, destrua a torre de comunicação de uma força inimiga e veja sua organização interna ruir. Isso deve ser especialmente devastador nas batalhas para até 32 jogadores, via Internet.

A Novalogic deverá enviar Maximum Overkill em julho para as lojas europeias. ■



A Novalogic adianta um futuro violento com este jogo.

DirectX

Mais integração e eficiência para games

Os porta-vozes da Microsoft revelaram recentemente o que haverá na futura versão do DirectX. As principais melhorias incluem um Direct3D com proposta mais eficiente, aumentando o desempenho com a mudança em seus métodos geométricos e de iluminação, destacando a textura, o desempenho e tornando seu uso mais simples. Isso fará com que jogos que utilizem Direct3D fiquem visualmente melhores.

Kevin Bachus, gerente de projeto do DirectX também especulou sobre o formato das futuras atualizações. A versão 8.0 incluirá a integração de Direct3D com DirectDraw, DirectSound e DirectMusic, o que deverá levar a uma programação mais eficiente.

Entretanto, ainda mais interessante é a inclusão no Windows de atualizações para comprimir/descomprimir jogos automaticamente, o que deverá tornar a instalação uniforme, além de perfis de jogos que fazem cada jogo passar automaticamente para sua configuração preferida de controle. ■

Bits

Gerenciador esperto

Está sendo desenvolvido na Alemanha, pela Endor, um novo gerenciador de memória especializado em jogos. Se você está farto de, a cada novo hardware instalado, ficar selecionando a configuração correta, este pequeno programa irá fazer todo o trabalho duro, em total harmonia com o Windows. Para maiores informações a respeito acesse o site: www.fanatec.com/. ■

Vampiros no monitor

Mais uma nova conversão do mundo dos consoles para o PC. Desta vez é Vampire, um RPG cujo enredo se passa a oito séculos atrás, no exato momento em que acontece uma guerra entre clãs de vampiros. Os ambientes variam entre as atmosferas medievais de Praga e Viena e viaja até os dias atuais, para Nova Iorque e Londres. O jogo também promete um modo multi-player revolucionário e deve ser lançado, em breve, pela Activision. ■



Mais cidades da Maxis

A Maxis continua dando apoio on-line para o mega-mundo de SimCity 3000. Existem planos, inclusive, de colocar novos terrenos para serem baixados pela Internet. Nova Iorque e São Francisco já estão disponíveis para o deleite dos fãs. E mais novidades ainda vêm por aí. ■



Bits

Um novo passageiro para Star Trek

O primeiro fruto da recente licença de Star Trek adquirida pela Activision começa a aparecer: Star Trek Voyager. Ele foi concebido para ser um jogo de tiro em primeira pessoa, tendo como desenvolvedor o time já consagrado da Raven, que tem em seu currículo jogos famosos como Hexen e Heretic. A promessa fica por conta de um inovador sistema multi-player e IA elevadíssima, para que cada inimigo reaja de maneira diferente, conforme a situação. ■

Sozinho no escuro

Outra seqüência para o quebra-cabeça da escuridão, Alone in the Dark, da Infogrames, está em andamento. Por enquanto, nenhum detalhe ou screenshot está disponível. O jogo original foi o pioneiro no gênero de horror em terceira pessoa, que o game Resident Evil implementou. ■



Os Flintstones estão voltando

O pessoal da Southpeak Interactive enlouqueceu. Depois de anunciar o desenvolvimento de jogos baseados na série de TV The Wild Wild West, eles agora buscam uma licença para um jogo de baseado num bolche dos Flintstones, da Hanna-Barbara. No melhor estilo desengonçado de Fred, o jogo promete ser bem excêntrico. Yabada-badoo! ■



F-22 Lightning III

A seqüência do mais popular simulador de voo

Já se passaram alguns anos desde que foi lançado o último e imensamente popular jogo F-22 Lightning. Por isso, já estava na hora de aparecer outro. E aqui está ele. Assim como todas as atualizações de costume dos dados de aviãoica e tecnologia gráfica, vemos novos elementos incluídos em sua estrutura de jogo, como padrões meteorológicos dinâmicos que podem afetar radicalmente o voo. E a capacidade de ser o anjo da morte definitivo lançando bombas atômicas.

Considerando-se o suporte consistente dos desenvolvedores da Novalogic na Internet para todos os seus outros jogos, não será surpresa se for dito que F-22 Lightning III tem grandes ambições multiplayer pessoais. Até 120 pilotos



Até 120 jatos lutando pela supremacia aerea

podem lançar seus jatos uns contra os outros em combates aéreos maiores do que a maioria das guerras modernas usando Novaworld. Também é incluído suporte para a tecnologia Voice-Over-Net de Novalogic.

A Novalogic estará lançando F-22 Lightning III no infinito céu azul europeu em junho. ■



Pharaoh

A viagem de César pelo Egito

Caesar III era incrível, assim como Caesar II e o Caesar original. Agora, só por brincadeira, pense nesses três títulos e diga o que eles tinham em comum... Fácil: todos são sobre César, que viveu em Roma e não, por exemplo, no Cairo. Mas a Impressions (os desenvolvedores por trás da trilogia sobre Júlio) decidiram explorar um pouco mais o campo para este quarto jogo da série. Ou seja, Pharaoh é a viagem de César ao Cairo: um simulador de construção de cidades em que o jogador é um jovem rei Tut, cuja tarefa é criar cidades gigantescas, monumentos e fazendas para acalmar tanto os cidadãos como os deuses. Tudo isso enquanto as águas do Nilo toca ameaçadoramente o fundo das casas e templos.

Dividido em três períodos de tempo (Egito do Antigo Reinado, do Reinado do Meio e do Novo



Lindos gráficos que retratam o dia-a-dia no egito

Reinado) entre os anos 2 900 aC e 700 aC, Pharaoh promete ser uma experiência épica, com objetivos específicos de missão e cenários com finais mais abertos.

As estruturas à sua disposição incluirão pirâmides, esfinges gigantescas e, a julgar pelas fotos, grandes estátuas de pombos com ovos na cabeça. Além disso, como na trilogia Caesar, a política e as exigências do povo terão grande importância na determinação das suas ações.

A Sierra abrirá o túmulo do Pharaoh em agosto, na Europa. ■

USAF

Emocionantes batalhas on-line no céu

Os aviões mais caros dos Estados Unidos recebem tratamento completo de simulação em USAF, o próximo simulador de combates aéreos dos reis da simulação. Ao todo são apresentadas oito aeronaves de combate, do camuflado F-22 Raptor e do bebedor de combustível A-10 Warthog, até os jatos de todo dia como o F-15 e o F-16. As campanhas incluirão missões de treinamento sobre o Grand Canyon, ações históricas do Vietnã e da Guerra do Golfo, além de um hipotético conflito futuro sobre a Europa.



USAF tem um projeto bastante ambicioso

USAF também será o primeiro jogo a suportar World War, o ambicioso plano da empresa para um novo mundo persistente e maciçamente multi-player on-line. Essencialmente, a idéia por trás de World War é o de uma batalha contínua pela Internet, com jogadores individuais controlando todos os diferentes aviões, tanques e navios.

O programa de conexão com o World War não será vendido separadamente, mas incluído em todos os futuros simuladores militares, o que significa que em algum momento, no futuro próximo, jogadores com diferentes tanques, helicópteros e infantarias poderão se conectar ao mesmo servidor e lutar em uma batalha realmente maciça.

A Eletronic Arts lançará USAF no verão europeu. ■



O futuro da Europa em suas mãos.

Werewolf: The Apocalypse

Lobisomens saqueadores vão invadir o seu PC

Werewolf é a conversão de um RPG de tabuleiro, mas não deixe que isso o engane a ponto de achar que é um daqueles jogos chatos e sem graça, pois sendo irmão de sangue de outro grande título, o jogo Vampire, espere pelo melhor.

No fundo, como o RPG que lhe deu origem, Werewolf tem mais ação que seu irmão. Mais do que uma aventura,

é um jogo em primeira pessoa com tecnologia Unreal com elementos de aventura.

Em seu mundo, esses lobisomens saqueadores pertencem a tribos que protegem cruelmente o Espírito da Terra de Gaia. Basicamente, são eco-terroristas com presas enormes e barba por todo o corpo.

Espere por impressionantes técnicas de metamorfose em tempo real e muita intriga entre as tribos com diferentes motivações.



Lobisomens virtuais detonando tudo

Tudo isso com uma boa ajuda colateral de violência de tirar o fôlego.

Werewolf sairá a tempo para curtir o verão europeu. ■

Bits

Mais noticiais sobre Lara

Quaisquer rumores sobre Tomb Raider - o filme sempre mexem com a mentes dos fãs. Alguns desses boatos contam que a tão desejada Lara Croft não será interpretada por uma mulher em carne e osso, mas remodelada em computação gráfica 3D. A empresa produtora, Core, desmentiu o boato afirmando que uma atriz já está cotada para o papel. Veremos. ■



Novidades para o Heretic II

A Raven colocou à disposição no site oficial do Heretic II, novos mapas e ferramentas para o jogo. Você poderá encontrar novos desafios, uma grande variedade de níveis para deathmatch e muitas outras coisas interessantes. O endereço do site é www.HereticII.com/. ■



O grande deslize de Age of Empire II

A Microsoft parece ter adiado um pouco mais o lançamento de seu grande game Age of Empire II. Rumores dão conta de que, devido ao grande sucesso de jogos como Civ e Alpha Centaury, os desenvolvedores resolveram pensar um pouco mais sobre termos mais profundos e gráficos mais detalhados para serem incluídos no jogo. ■

O acidente de Indiana Jones

A Activision e a LucasArts anunciaram recentemente que o lançamento de Indiana Jones e a Máquina Infernal, sofreu um acidente catastrófico. Depois de perder o controle de seu chicote, Indy deve sofrer um grande atraso, que será aproveitado para a inclusão de novas características ao jogo. A versão completa terá duelos multi-player, mas os níveis ainda não estão completos. A demora já pode chegar a cinco meses. ■

Clan Wars

Destrua seus inimigos sem dó nem piedade



Destrua tudo o que puder

Depois da magnífica fúria de saias de Braveheart, os ardilosos criadores de jogos de DMA apresentam sua opção de brutalidade nas terras escocesas, apresentando o que parece ser um estímulo direto ao prazer de jogar. Constrói-se um castelo e um exército. Em seguida destrói-se o inimigo antes que ele faça o mesmo. O ponto de referência mais simples parece ser uma atualização

mais imaginativa do clássico dos arcades Rampart. Podem ser enviadas forças de cerca de duzentos homens, apoiadas por temíveis implementos de esmagamento de paredes e membros usados em combates de campo.

A Gremlin permitirá que Clan Wars ataque o PC em setembro, na Europa. ■

Monstro!

Esmague cidades inteiras com suas criaturas



E um bom nome, não é? Mas que tipo de jogo é esse, hein? Bem, basicamente é uma atualização do clássico (ou seja, antigo) jogo para arcade Rampage... mas em 3D.



Uma quantidade razoável de monstros para escolher

Entretanto, à diferença do seu ancestral, ele de fato tem potencial de entretenimento. Pode-se escolher entre dez monstros, ou criar seu próprio no laboratório. Em seguida, é só sair esmagando cidades com suas mãos gigantes, ou lutar contra humanos na Internet.

Os desenvolvedores de Disintegrator querem lançar o game na época do Natal. ■



Um único objetivo: destruir tudo

Allegiance

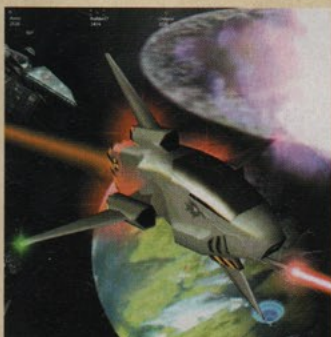
Vôos multi-player para até 350 participantes

Allegiance é o futuro jogo on-line de ação espacial da Microsoft, que parece ser a melhor oportunidade de recreação com gigantescas batalhas, ao estilo Guerra nas Estrelas. Um jogo pode ter até 350 jogadores e, embora os gráficos sejam bastante impressionantes, são as características incríveis que devem fazer a cabeça dos gamemaniacos, tanto nas arenas para combates mortais, como nos jogos em equipe.

Será possível escolher voar em qualquer coisa, de um explorador a uma nave de combate, e os papéis

de comandante e artilheiro estarão disponíveis. Ligado a árvores de tecnologia ao estilo RTS e a políticas inter-esquadrão, Allegiance pode ganhar sua lealdade.

A Microsoft estará lançando o jogo pela MSN na Europa em novembro. ■



350 naves espaciais ao mesmo tempo

Perdidos no espaço

Alguns títulos inexplicavelmente continuam ausentes no mercado brasileiro de games, apesar de terem sido anunciados muito tempo atrás pela Brasoft. Alguns exemplos: Thief, Blood 2, King Quest, Abe Odyssey 2 entre muitos outros. O que será que está acontecendo? ■

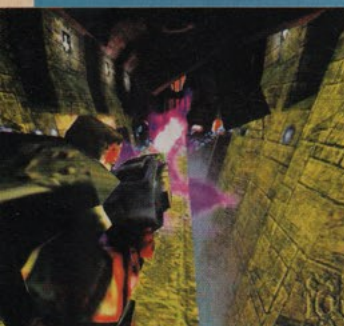
A volta de Diablo

Um dos mais bem-sucedidos games de RPG está recebendo merecida continuação. É Diablo II, que deve sair em breve com direito a batalhas multi-player e maravilhosos níveis para single player. Aguardem! ■



Quake 3 só para Mac?

Os usuários de PC ficarão espantados - e ao mesmo tempo desanimados - com o lançamento do tão esperado Quake 3 só para Mac. Alguns usuários mais fanáticos prometerão boicotar as vendas do produto, quando ele for lançado para PC. A demora, segundo apuramos, deve-se ao fato da versão PC conter muitos bugs. ■



Abaixo a pirataria!

A Greenleaf anunciou que estará realizando uma operação anti-pirataria visando colher resultados após a Fenasoftware. A empresa está adotando a nova tecnologia Safe Disk, da Macrovision, que impede a cópia ilegal de seus produtos. A medida tem total apoio da ABES (Associação Brasileira das Empresas de Software). ■

A equipe da CD Expert esteve na mais importante feira mundial do setor de entretenimento, a E3, que aconteceu em Los Angeles, EUA. E conferiu todas as novidades que vêm por aí no mundo dos games. Para saciar sua curiosidade aqui vão algumas notícias quentíssimas, diretamente da E3.

Seguindo uma tendência mundial, algumas empresas estão constantemente mudando de mãos. Este é o caso da **The Learning Company**, que agora pertence à **Mattel**, empresa com tradição no mercado infantil, tendo como principal produto a linha **Barbie**.

Outra empresa que mudou de dono foi a **Interplay**, adquirida pela **Titus**, uma empresa veterana de software que há muito tempo não consegue destaque no mercado de games. A **Infogrames** e a **Ubi Soft** também saíram às compras e levaram, respectivamente, **Accolade**

e a **Interactive Magic**, com direito a promissoras títulos como: **Shadow Company (IM)**, além de toda a linha de licenciados de esportes da **Accolade**.

Para completar esta fase de mudanças, a **Havas** levou para casa a **Sierra**. Muitos títulos também foram anunciados e devem, em breve, invadir o mercado mundial fazendo estrondoso barulho. Este deve ser o caso de **Delta Force**, o simulador de soldado lançado recentemente no Brasil, que vai ganhar uma continuação com direito a utilização da tecnologia **Voxel**, a mesma adotada no game **Outcast**. Entretanto, ainda não há nenhuma data confirmada para o lançamento.

Com relação a **Resident Evil 3**, tudo está sendo mantido no mais completo e absoluto sigilo.

A única informação anunciada é que a continuação está na pasta de projetos desde o lançamento do game anterior.

Legacy of Kain - Soulreaver também promete um arrebataro sucesso, já que conseguiu atingir a incrível marca de 150 mil cópias vendidas no EUA, antes



mesmo do lançamento. Muitos atribuem esta incrível marca à alta qualidade gráfica e o excelente contexto.

E por falar em dinheiro, **Daikatana** continua mantendo o título de jogo milionário. Informações dão conta de que **John Romero** e sua equipe já gastaram 26 milhões de dólares na produção deste jogo, que está disponível em versão beta e multi-player na Internet.

O mercado brasileiro também não foi esquecido. Nesta edição E3, a **Infogrames** e a **Ubi Soft** anunciaram que pretendem aumentar suas participações no Brasil ainda este ano, com a abertura de escritórios (no caso da **Ubi**) e uma distribuição mais atenta e regional de seus produtos. Na próxima edição você vai conferir, na íntegra, todos os detalhes da E3 e as promessas de lançamentos dos principais desen-volvedores de jogos do mundo. ■



Greenleaf e CD Expert prometem grandes surpresas na Fenasoftware

Como já vem acontecendo há alguns anos, a **Greenleaf** estará presente, junto com a **CD Expert Editora**, na **Fenasoft**, uma das mais tradicionais e importantes feiras de informática da América Latina, onde estão presentes a mais influentes e conceituadas empresas do ramo. A edição 99 promete trazer muitas novidades e acontece de 19 a 24 de julho, no Anhembi, em São Paulo.



O endereço do stand da **CD Expert** é rua JK 55/58. Lá, todos os visitantes poderão conferir os últimos lançamentos da **Greenleaf** e todas as publicações da **CD Expert Editora**.

Para obter o cartão de acesso à feira basta preencher o cupom que está na página 67 e enviar para a Sede **Fenasoft**- Rodovia SC 401 KM 01- Parque Tecnológico Alfa- Florianópolis- SC - CEP 88030-000. Os preços variam conforme a época da solicitação. ■

Legacy of Kain: Soulreaver

Vampiros trazem sangue novo para a ação em terceira pessoa

A Eidos está investindo pesado em seu novo jogo de ação em primeira pessoa e olha que ele não é estrelado por nenhuma beldade feminina. Desta vez, os jogadores têm um encontro marcado com Raziel, um dos seis tenentes vampiros de Kain – isso mesmo – o chupador de sangue que estrelou no RPG Legacy of Kain: Blood Omen. A nova versão, denominada Legacy of Kain: Soulreaver está sendo desenvolvida pela competente Crystal Dynamics, agora uma das marcas afiliadas da Eidos.

A história se passa mil anos depois da ascensão de Kain como governante de Nosgoth. A Humanidade foi escravizada, altares profanos foram erguidos para honrar os deuses da noite e gigantescas usinas vomitaram fumaça no céu para proteger os vampiros dos raios solares. Com o passar do tempo, Kain e seus tenentes começaram a evoluir e ganhar novas habilidades. No entanto, Raziel cometeu a ousadia de tornar-se mais poderoso que os demais. Considerando-o uma ameaça, Kain ordenou que fosse capturado e lançado em um abismo, de onde jamais retornaria com vida.

A aventura começa quando Raziel renasce no plano espectral, uma espécie de dimensão

alternativa semelhante à nossa, porém habitada pelos mortos. Confuso, nada lhe resta a fazer senão explorar o lugar em busca de respostas para sua nova existência e de uma forma de se vingar de Kain. Neste momento, o jogador percebe o quanto Soulreaver mudou em relação ao seu antecessor. Ao contrário dos gráficos 2D e estilo RPG de Blood Omen, tudo em Soulreaver é 3D e a jogabilidade lembra Tomb Raider, focalizando a exploração do cenário e a resolução de enigmas.

O visual das fases realmente impressiona. Quando Raziel atravessa os lúgubres calabouços e criptas que se espalham pelo jogo, é impossível não admirar os detalhes sombrios da arquitetura, inspirada no estilo germânico medieval: vitrais em forma de mosaico, torres pontiagudas e gárgulas criam um visual gótico de arrepiar!

Uma das características mais inovadoras do jogo entra em cena quando Raziel desenvolve a habilidade de transportar-se do plano espectral para o plano material. Isso é importante para a jogabilidade, pois determinadas áreas aparentemente inacessíveis em um dos planos podem ser alcançadas no outro. Por exemplo, no plano espectral, Raziel deve escalar uma torre

localizada depois de um enorme abismo. Se, à surgir uma plataforma rochosa onde pousará com segurança e poderá saltar novamente para o outro lado do abismo. Nos níveis mais avançados, enigmas complexos entrarão em cena, exigindo que o jogador realize determinadas ações em ambos os planos para que a solução se torne acessível. Pode parecer insano, mas cada fase foi desenvolvida em duas versões – uma para cada plano – e são completamente interligadas!

Infelizmente, transportar-se para o plano material gera um problema: à medida que o tempo passa, Raziel perde energia vital sendo que, tão logo as reservas se esgotem, ele é forçado a retornar ao plano espectral. A única forma de evitar que isto ocorra é alimentar-se das almas das criaturas que ele encontra pelas fases. Para fazer isso é necessário vencê-los em cenas de combate dignas de nota. Após uma sequência de golpes, os inimigos ficam indefesos e Raziel pode aproveitar-se da situação para queimá-los com uma tocha, atirá-los contra uma parede de espinhos ou – o favorito da galera – apanhar uma lança para atravessar-lhes o peito, suspendê-los no ar e deixar que morram lentamente. ■

No Brasil, em português

É evidente que Soulreaver tem potencial de sobra para transformar-se em um fenômeno mundial. A Eidos está apostando alto neste sucesso e a imagem de Raziel já serve de bandeira para a empresa divulgar sua linha de lançamentos para 99. Enquanto a Crystal Dynamics prepara os últimos ajustes na versão final, a equipe da Greenleaf nos enviou uma nota confirmando que já iniciaram os trabalhos de localização para lançar o game totalmente em português.



O game promete ação em dois planos diferentes: material e espiritual

Black & White

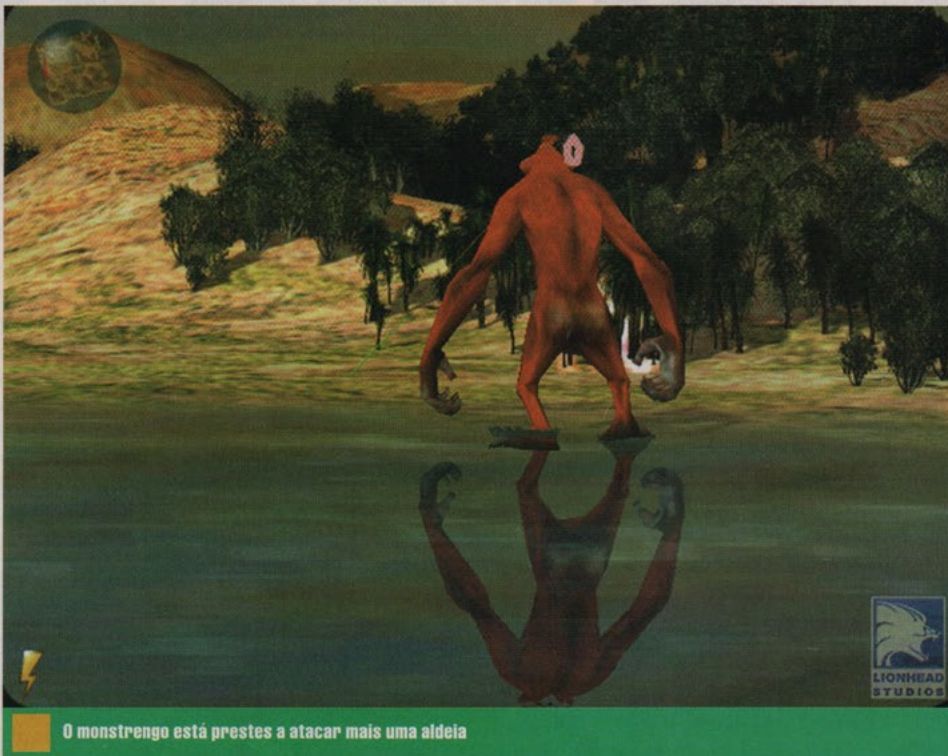
Crie um enorme monstro para agitar a sua cidade

Muito longe, sobre o mar ondulante iluminado pelo sol, há uma pequena ilha. Ela se destaca no horizonte, aumentando rapidamente, até preencher completamente a tela. Em um despenhadeiro está uma floresta, com árvores isoladas e milhares de sombras. Damos um zoom sobre ela, mal parando para admirar as pequenas pessoas correndo pelas bordas, antes de chegar a um vale.

Na outra extremidade, um rio desaparece e as montanhas se misturam à planície. Uma aldeia com cabanas, templos, obeliscos e milhares de pequenas pessoas cobre a planície. Perto de uma cabana há um barril e sobre o barril, cada vez maior, há uma maçã. E saindo da maçã, mexendo-se um pouco, há um verme.

A missão em Black & White era criar um mundo "real" para se viver, a partir de um ponto de partida tecnológico. E a Lionhead certamente teve sucesso, usando polígonos reunidos, mapeamento de ambientes e irregularidades, além de vários níveis de detalhes. É possível ver toda a ilha de qualquer distância. Isso é de vital importância, considerando-se que cada objeto em um mapa de Black & White é desenhado em escala perfeita.

A história gira em torno de um grupo de feiticeiros brincando de deus com avatares de mais de 50 metros de altura. Observar um deles se aproximar e se inclinar sobre uma aldeia, colocando delicadamente os residentes dentro da boca como salgadinhos, é uma visão fantástica. Essas criaturas são apenas parte da vida cotidiana em Black & White. Cada nível da ilha tem feiticeiros rivais lutando pelo controle usando suas criações e todos devem conquistar o maior número possível de tribos para gerar a força vital necessária para lançar magias.



O monstrengo está prestes a atacar mais uma aldeia

Cada tribo, seja japonesa, tibetana, grega¹ ou de índios americanos, tem um conjunto único de habilidades. Por exemplo, os índios americanos se especializaram em magia vudu do mal, enquanto que os iluminados gregos se concentram em magia de cura. Diferente de outros jogos, as magias que se decide usar afetam todo o mundo. Black & White monitorará constantemente suas ações e moldará o mundo gradualmente, de acordo com as mesmas. Se suas ações forem basicamente más, sua cidadela central se tornará mais escura e agourenta, e seus seguidores o adorarão por medo.

Tudo em Black & White é dinâmico e não há melhor exemplo do que o surgimento do seu

avatar, uma manifestação típica do seu poder mágico. É preciso alimentar esse monstro desde o nascimento, treiná-lo por meio de um sub-jogo, enquanto o mundo evolui ao seu redor, antes de libertá-lo. Se ele se tornar preguiçoso ou comer demais, sua aparência muda gradualmente para a de um monstro peludo e indolente.

A Lionhead também terminou de implementar sua revolucionária tecnologia de reconhecimento de gestos. Ela reconhece os movimentos do mouse e os traduz em magias. Girar um círculo fará surgir uma muralha de chamas, embora seja óbvio que se demore um pouco para acostumar-se. ■

Obsessão Compacta

Black & White está solidamente localizado no campo "não é para fãs de Deer Hunter", mas não está sozinho. No momento, há algumas outras equipes tentando desenvolver ecossistemas compactos, críveis e completamente funcionais em que brincar e é possível que todos estejam brigando no final deste ano. Giants, da Planet Moon, também apresenta sua visão do Éden, incluindo gigantes errantes, e também parece bonito. O outro competidor é o Outcast, da Appeal, uma aventura enorme e fantástica que inclui vida artificial e, como você já deve ter adivinhado, belos gráficos.



No game, feiticeiros rivais lutam pelo controle da ilha usando suas criaturas

Midtown Madness

Um passeio muito louco pelas ruas de Chicago

Sua idéia básica é muito semelhante ao futuro game Driver, da Reflection. Escolha uma cidade. Observe-a com cuidado. Certifique-se de que ela tem muitas inclinações e curvas emocionantes. Pegue todas as suas vias expressas, edifícios e paisagens famosas. Coloque-as dentro de um computador. Pegue um jogador um tanto louco e lhe dê os controles de um veículo. Solte-o e observe o caos. É uma fórmula minimalista, mas que faz qualquer um procurar suas luvas de motorista e sair detonando por aí.

Naturalmente, os dois jogos são diferentes o bastante para chamarem sua atenção. No mínimo, por se localizar em cidades diferentes. Em Midtown Madness corre-se pelas perigosas ruas da Cidade dos Ventos, o infame paraíso dos gângsteres da década de 20. Corra pelas amplas avenidas de Chicago, apenas pela glória hedonística e o jogo



O caos vai tomar conta da cidade

manterá ou não a qualidade dessa ação de arcade.

Há cinco estilos de jogo. No modo Explorar/Vagar, pode-se rodar à vontade pelas ruas e fazer o papel de turista com queda para acidentes. Se quiser correr contra oponentes, há os modos Waypoint, Blitz e Circuit. No primeiro, deve-se passar por pontos de checagem espalhados pela cidade. O computador sugere uma rota, mas pode-se usar qualquer caminho que se considere melhor. O layout dos quarteirões das cidades norte-americanas torna a navegação simples.

Para uma corrida mais contida em uma rota definida, pode-se selecionar o modo Circuit. Aqui, uma parte da cidade é fechada para uma corrida mais tradicional. Por fim, se quiser ter um pouco mais de controle sobre seu sucesso, pode-se selecionar multi-player via Internet e disputar jogos do tipo policiais de trânsito versus motoristas fugitivos, semelhantes aos de Need For Speed III, mas com acidentes maiores e melhores. Porém, contra várias expectativas, não é Carmageddon, portanto não será possível esmagar pedestres sob suas rodas. De algum modo, eles sempre conseguem desviar para o lado no último momento. Mas, felizmente, as pessoas são quase os únicos objetos em Midtown contra os quais não se pode bater.

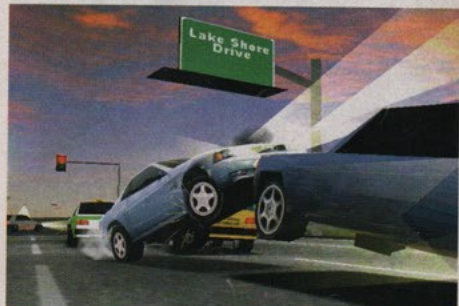
Graficamente, Midtown Madness usa uma tecnologia bastante otimizada para criar imagens de cidades que virtualmente surgem do nada e estão livres de nevoeiros. Do mesmo modo, as estradas estão cheias de motoristas inocentes que podem ser "costurados" ou ultrapassados em velocidade. Como Chicago é uma área metropolitana moderna,



O layout dos quarteirões facilita a navegação

está cheia de obstáculos, de maciças pontes geradoras de saltos até parquímetros montados para que possam ser derrubados em sequência, como dominós.

Pode-se escolher entre dez veículos com diferentes capacidades, de carros esporte a caminhões monolíticos. É bom ver um games superar as limitações naturais dos jogos de corrida e dar um grande campo para se explorar à vontade. ■



Dez veículos diferentes estão disponíveis

Heroes of Might and Magic III

The Restoration of Erathia

Sinta toda emoção de ser um cavaleiro medieval em emocionantes missões

O reino de Erathia vive o momento mais crítico de toda a sua história. O rei, assassinado anos atrás, retorna das trevas como um maléfico e impiedoso senhor da guerra, disposto a tomar à força todas as terras, destruindo todos os que se opuserem e estabelecer um novo reinado de sangue e medo. A sua filha, a então rainha Catherine, precisa conter e banir do seu reino esta invasão infernal. E conta com a ajuda de nobres cavaleiros de elite como você, para comandar exércitos nesta missão nada fácil.

Heroes III é um jogo de estratégia que contém elementos de sucesso de jogos consagrados tais como Civilization e Total Annihilation e resgata o melhor do gênero D&D. A princípio, os fãs de estratégia vão se familiarizar bem rápido com toda a proposta do jogo, graças às suas amigáveis interfaces. Os alucinados por RPG, por sua vez, irão se adaptar na mesma velocidade e sem nenhuma dificuldade, pois todos os componentes dos mais populares jogos desse gênero estão presentes.

A missão do personagem que você assume é procurar e recrutar aliados entre muitas possibilidades de escolha (de mágicos a bárbaros). Mas também será necessário localizar riquezas nas cidades do reino de Erathia pois, quanto mais dinheiro você tiver melhor será seu exército e suas instalações. Você pode se aliar a três tipos



Dezenas de itens para equipar o seu herói



As magias têm papel importante nas batalhas

diferentes de exércitos e ideologias. O primeiro deles é comandado pela rainha, que tem como único objetivo a libertação da terra. O segundo é composto por mercenários que estão dispostos a qualquer trabalho por dinheiro, sem se preocupar muito com os conceitos de certo ou errado. Por último, o mais sangrento de todos, é conhecido como os Senhores da Guerra, cujo objetivo é conquistar Erathia e destruir todos os que se opuserem a este ideal a qualquer preço. No total, existem mais de 120 heróis que podem ser totalmente personalizados e estão espalhados pelas muitas cidades do reino.

As cidades, quando tomadas (pela força ou pela simples ocupação), permitem que o jogador gerencie, não só os recursos militares e financeiros que dispõe, como também melhorar suas instalações. Esta é a parte que mais fascina os fãs de estratégia. Dependendo da maneira como se administra, é possível ter uma enorme cidade com recursos militares otimizados o suficiente a ponto de não haver adversários capazes de derrotar seus homens. Mas se a administração for desordenada, seus recursos financeiros, por maiores que sejam, irão desaparecer, sua cidade poderá falir e seus homens desertarão.

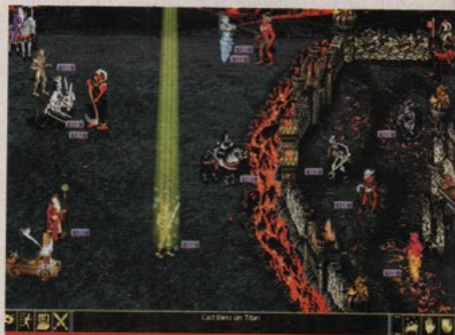
Como qualquer bom comandante de elite, você não entra definitivamente na batalha. Apenas ordena as ações de seu exército, que no decorrer do jogo ganham pontos de experiência. Isto significa que depois de cada vitória seus homens estarão mais fortes e inteligentes para as próximas empreitadas. Mas cabe lembrar que, conforme o



tipo de personagem escolhido, uma certa característica é aumentada e totalmente diferenciada para cada um deles.

As batalhas campais são o complemento e refletem perfeitamente o resultado da mistura. Todos os cenários são pré-renderizados em alta resolução e as furiosas disputas podem ocorrer automaticamente ou controlada por você. Os movimentos acontecem em turnos, ou seja o seus personagens tem um número determinado de movimentos que podem ser realizados até poder passar a vez para seu adversário. Esta vantagem permite que até oito jogadores se enfrentem ao mesmo tempo utilizando o mesmo micro. E acentua mais o conceito de estratégia tradicional ao jogo.

Os gráficos são ricos em detalhes e as inúmeras possibilidades de batalhas e conquistas tornam este jogo, distribuído pela Greenleaf um próspero candidato a permanecer instalado em seu HD por muito tempo. ■



É possível atacar fortalezas inimigas

PC GAMER BRASIL

Uma magnífica mistura de estratégia e RPG.

90%

Requisitos mínimos: Pentium 133, 32Mb RAM
3D0/Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Recoil

Uma desanimada guerra de tanques futurísticos

Se os jogos para computador pudessem prever o futuro, então certamente algum dia veremos um super tanque tão poderoso que poderá esmagar sozinho, nível após nível, inimigos armados praticamente sem um arranhão. Essa tem sido a essência de inúmeros jogos antes e também é o caso de Recoil.

A história é a de sempre: outro futuro utópico em que as máquinas enlouqueceram. Esse clichê batido é apresentado em alguns dos mais borrados e menos inteligíveis filmes vistos até mesmo em festivais estudantis. Previsivelmente, nada disso importaria se Recoil fosse bom no campo de batalha. Afinal, esse tipo de jogo tem a ver apenas com ação rápida e em viver ou morrer pelos pontos. Infelizmente, embora a jogabilidade seja muito bem executada, embora sem inspiração, ela está estruturada de maneira muito desleixada para ser divertida.

Pelo menos um ponto é frustrante demais: todos os níveis têm um número tão grande de



São dezoito tipos de armamentos

tanques com mira de precisão, que eles existem apenas para acabar com a sua munição e enfraquecer seus escudos. Há tantos deles que quase todos os níveis precisam ser jogados várias vezes, com um retorno constante a jogos salvos, para que se possa entender exatamente como o



Há um grande número de inimigos a serem derrotados



Os controles são bastante rígidos

quebra-cabeças de cada missão em particular deve ser resolvido. Isso é piorado pela falta de qualquer tipo de carregamento rápido ou tecla "salvar". Como não há sequer um início automático depois do nível em que se morre, há coisas demais a serem suportadas para um jogo de ação.

Os controles também são rígidos. É preciso controlar tanto a torreta giratória do tanque como seu chassis rápido. Gira-se o tanque com as teclas de seta e a torreta com o mouse. Mas como o chassis tende a seguir a torreta, fica-se constantemente andando em círculos, enquanto que problemas de recorte e mapas malfeitos, com frequência fazem seu tanque ficar preso em cantos estreitos, ou pular de maneira cômica em inclinações. O que funciona em um simulador como MechWarrior torna-se uma inacreditável chateação em um jogo para arcade.

Recoil tem alguns pontos redentores: níveis variados, vistas telescópicas e um satisfatório conjunto de dezoito armas diferentes, cada qual com seus próprios encantadores efeitos em 3D, além de uma elegante capacidade de transformar seu tanque em hovercraft, hang-glider, ou mesmo um submersível com armamento pesado, nos estágios avançados. Mas como nenhum desses extras realmente modifica a fórmula básica "venha aqui, atire nisso e pegue os power-ups", o resultado final é esquecível. Na melhor das hipóteses. ■



Apesar de tudo, tem um bonito cenário 3D

PC GAMER BRASIL

Fãs de ação podem dar uma olhada quando o jogo chegar às prateleiras de saldos, mas não antes.

50%

Requisitos Mínimos: Pentium 166, 32Mb RAM
Electronic Arts - www.ea.com.br

Lidere, destrua ou fique em pedaços



Depois de um século de sangrenta batalha galáctica, uma horda de alienígenas sanguinários, os KriiSara, ameaça exterminar a humanidade. Sua missão é liderar as tropas da Nova Aliança a partir de seu tanque de última geração, através de 28 missões brutais, para dar um fim a esse imenso perigo. Boa sorte! A humanidade está contando com a sua ajuda.

Coelhos Espaciais Têm Mais é Que Morrer Mesmo



Se você tivesse que escolher entre a deliciosa Allison Huxter e os horríveis coelhos espaciais, qual deles você iria preferir morto? Ajude Allison a salvar a sua irmã e acabar com todas essas pestes espaciais, neste jogo de ótimas animações e excelentes gráficos e texturas.

Onde encontrar a Qualidade Superior Greenleaf:

SÃO PAULO

CAPITAL: BESTBUY (011) 250.0500** • ELETRÔNICA VAN (011) 6901.6890 • GARCIA CENTER (011) 571.6611 • MAGAZINE MIRIM (011) 546.0707 • MEET POINT (011) 267.9537** • NET BOX IPIRANGA (011) 6940.5671** • NEW MÍDIA (011) 298.7572 • NUMBER ONE (011) 3872.0525 • STILL SHOP (011) 223.8999 / 542.5654 • **BARRA BONITA:** J.P.O LEME (014) 642.1268** • **CAPIVARI:** TJ INFORMÁTICA (019) 491.1115 • **CATANDUVA:** NET BOX (017) 522.4970**

• **INDAIATUBA:** SUPRIN INFORMÁTICA (019) 875.2616 • **ITÁPOLIS:** MICROBEL (016) 362.1033
• **ITATIBA:** MULTI SHOP (011) 7805.3088 • **JAÚ:** MEGA CD ROM (014) 622.1446 • **MARÍLIA:** BIT CHIP (014) 423.1454 • **SANTOS:** LIVRARIA E PAPELARIA MARAZUL (013) 236.7995 • **SOCORRO:** PAPELARIA COSTA (019) 295.3078 • **TUPÃ:** FORMA INFORMÁTICA (014) 442.1349
MINAS GERAIS
CAXAMBÚ: CASA CARUSO (035) 341.1106**

• **NOVA LIMA:** R2V2 (031) 286.1166** • **IPATINGA:** PROMPT (031) 822.3434 • **JUIZ DE FORA:** DOMIN GAMES (032) 232.3421 • FRAX (032) 215.5409**
NORTE/NORDESTE
• **CAMAÇARI:** MICRUS INFORMÁTICA (071) 821.5
• **CAMPINA GRANDE:** UNIVERSO DA INFORMÁTICA (083) 341.5959 • **FORTALEZA:** SHOW TECH (021) 241.3988** • SOFT SHOP (085) 244.4607 • JEQUICIÁ: S.W.S (073) 525.2415 • **MACEIÓ:** SUPRIFITAS (027) 326.2297 • **NATAL:** MIRANDA COMPUTAÇÃO (084) 326.2297

Tem Seu Produto Próximo

Competitividade Acirrada em Altíssima Velocidade

Vista o seu macacão de corrida, coloque as luvas e aperte os cintos para a mais empolgante e radical corrida de sua vida.

O sistema de Inteligência Artificial exclusivo do Grand Touring vai colocá-lo em uma simulação de corrida de altíssima qualidade, contra adversários reais que possuem raciocínio próprio de verdade.

São mais de 20 carros, incluindo os mais velozes modelos de série e os principais carros de competição. Grand Touring é a mais avançada mistura entre adrenalina, desafio e inteligência em simulações de corrida. Experimente a sensação de pilotar o carro dos seus sonhos com a mais veloz e impressionante tecnologia gráfica para PC!



A GreenLeaf tem uma linha de games com qualidade muito superior aos similares do mercado e pronta para agradar a todos os gostos.

As caixas e manuais são traduzidos e cada produto é cuidadosamente dublado

mpre um GreenLeaf de Você

"O Melhor Simulador de Helicóptero do Mundo"

- PC GAMER -



O Leste encontra o Oeste em uma luta apocalíptica de super-potências.

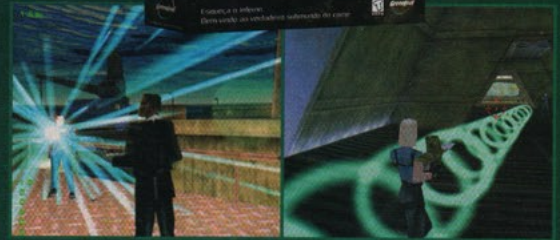
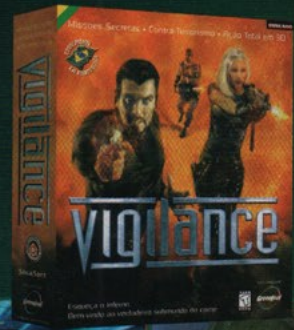
As "estrelas" deste combate são o Apache Longbow, a máquina de combate definitiva do exército norte-americano e o Havoc, a mais avançada arma de destruição russa, que se enfrentam neste que é simplesmente o mais perfeito simulador de helicópteros já desenvolvido para PC.

Além dos gráficos excepcionais, seu alto nível de jogabilidade, seus níveis crescentes de desafio ao jogador, sua atmosfera absorvente e os seus combates impecavelmente realistas tornam esse game a melhor experiência de todos os tempos em simuladores de voo.

ou legendado de acordo com a devida conveniência, para você só ter o trabalho de escolher qual deles é o seu preferido e se divertir até não poder mais.

Confira cada um dos nossos títulos e divirta-se!

Bem-vindo ao Submundo do Crime



Se você já se cansou de trocar tiros contra alienígenas em paisagens abstratas e está buscando um desafio de verdade, prepare-se para Vigilance, um jogo de tiro em 3D onde o perigo é real e seus inimigos fazem parte da pior escória da humanidade.

Estratégia e Batalhas Medievais totalmente 3D



Myth II se passa 60 anos após a derrota de Balor, o maléfico líder dos Fallen Lords. Porém, quando a paz iria reinar, o mais violento dos Fallen Lords resolve dar as caras. Aliado às tropas infernais, o terror marcha rumo às aldeias. Todos contam com você para encerrar este novo reinado de medo e sangue.

QUALIDADE SUPERIOR



www.greenleaf.com.br

206.2551** • FURTADO E MEDEIROS (084) 202.5522
• SALVADOR: TORTUGA INFOPORTO (071) 358.8631**
• ROLIM DE MOURA: A BOCA DISCOS (069) 442.2431
SUL/SUDESTE/CENTRO OESTE
APARECIDA DE GOIÂNIA: MISTER MULTIMÍDIA (062) 282.0540 • **BRASÍLIA:** CC ADVICE (061) 225.4772** • **CAMPO GRANDE:** FUTURO REVISTAS (067) 761.8376 • **CANAÓAS:** PERSONAL COMPUTADORES (051) 466.3030** • **CUIABÁ:** NET BOX (065) 624.8480 • **CURITIBA:** BANCA CIDADANIA (041) 257.1212 • BANCA BOM JESUS (041) 264.7662
• **DUQUE DE CAXIAS:** MARTEC (021) 671.9792
• **GOIÂNIA:** STOCK INFORMÁTICA (062) 285.6077
• **PASSO FUNDO:** GIAMAC INFORMÁTICA (054) 311.4499** • **PETRÓPOLIS:** MLAC (024) 243.2131
• **PORTO ALEGRE:** DIGIMER (051) 212.1253**
• MEGA MÍDIA (051) 339.3018** • **TRÊS RIOS:** ANATECH (024) 255.2112

** Lojas com os lançamentos mais recentes.

Todas as marcas e produtos mencionados pertencem aos seus respectivos titulares.

Army Men II



Os famosos soldados de plástico voltam à ação em novas aventuras



As batalhas acontecem por toda a casa

Quem, quando criança nunca brincou com aqueles soldadinhos de plásticos pela casa? Com toda a certeza para aqueles que passaram a infância travando enormes batalhas pelos cômodos ou destruindo algumas unidades de infantaria no quintal, a saudade deve estar enorme numa altura destas. Porém, todos estes bons e inesquecíveis momentos poderão ser revividos com Army Men II. Trata-se de um espetacular jogo de estratégia em tempo real que utiliza como personagens principais os saudosos soldadinhos coloridos.

Seria muito redundante dizer que o objetivo do jogo é destruir o exército inimigo, porém existe uma série de novidades que merecem ser comentadas. As missões não se resumem em simples destruições de massa, ou melhor plástica. Os objetivos das empreitadas são os mais variados

possíveis: resgatar um membro de sua equipe das linhas inimigas, proteger um determinado tipo de instalação militar ou restabelecer a ordem em um determinado ponto do território são alguns bons exemplos de aventura.

Mas não se engane, os obstáculos apesar de darem a impressão de ser facilmente superados contam com algumas surpresas para aumentar o interesse pelo jogo. Um ataque de baratas pode tornar uma simples missão de reconhecimento em uma sangrenta batalha em busca da sobrevivência.

Assim como na vida real, as unidades militares ganharam veículos e armamentos modernos. Fora as armas convencionais, como metralhadoras, granadas e bazucas, existem várias outras opções para derreter literalmente seus inimigos. Que tal usar uma lente de aumento para transformar o adversário em um monte de plástico



As missões variam muito



Muitos pedaços de plástico por todo o lado

retorcido? Ou ainda usar uma lata de spray com um isqueiro na ponta para imitar o efeito de um lança chamas?

A parte gráfica, muito realista, foi tratada com mais cuidado que na versão anterior. As batalhas acontecem em lugares não tão convencionais, como a pia da cozinha ou o jardim da casa, além de uma floresta recheada de trilhas e inimigos escondidos por todo canto, doidos para disparar sem dó.

A Inteligência Artificial dos soldados recebeu uma atenção especial. Conforme eles vão superando os desafios, suas habilidades aumentam gradativamente. E ainda, ao som de uma explosão de granada, uma brigada inimiga próxima parte com toda a força contra o jogador.

Mas nem tudo é perfeito neste mundo de fantasia. Algumas gafes na IA ainda são evidentes. Por exemplo, quando um incêndio está consumindo uma floresta inteira e os soldados inimigos estão escondidos nela, em vez de baterem em retirada, eles mantêm suas posições de ataque e acabam virando chiclete de forma cruel.

A jogabilidade também está mais evoluída: todos os comandos estão reunidos no mouse, tornando o controle do jogo totalmente intuitivo. É possível comandar um ataque ou montar postos de observação com um simples clique. Uma integração total entre as vozes dos personagens e a trilha sonora torna o ambiente ainda mais agradável e divertido.

Um detalhe importante sobre uma característica do programa de instalação é a busca automática de atualizações para o jogo, via Internet. Caso algum problema seja descoberto pela empresa que desenvolveu o produto, este será automaticamente corrigido. Sinal de um cuidado mais rigoroso e uma atenção melhor ao consumidor. Army Men II promete diversão para todos, permitindo inúmeras batalhas multi-player e uma boa quantidade de missões na opção single player. ■

PC GAMER BRASIL

Não há mais porque esperar: pegue seu sargento verde e inicie uma nova guerra contra o exército marrom.

75%

Requisitos mínimos: Pentium 90, 16 Mb RAM
3D0/Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Saga: Rage of the Vikings



Saiam da frente, os vikings estão chegando



■ Estratégia em tempo real

Reúnam seus filhos! Fugam de suas casas! Quem poderia ficar no caminho daqueles poderosos guerreiros nórdicos enquanto saqueavam, pilhavam e em geral se divertiam muitíssimo às custas de todas as fracas nações ao redor? E como reagiriam esses nobres selvagens, se soubessem que seus feitos e explorações iriam se tornar, em alguns séculos, o tema de um inofensivo entretenimento de computador? Eles se sentiriam honrados por esse tributo? Ou ficariam desgostosos com essa gentileza?

Fiéis à forma, os irônicos editores galeses escolheram abordar sua nova criação a partir de um rumo ambicioso e exclusivo. Semeando um punhado de idéias novas no modelo padrão de estratégia em tempo real, eles conseguiram uma fórmula que é ao mesmo tempo original, eficiente e agradavelmente complexa, utilizando elementos que parecem mais confortáveis em jogos de turnos ao estilo Civ, mas que funcionam surpreendentemente bem em tempo real.

Na história, você comanda e administra clãs de guerreiros vikings, enquanto procura destruir ou

assimilar as forças inimigas, formadas por outros clãs e um grupo de raças retiradas das lendas nórdicas e gerais, como anões, gigantes e centauros. Alguns dos cenários permitem que se jogue como essas raças, para que se possa sentir seus pontos fortes e fracos. Cada raça tem suas próprias configurações de unidade que, embora mudem de maneira aceitável de raça para raça, são bastante restritas para uma raça individual. Mas Saga não enfatiza massas de diferentes unidades, oferecendo um núcleo bastante comum de soldados, esperando que o jogador desenvolva sozinho várias tecnologias.

Os recursos surgem na forma de comida, madeira e metais, que devem ser cultivados e guardados enquanto as estações mudam com a passagem do tempo. Com o inverno há problemas



■ Toda a violência típica dos nórdicos



■ Cada raça tem suas características

na produção de unidades ou em fazer algum trabalho útil, se não se passou o outono ocupado como um esquilo. É um toque interessante e se reflete em todo o sistema de produção de tropas.

Em vez de criar soldados e trabalhadores em alojamentos, é preciso enviar unidades femininas e masculinas para uma casa e... deixar que a natureza siga seu curso. Eles obviamente precisam de recursos e cultivam automaticamente o que precisam. Após algum tempo, tem-se mais algumas unidades prontas para o combate.

Infelizmente, a experiência toda é arruinada por uma interface de controle pegajosa e pela falta de novidades nas cenas de combate. O que é uma pena, pois o mecanismo raro e detalhado do jogo funciona com algum sucesso. Mas o resultado final desse planejamento é uma competição monótona entre combatentes muito semelhantes. ■

PC GAMER BRASIL

Certamente não é um clássico, mas uma abordagem justa de algo novo.

70%

Requisitos Mínimos: Pentium 166, 32Mb RAM
Cryo - www.cryo-interactive.com

Quest for Glory V: Dragonfire

Uma nova seqüência para um dos mais antigos RPG's da Sierra



Um RPG à moda antiga

Quando o assunto é tradição, muitos a defendem com fervor. Porém, quando se fala em jogos, a coisa muda de figura. Este é o caso da série Quest For Glory, que é mais antiga do que parece.

Cada jogo se baseia nos predecessores quanto a locações, personagens, criaturas e "regras" do ambiente. Embora isso reforce o ambiente do jogo para quem já conhece a série, os



A interface não é complicada

novatos provavelmente considerarão esses itens alienantes.

Espera-se que o jogador assuma o papel do herói dos jogos anteriores (pode-se mesmo carregar o personagem de QFG IV, se for possível recordar um fato de tanto tempo atrás), o que significa que os personagens continuam se referindo a eventos que, muitos jogadores que não conhecem a série, não saberão do que se trata.

O problema em ter raízes tão profundas é que o jogo lembra muito RPGs que de fato não permitem que sejam tomadas decisões-chave por si só. Pode-se resolver quebra-cabeças de vários modos, mas eles em geral dependem de se estar



Gráficos achatados e quase sem perspectiva

jogando como Guerreiro, Ladrão, Feiticeiro ou Paladino. E não esconde o fato de ser totalmente linear. A história se resume dessa forma: o Rei de Silmaria morreu, complete a missão A, B, C etc. para se tornar rei. As sete missões, ou ritos, na verdade são muito intrigantes e o obrigam a pensar sobre os itens que encontram.

Também há várias outras situações que



Há vários quebra-cabeças

chamam sua atenção: o mini-jogo de lançamento de faca na taverna é bastante divertido, pois se está competindo com um gladiador. Mas há aspectos fora de moda e sem imaginação em excesso no jogo, para torná-lo uma experiência realmente divertida e absorvente.

Os gráficos, apesar de usarem alguma perspectiva, são achatados, monótonos e pixelizados. O combate é uma experiência realmente terrível: aconselha-se o uso do teclado, mas com certeza você vai terminar clicando o mouse selvagemmente, enquanto tenta manter o cursor no inimigo.

Mas espere, o pior ainda está por vir. O humor característico de QFG está de volta e pior que nunca. Trocadilhos realmente horríveis são a marca registrada do jogo. Você será bombardeado com eles todos os dias, se confiar no gnomo dono da hospedaria quanto ao café da manhã.

Em resumo, é uma experiência desesperadoramente medíocre. Queremos inovação. Queremos imaginação. Queremos humor sutil e original, ou nenhum humor. Somos conhecedores de jogos e isso é café pequeno. ■

PC GAMER BRASIL

Aventura retrógrada que já passou muito da sua época de jogabilidade.

60%

Requisitos mínimos: Pentium 166, 32Mb RAM
Sierra - www.qg5.com

South Park

As crianças com o humor mais ácido da televisão invadem o PC



Os inimigos são inúmeros

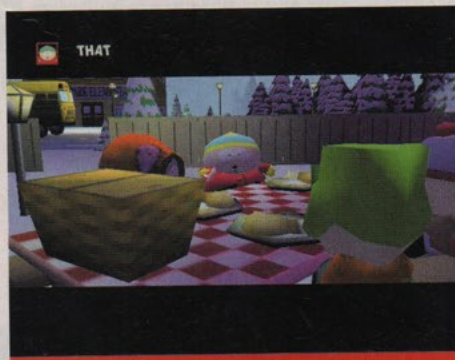
Quando foi anunciado o lançamento do jogo baseado no desenho animado exibido pela MTV, muitas especulações surgiram e com elas uma expectativa por algo realmente inovador e divertido. Principalmente pelo fato do jogo utilizar a mesma plataforma na qual foi desenvolvido Turok 2. O óbvio era que sairia daí um jogo de tiro em primeira pessoa, permitindo, no mínimo, a escolha do personagem. Para aqueles que esperavam algo mais, o desapontamento foi grande.

Antes de seguir com qualquer crítica ou elogio, cabe lembrar que estamos falando de South Park, cuja estrutura é extremamente simples, beirando o absurdo. Alguns boatos dão conta de que o desenho é criado no PaintBrush do Windows e leva nada mais que um dia para seus criadores terminarem um episódio completo. A partir daí, esperar lindos gráficos é pura bobagem.

A parte gráfica segue a mesma linha do desenho: simples, com traços grosseiros e efeitos precários - para não dizer inexistentes - de luz e sombra. Os edifícios são estruturas totalmente

lacradas. Apesar de existirem portas, não é possível passear pelo interior de qualquer casa ou loja. Muitas vezes o jogador se sente como um rato de laboratório preso em um labirinto cheio de perigos, onde só existe uma única saída.

A solidão é outro fator crucial para os críticos deste game. Muitas vezes, apesar de estar cercado de gente, não existe a menor chance de interação. Na melhor das hipóteses, alguns irão xingar você sem levarem uma resposta adequada. O enredo é típico do conceito South Park. Depois da queda de um meteoro na Terra - que por acaso só atingiu a cidade natal dos pestinhas - uma série de eventos estranhos começa a acontecer. Nossos projetos de anti-heróis têm que eliminar uma série de inimigos, tais como perus malucos, vacas desgovernadas, aliens e outros personagens sem imaginação.



O enredo é típico da série

As armas para esta lúdica batalha não poderiam ser diferentes: a principal delas são bolas de neve que, quando urinadas, se transformam em uma poderosa ferramenta letal. A considerar que os jogos de tiro em primeira pessoa investem pesado em artefatos bélicos de grau tecnológico avançadíssimo, os pobres garotos vão pela contramão da história, causando um acidente inigualável.

A IA do jogo é a mais triste e fraca já vista, mesmo tendo em mente que uma enorme pedra vinda do espaço tenha achatado o cérebro dos pobres moradores da América e que se está lidando com crianças recém-alfabetizadas. Todos correm de forma quase que uniforme em direção ao jogador, sendo muito difícil escapar de ataques furiosos. A quantidade de inimigos é exagerada e



As armas são criativas e...

desanima até o mais sanguinário dos jogadores. Quem quer matar 170 perus malucos recusados pela Sadia? Ou 200 vacas loucas? Talvez, se o fato do extermínio não fosse tão obrigatório, a coisa poderia ser encarada numa boa. Não se pode passar de nível enquanto não se matar todos os inimigos. A jogabilidade até que não é ruim, porém a falta de recursos como corridas e pulos atléticos é sentida. E fica pior no momento em que o jogador se depara com um estouro de boiada em sua direção.

Em resumo, South Park está fora de sua época. Talvez se tivesse sido lançado no auge de Doom, poderia ser considerado aceitável, mas comparado a jogos como Shogo, Unreal ou Quake é pura covardia. ■



... quando misturadas a outras substâncias são fatais



Todos os personagens estão presentes

PC GAMER BRASIL

Uma plataforma poderosa esconde um jogo fraco e sem graça.

14%

Requisitos mínimos: Pentium 200, 32 Mb RAM
Acclaim - www.acclaim.net

Uprising 2: Lead and Destroy

Uma mistura de ação 3D com estratégia em tempo real



Você tem total controle de suas unidades

Junte um jogo de tiro em primeira pessoa a uma história e o que se consegue é a deliciosa alegria de Half-Life. Una a estratégia tradicional em 2D com jogo em tempo real e nasce o irresistível Command & Conquer. E o que é Tomb Rider, da Core Design, a não ser uma inteligente combinação de jogos de plataforma e 3D de última geração?

Uprising 2: Lead And Destroy, da 3DO, é um desses experimentos que atingem um grande passo acima do original. O jogo mais uma vez coloca o jogador no comando de um super-tanque anfíbio Wraith, desafiando-o a correr por uma série de paisagens planetárias destruídas, lutando contra exércitos alienígenas. Especificamente, você recebeu a missão de lutar pela Nova Aliança, os mocinhos inter-galáticos que estão travando uma guerra sem tréguas contra os cruéis Trich, inimigos sanguinários que invadiram mundos-chave com aeronaves, tropas de infantaria e armaduras móveis.

À primeira vista, é o típico herói solitário contra um cenário de chances improváveis: você contra o tipo de robôs controlados pelo computador que compensam sua falta de inteligência com superioridade numérica. Mas o que dá alma nova à jogabilidade de Uprising 2 é que seus tiros em 3D foram reforçados com alguma construção de bases estratégicas e unidades de manufatura. Portanto, é um jogo com duas faces bastante diferentes.

Cinquenta por cento de Uprising 2 é "um pouco como Quake". Usando familiares teclas de

jogo W, A, D e S para andar e desviar, junto com o mouse (usado para olhar e atirar), é fácil orientar seu bem armado tanque através de vários campos de batalha.

Os 36 diferentes níveis, classificados por grau de dificuldade podem ser jogados como cenários solo ou reunidos em uma das três campanhas do jogo. Não importa como você decida enfrentá-los, os mecanismos básicos são os mesmos. Portais que restringem o mapa precisam ser destrancados e abertos. Há aparelhos de teleporte ao estilo de Stargate para levá-lo a novas áreas do mundo. Sem mencionar uma coleção de power-ups colecionáveis e atualizações de armas, embora seu Wraith comece com apenas uma configuração básica de lasers e foguetes não guiados. Quanto ao restante, é um pouco como Command & Conquer" e, por trás da rápida ação em 3D, Uprising 2 também pretende ser um jogo de estratégia.

Enquanto algumas batalhas possam ser ganhas somente com o poder do Wraith, os jogadores são encorajados a construir e reunir forças móveis próprias. Para isso, há espalhados pelo mundo alguns "quadrados de requisição", cada qual ligado a vários quadrados vazios de edifícios. Dirigindo o tanque para um desses quadrados de requisição pode-se iniciar a construção de uma base chamando-se uma Cidadela. Uma vez que essa estrutura de controle caia de órbita, pode-se colocar metralhadoras automáticas e baterias SAM para defendê-la, antes de acrescentar edifícios de fabricação para converter energia pura em úteis unidades extras



As construções são lançadas de uma nave



Os ataques são incansáveis

(tropas de infantaria, tanques leves e pesados, interceptadores aéreos e bombardeiros).

Como em qualquer jogo de administração de recursos, o truque é conciliar construção de base e unidades com as necessidades do combate em tempo real. É uma idéia ambiciosa e, considerando-se a popularidade de títulos isométricos como C & C e Total Annihilation. Uprising 2 quase não tem falhas. A paisagem é lindamente

renderizada (especialmente quando acelerado por 3Dfx) e as missões individuais usam paisagens variadas. A ação em 3D é bem rápida, porém em algumas vezes até demais. Seu Wraith pode imitar o movimento livre de um personagem de Quake ou Half-Life, tendo a agilidade e não ficando atolado nos lamaçais, ou bloqueado em terrenos irregulares, graças a uma espécie de turbo. O principal problema é sua armadura, fraca e muito vulnerável aos tiros inimigos. Mas cabe lembrar que a proposta do jogo é ser um misto de ação e estratégia. Talvez esta seja a explicação mais aceitável para tal fato.

O resultado são níveis repletos de ação onde os pontos básico, para o sucesso são: matar os saqueadores alienígenas, construir uma base, construir unidades, ir para o ponto de checagem seguinte e repetir o processo. Porém, a fórmula para conseguir êxito nisto depende da combinação precisa entre os gêneros. Um editor de mapas acrescenta alguma longevidade, mas o faz a um jogo que provavelmente só se querará jogar por alguns dias.

Em resumo, Uprising 2 não é um jogo que pode ser visto única e exclusivamente pelos olhos de um jogador sanguinário, amante da ação, nem tão pouco por um estrategista fanático. Na verdade o equilíbrio é o que torna este game interessante. ■



PC GAMER BRASIL

Uma deliciosa mistura de estratégia e ação.

85%

Requisitos mínimos: Pentium 166, 32Mb RAM e placa aceleradora 3D
3DO/Greenleaf - www.greenleaf.com.br

CD EXPERT KIDS

Oscar, O Balonista Descobre a Fazenda

Na nova CD Expert Kids, o divertido Oscar viaja em seu balão rumo a uma fazenda de verdade e leva a criançada junto com ele.

Nesta edição, você vai descobrir muitas coisas interessantes sobre a vida no campo e aprender muito sobre a natureza.

Porque as galinhas comem pedrinhas? Os porcos são mesmo sujos como parecem? Porque os pássaros voam para longe durante o inverno? Oscar e seu amigo Baltasar vão ajudá-lo responder estas perguntas. Baltasar é um pesquisador muito curioso que quer descobrir de todo jeito de onde vem os alimentos que comemos. Mas ele tem um probleminha: morre de medo dos bichos da fazenda. Por isso, Baltasar adora quando Oscar se prontifica a ajudá-lo nesta tarefa.

No CD-ROM desta edição, você também vai poder ajudar Baltasar e Oscar, o Balonista, a desvendar os segredos da fazenda, por meio de muitos jogos e brincadeiras super-divertidas. Vai conhecer melhor as plantas e os animais, procurar os ingredientes para fazer sua comida e visitar todos os bichos durante as quatro estações do ano. Mas a CD Expert Kids ainda traz muitas outras novidades. Nas páginas da revista, você vai fazer uma viagem muito interessante pela Estação Ciência, um lugar, em São Paulo, cheio de brincadeiras curiosas. No Circo do Beto Carrero, vai conhecer Ornella, uma menina que sabe fazer acrobacias como gente grande. Também vai saber um pouco mais sobre os meninos do DDD e DDI, aqueles que aparecem toda hora na televisão.

E já que o assunto do nosso CD-ROM é bichos, na seção Monte e Remonte da revista, aprenda como fazer um pássaro com apenas uma folha de papel. Em Bichos & Cia, saiba tudo sobre a vida mansa da preguiça, uma criatura da floresta que só quer saber de ficar pendurado numa árvore comendo folhinhas o dia inteiro.

Não perca esta edição "animal" de CD Expert Kids! ■



Algumas plantas crescem na parte de cima, outras embaixo da terra



No jogo dos Ovos você não pode deixar cair nenhum



Os bichos não vão esconder nada de você...

Jogos Indicados



Populous: The Beginning

A série da Eletronic Arts já é um sucesso há muito tempo e The Beginning retorna para arrasar. Neste game você faz o papel de uma divindade na forma de um raio de luz vindo do céu, que comanda uma população. Sua missão é usar o poder da fé para destruir os inimigos. Na versão completa você terá várias opções a mais para melhorar o seu desempenho nesta guerra santa, até mesmo veículos.

Eletronic Arts

www.ea.com

Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 25



Redline

Imagine misturar o que há de melhor em Carmageddon 2 (atropelamentos incríveis) e Quake 2 (matança da melhor, com tecnologia futurista) e você terá Redline. A história se passa em meados de 2066, época onde ocorre uma enorme guerra de gangues em todas as partes do mundo. Na versão completa, há mais de onze veículos diferentes para serem usados, vários personagens e armas, mais de vinte níveis com detalhes impressionantes e uma trilha sonora animal. É possível jogar em multi-player com até dezesseis pessoas ao mesmo tempo.

Accolade

www.accolade.com

Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 25



Resident Evil 2

Nenhum game retratou tão bem os zumbis como a série Resident Evil, de sucesso absoluto e fama mundial. Nas ruas de Raccoon City, milhares de zumbis procuram carne humana e fresca para aliviar a dor de estar morto. Você vai jogar na pele do policial Leon ou de Claire, irmão da primeira personagem do game. A Capcom caprichou nos detalhes gráficos e deu um toque extremamente dramático ao jogo, evidenciado pelo fabuloso jogo de câmeras.

Capcom

www.capcom.com

Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 25



Apache Vs Havoc

Imagine a sensação de pilotar o helicóptero top de linha norte-americano - US AH64 Apache Longbow - ou a estrela russa Mi 28N Havoc B. Prepare-se para encontrar o mais bem produzido simulador de helicóptero do mundo. Toda esta tecnologia pode ser desfrutada em intensos combates multi-player, conexão serial, modem, Lan ou Internet. Mas aqueles que preferem missões single player terão três campanhas gigantescas para disputar o domínio dos céus.

Empire

www.empire.co.uk

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 26

PC GAMER BRASIL

TOP 20

1	Myth II: Soulblighter	(Greenleaf/Bungie)
2	Sim City 3000	(Electronic Arts)
3	Heroes of Might and Magic III	(Greenleaf/3DO)
4	Sid Meyer's Alpha Centauri	(Electronic Arts/Activision)
5	Baldur's Gate	(MPO/Interplay)
6	Fifa 99	(Electronic Arts)
7	Apache Havoc	(Greenleaf/Empire)
8	Heretic II	(Electronic Arts)
9	X-Wing Alliance	(Brasoft/Lucas Arts)
10	Uprising 2	(Greenleaf/3DO)
11	Space Bunnies Must Die!	(Greenleaf/Panasonic)
12	Rogue Squadron	(Brasoft/Lucas Arts)
13	Black Dahlia	(Greenleaf/Take 2)
14	Tomb Raider III	(Brasoft/Eidos)
15	Vigilance	(Greenleaf/Segasoft)
16	Wargasm	(Infogrames)
17	Grand Touring	(Greenleaf/Empire)
18	Combat Flight Simulator	(Microsoft)
19	SIN	(Electronic Arts/Activision)
20	Full Burn	(Greenleaf/Take 2)

Nota: Pesquisa baseada em consulta a lojistas das principais capitais brasileiras, realizada em maio de 99. Reflete os jogos mais vendidos no período da pesquisa.



Myth II - Soulblighter

A continuação do jogo do ano retorna com uma interface mais simplificada, gráficos aprimorados e uma Inteligência Artificial ajustada para uma reação mais realista por parte dos inimigos. A versão completa permite que um batalhão de dezesseis pessoas jogue em multi-player ou escolha 25 missões diferentes. O maior diferencial sobre a versão anterior é a possibilidade de criar novas missões através dos poderosos editores de Myth II.

Bungie

www.bungie.com

Greenleaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 26



Turok 2: Seeds of Evil

Com o segundo episódio, Seeds of Evil, Turok ganhou muito mais realismo e força. O jogo é tomado pela incrível potência gráfica, que permite que detalhes sejam muito bem explorados, resultando num jogo que realmente traz as feras para as telas dos gamers. Chaves escondidas, passagens secretas, pessoas a serem resgatadas e muitos, muitos inimigos. A animação dos personagens está bem construída, assim como a do nosso herói. A aceleração gráfica é tudo para tornar as explosões um show à parte.

Acclaim

www.aklm.com

Onde encontrar o demo:
Revista CD EXPERT nº 26



Divulgação

Star Wars

a aventura continua

Do filme mais esperado do ano nasceram três games que vão dar o que falar

Se a idéia de assistir Star Wars Episode 1: The Phantom Menace enche qualquer um de excitação, imagine ter nas mãos esse que é possivelmente o jogo mais emocionante que você já viu. Durante o lançamento norte-americano do filme saíram três jogos de Guerra nas Estrelas: Racer, inspirado em Wipeout (veja o quadro *Novos Frutos*), The Gungan Frontier e Star Wars Episode 1: The Phantom Menace – o jogo do filme.

Estamos falando de ação. Estamos falando de aventura. Estamos falando de solução de quebra-cabeças, opções de diálogo, múltiplos ângulos de câmera, itens de inventário, quatro personagens jogáveis, vozes originais, cenas cinematográficas... Na verdade, estamos falando de todos os segredos do filme colocados em um dos mais envolventes e desafiadores títulos da LucasArts que já se viu. E, considerando-se que seu catálogo inclui A Maldição da Ilha do Macaco,

Grim Fandango, Jedi Knight e X-Wing Alliance, isso não é pouco.

A direção que escolheram seguir em The Phantom Menace parece ser, pelo menos de início, estranha. Nem estritamente em terceira pessoa, nem de cima para baixo, a ação se desenvolve em sua maior parte no que é melhor descrito como uma versão mais evoluída do ponto de vista de Tomb Raider. A julgar pelo que foi visto nas primeiras cenas do filme, parece que a LucasArts



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

escolheu o único caminho de desenvolvimento disponível, considerando-se a grande riqueza e variedade da história.

Apresentando doze locações diferentes, o jogo o leva para uma jornada que começa com a fuga de uma nave espacial da Federação Comercial. Você vai lutar contra legiões de Droids de Combate em pântanos e cidades submersas e ainda explorar a palpitante cidade de Mos Espa no desértico planeta Tatooine, bem como o quartel-general galáctico, em Coruscant.

Parece que o único meio de permanecer fiel às seqüências de combate em larga escala do

filme, às bizarras criaturas alienígenas da imaginação de George Lucas e à ideologia política da guerra, era criar um gênero diferente de tudo o que já foi visto. Às ocultas de quase todos, LucasArts começou a trabalhar no jogo *The Phantom Menace* há mais de dois anos, em uma época em que mesmo a existência do filme era descartada como uma simples conjectura.

A grande equipe principal foi obviamente bem utilizada e lhes foi permitido criar uma poderosa tecnologia 3D a partir do zero, bem como foi dada a oportunidade de trabalhar de perto com o próprio Lucas e os feiticeros de efeitos especiais na arte do jogo. Como consequência dessa relação íntima de trabalho, o jogo reflete com exatidão os eventos que ocorrem durante o filme, permitindo jogar com quatro personagens diferentes (veja quadro Jogo para Quatro). Certo, não é possível se alternar entre eles à vontade – o jogo decide quando oferecer a você um novo papel – mas com frequência o jogador se vê acompanhado por um dos outros três personagens.



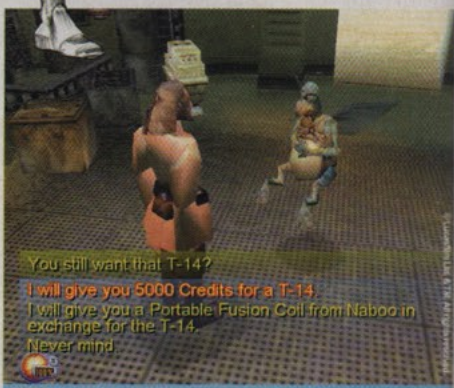
Naturalmente, a presença de um aliado controlado por IA aumenta seu poder de fogo e a chance de sobrevivência em uma ou mais áreas perigosas. Entretanto, isso também significa que se é obrigado a proteger o parceiro, se quiser completar o nível. A rainha, em particular, é um personagem vulnerável e quando se joga como Obi-Wan é imperativo protegê-la das atenções dos equivalentes aos Stormtroopers do filme, os Droids de Combate de aparência retrô. Se algum personagem morrer, é fim de jogo.

Por sorte, o número de medidas ofensivas e defensivas disponíveis é bastante ampla. Mesmo que dois Jedi usem essencialmente espadas laser, o pessoal da LucasArts fez o possível para garantir que o combate seja tão imediato e detalhado como em *Jedi Knight*. Eles afirmam que haverá um total de quinze movimentos exclusivos de sabre na versão final e, embora não sejam completamente óbvios os benefícios do ponto de vista de cima para baixo na escolha do melhor golpe no calor da batalha, eles não descartaram a possibilidade de usar uma perspectiva muito mais tradicional (talvez ao



Divulgação

Assim como o filme, o jogo é muito bem detalhado



Todas as falas foram duplicadas por atores do filme

Jogo para Quatro

Você vai poder incorporar estes personagens

Qui-Gon Jinn

Sendo um venerável Cavaleiro Jedi, é responsabilidade de Qui-Gon cuidar do jovem Obi-Wan Kenobi e treiná-lo. Representado por Liam Neeson no filme, Qui-Gon passará para o PC como o personagem que tanto pode ser controlado como ajudado por você, dependendo do nível e das escolhas de diálogo feitas. Tendo uma espada laser verde como arma principal, a luta se baseia principalmente em refletir o fogo inimigo de volta para eles, bem como em aprender o grande número de ataques de sabre à sua disposição.



Obi-Wan Kenobi

O jovem 'Ben' Kenobi é, como sugerido no filme original, algo como um dissidente. Sendo um Jedi em treinamento, seu controle da Força ainda não é perfeito, embora sua competência em combate compense sua falta de experiência. Jogando como Obi-Wan, com frequência o jogador contará com a ajuda de Qui-Gon. Embora os dois personagens confiem nas espadas laser para lutar, os poderes da Força também estarão disponíveis para uso com opositores de mente mais fraca.



Capitão Panaka

Oficial de Segurança da Rainha, o Capitão Panaka tem uma visão mais moderna de combate e é o complemento perfeito do estilo de luta Jedi tradicional. Suas convicções são semelhantes às de Han Solo, no que se refere à dama sob sua proteção precisar ser protegida a qualquer preço. Não há meio mais efetivo para alcançar esse objetivo do que a ajuda de uma boa arma. O controle de Panaka começa no Palácio de Theed e espera-se que cada uma das suas seqüências tenham mais tiros do que explorações e diálogos.



Rainha Padme Amidala

A linda e jovem Rainha, como a Princesa Leia, é a típica heroína corajosa, tão habilidosa em uma luta quanto vários dos seus bem treinados guardas de segurança. Seus níveis no jogo são baseados dentro e nos arredores do Palácio de Theed, no planeta Naboo. Os segmentos em que se assume seu controle também terão o Capitão Panaka e Obi-Wan como aliados. Uma pistola bog comum é sua arma padrão, embora você tenha a oportunidade de encontrar e usar armas mais poderosas, no transcorrer do jogo.



O lado educativo do Episódio I

Em meio a avalanche de informações e desinformações sobre Star Wars Episode I, um game quase acabou esquecido pela mídia. The Gungan Frontier, desenvolvido pela Lucas Learning – uma sub-divisão da LucasArts – não recebeu quase nenhuma atenção, por se tratar de um jogo de estratégia educativo. Nele o jogador é chamado pelo alto conselho de Gungan para resolver o problema de superpopulação que assola o planeta. A solução está em desenvolver um mundo novo num planeta-colônia completamente deserto. O jogo foi desenvolvido para crianças a partir dos nove anos de idade e trabalha o raciocínio lógico no desenvolvimento de um novo ecossistema, totalmente baseado nos seres do filme.

estilo Jedi Knight) para os duelos críticos entre os Jedi e o cruel Dark Lord dos Sith, Darth Maul.

Cada personagem também tem acesso a um grande inventário, capaz de acomodar vinte objetos e armas. De maior e melhor poder de fogo, a itens-chave necessários para completar sub-missões, a solução de quebra-cabeças promete consumir boa parte do jogo. Contudo, talvez ainda mais interessante seja a inclusão de elementos tradicionais de aventura, do tipo apontar-e-clicar. Sem rivais nessa área, a LucasArts optou por acrescentar diversas situações em que são oferecidas escolhas de diálogo aos personagens, ao estilo Grim Fandango. Embora não pretenda ser o foco principal do jogo – e desse modo as escolhas sejam de apenas algumas linhas – as mais de quatro mil linhas de fala permitem que se interaja com uma ampla gama de criaturas, tanto amistosas como hostis. As escolhas feitas afetarão o desenrolar do jogo, com numerosas sub-missões se abrindo e oferecendo rotas alternativas através dos níveis.

Como de costume, os personagens pedirão sua ajuda e depende apenas de você optar entre enviar os objetos de que necessitam, ou ignorar seus pedidos desesperados. Mas tenha sempre em mente que ao ajudar seu companheiro, humano,



dróide ou alienígena, você provavelmente receberá recompensas na forma de um novo objeto ou conhecimento valioso.

Combate rápido e interação entre personagens podem ser as principais características de The



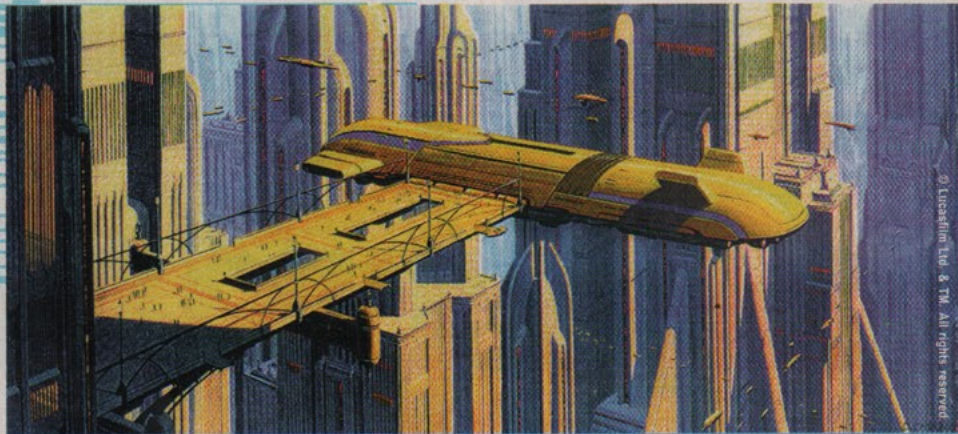
O sabre laser funciona muito bem para rebater os tiros

Novos frutos

Embora seja um gênero que a LucasArts nunca tenha experimentado antes, uma cena do filme The Phantom Menace finalmente permite que se produza um jogo de corrida rápido e futurista. Racer é essencialmente uma simulação de uma seqüência em que o jovem Anakin Skywalker pilota um Pod semelhante a uma carruagem contra diferentes alienígenas e droids. Altamente ilegais, as corridas são situações violentas em que vale tudo, de socar e jogar objetos em outros pilotos, a ativar poços de lava com seus motores, na tentativa de incendiar o veículos dos oponentes. As 21 pistas de Racer serão localizadas em sete mundos diferentes, dos conhecidos arredores desérticos de Tatooine à superfície coberta de água de Aquilaris. O controle dos Pods é difícil porque o piloto é puxado para a frente por duas forças de controle independente que flutuam sobre o solo. Embora seja inevitavelmente comparado com Wipeout, Racer parece ser mais envolvente graças ao número de acessórios para o veículo, bem como às táticas violentas disponíveis.



As batalhas são idênticas as do filme



Os gráficos são ricos em detalhes

Phantom Menace, embora haja várias ocasiões em que, para avançar nos níveis, sejam necessários pulos com pixels perfeitos e interação com o cenário. Empurrar e puxar pedras podem revelar entradas secretas. Os personagens mais atléticos podem agarrar e escalar as laterais de plataformas verticais, no melhor estilo Tomb Raider, e um nível sub-aquático significa que nadar também fará parte das habilidades.

Para tornar vários cenários mais envolventes, a LucasArts também aperfeiçoou as criaturas encontradas com uma IA sensível ao contexto. Assim, andar pela populosa cidade de Mos Espa com a espada laser desembainhada não é aconselhável – a menos que se queira realmente chamar a atenção de Droids de Combate. Ao todo, The Phantom Menace apresentará mais de duzentos modelos exclusivos e embora doze níveis não pareçam ter espaço suficiente para um elenco tão numeroso, tenha em mente que cada nível foi criado para fazer um bom jogador levar horas para completá-lo. A falta de um mapa torna sua tarefa muito mais difícil. E, na verdade, alguns dos níveis são tão grandes que usar veículos se torna uma necessidade. Tanques anfíbios e STAPs (as plataformas aéreas dos Droids de Combate) podem ser usadas em pontos específicos do jogo, embora a LucasArts não divulgue como eles serão implementados na versão final.

Graficamente, The Phantom Menace tem um estilo interessante, misturando bons efeitos de iluminação com o que é basicamente uma aparência da "velha escola". Embora apenas em 3D – e capaz de rodar em até 1024 x 768 – o jogo parece voltar aos dias em que a expressão "ação-aventura" era usada para descrever todos os novos lançamentos, embora ironicamente seja um estilo que nestes dias de jogos de tiro em primeira pessoa e esforços RTS idênticos, pareça mais novo do que batido. Somente uma coisa permanece envolvida em mistério: como o fenômeno Star Wars continua a capturar a imaginação de sucessivas gerações. Afinal de contas, ele é tão popular agora como no ano do lançamento do primeiro filme, 1977. ■

Requisitos mínimos para os jogos:

Pentium 200, Placa aceleradora 3D, 32 Mb de RAM

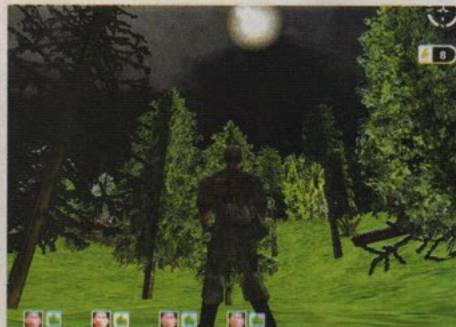
Os estrategistas da guerra virtual abrem o jogo

Conversamos com o game-designer Radek Bouzek e o produtor Petr Vochozk, responsáveis por Hidden and Dangerous, da Illusion Softworks

PCG: Falem um pouco sobre o enredo de Hidden and Dangerous.

Radek Bouzek: Em Hidden and Dangerous você controla um comando de até quatro soldados que vão operar dentro de um território ocupado pelo inimigo. A ação acontece durante a Segunda Guerra Mundial, de 1943 a 1945. Ao todo há seis campanhas neste jogo (Danúbio, Itália, Alemanha, Oceano do norte, Noruega e Praga) com um total de 23 missões amarradas com uma linha de história forte, reforçada por uma sucessão de filmes em tempo real. Se a tarefa for capturar alguns documentos importantes, ou livrar os prisioneiros, ou destruir equipamentos estratégicos, o jogo definitivamente não é do tipo mate e destrua tudo. Não se ganha o jogo com dedos ágeis, apesar disso ser o mais importante. Você tem que pensar estrategicamente. O jogo termina com a derrota de exército alemão, em Praga, em maio de 1945.

PCG: Por ter sido inspirado em situações reais, alguma pessoa teve contribuição direta na história do jogo?



Um mergulho no universo militar durante a segunda guerra mundial

Petr Vochozka: Durante o período de elaboração do designer, contamos com a cooperação do Coronel Rampula que serviu o exército tcheco como pára-quedista durante 25 anos e lecionou na Academia do Exército sobre a arte da guerra. Agora ele está aposentado, mas continua sendo uma pessoa muito ativa, assistindo a todas as reuniões dos veteranos de guerra, não só na Europa. Ele tem um conhecimento vasto de estratégia de guerra adquirido durante a Segunda Guerra. Graças a ele, nós conhecemos muitas pessoas interessantes e aprendemos muitas coisas que implementamos em nosso jogo. Estamos convencidos de que Hidden and Dangerous está muito próximo da realidade, embora alguns artigos tivessem que ser adaptados para fazer o jogo mais divertido. Por qualquer consideração, o resultado é que Hidden and Dangerous é o jogo para todos os amantes de estratégia e ação. Lembre-se: a República Tcheca, onde nós vivemos, foi o local onde aconteceram os últimos dias da Segunda Grande Guerra.

PCG: Por que você escolheu desenvolver sua própria plataforma (engine) em vez de usar a tecnologia de Quake II, Unreal ou Lithtech, como outras empresas de games normalmente fazem?

Radek Bouzek: Primeiramente, nós temos alguns programadores capazes, mas você não deve contar isto, senão eles vão ficar insuportáveis (risos). Nós tivemos exigências especiais até onde a engine do jogo estava concentrada. Como a maioria das missões são externas e muito extensas, precisávamos de uma engine que nos permitisse simular a visão que se estende até o horizonte. Cada missão em H & D tem uma atmosfera especialmente afinada e iluminada, de forma que o jogador é puxado para a história o máximo possível. As engines originalmente



Petr Vochozka, o produtor

significavam tiroteio no interior de lugares e só podiam produzir isto. E mais: em nosso jogo, os soldados podem fazer todo o tipo de coisas e isto teria requerido modificações consideráveis às engines já existentes.

PCG: O que Hidden and Dangerous tem que o torna diferente do resto dos jogos de ação 3D?

Radek Bouzek: Primeiramente, H & D não é um descuidado filme de atirar em tudo o que se move. Em nosso jogo, se você estiver se levantando na frente de um soldado alemão de repente e não tiver cobertura, eles virão de toda a parte para pegar você! O sistema sem igual de seqüenciar a ação permite pré-programar as ações de seus companheiros até o último passo deles. Você pode mexer no mapa a qualquer momento, planejar sua nova estratégia e então continuar.



Da esquerda para a direita: Radek Bouzer (gamer designer); Tomas Pjuharik (líder de teste) e Martin Benes (artista gráfico 2D)

PCG: Como foi desenvolver uma máquina especial para 3D tendo como objetivo superar Quake2 e Unreal?

Petr Vochozka: Nós temos todos os motivos para confiar em nossa engine. Ela nos permite projetar cenas enormes ao ar livre, algo que nós não vimos em qualquer outra engine.

PCG: A princípio você tem um número limitado de comandos à sua disposição. Com o progresso do jogo, o número de comandos aumenta. Você pode nos contar alguns destes comandos?

Petr Vochozka: Nossos colegas, os testadores, tinham recomendado que o jogador devesse ter todos os comandos à disposição desde o começo do jogo, assim nós decidimos mudar esta parte do jogo de maneira adequada. Claro que as primeiras missões são um pouco mais fáceis e, assim, o jogador aprende como lutar no jogo.

PCG: Quais as inovações na IA dos inimigos em H & D?

Petr Vochozka: Nossos programadores definiram dezenas de tipos de comportamento e estes ainda podem ser combinados mais adiante. Ao projetar os níveis, um tipo de comportamento é adquirido para cada inimigo na missão. Isto permite, por exemplo, que durante uma situação de perigo, quando um alarme soa, um soldado inimigo continue patrulhando, enquanto outro se apavora e ainda outro inicia uma caçada brutal.

PCG: Existe outros personagens (NPC's) para ajudar nas missões?

Radek Bouzek: Em várias missões o jogador pode falar com qualquer personagem sobre o que está acontecendo naquela cena. Deste modo, ele pode colher várias informações que o ajudará a concluir a missão mais depressa e de maneira efetiva. Porém, pode-se prosseguir com o jogo sem ter estas informações.

PCG: Fale sobre algumas das armas do jogo e sobre a interação com o ambiente.

Radek Bouzek: As armas são as usadas pelas unidades aliadas. Ao todo são nove tipos disponíveis no arsenal aliado. Mas você terá à sua disposição várias armas que podem ser capturadas nos locais da missão como, por exemplo, a sub-metralhadora MP40 alemã, foguetes Panzerfaust ou a MG32 universal fixa. Você pode ainda fixar armas em veículos inimigos. Se o jogador capturar uma motocicleta BMW alemã com aquele carrinho anexo, poderá usar uma MG34 enquanto estiver na moto.

Petr Vochozka: Os detalhes deste game são muito realistas. O jogador terá oportunidade de dirigir os tipos mais comuns de veículos

"Todos os detalhes do jogo são muito realistas"

alemães (o jogo inteiro acontece em territórios do Terceiro Reich). Também poderá levar armas dos inimigos mortos, usar armas afiadas e holofotes, além de roubar armas dos armazéns e escritórios. Em algumas missões, o jogador estará no controle de um barco equipado com metralhadoras, terá a chance de incendiar tanques, usar metralhadoras instaladas em torres incendiadas durante bombardeiros... Há 21 tipos de armas que o jogador poderá usar e oito tipos de veículos, inclusive motos e caminhões.

PCG: Já existe uma data precisa para o lançamento?

Petr Vochozka: Isso depende de nosso distribuidor, Take 2. O jogo deverá entrar no mercado no início do segundo semestre e não vejo razão para qualquer mudança.

PCG: Há qualquer outra coisa que você deseja compartilhar com nossos leitores?

Radek Bouzek: Preste atenção à sequência do jogo: você está fugindo, juntamente com um cientista alemão de Praga, onde está havendo uma luta furiosa para tomar o lugar dos alemães num ataque desesperado. Do outro lado há uma metralhadora russa na ponte. Para piorar, você descobre que a pista do aeroporto onde seu avião de salvamento iria pousar foi deixada em pedacinhos. Ai então você entenderá o que realmente significa a afirmação de que a atmosfera neste jogo é absolutamente perfeita! ■



H & D pretende estender o conceito de simulador de soldado

MIB: Men In Black - O Jogo

Manual de Des-informação

O jogo oficial de um dos grandes sucessos da tela do cinema está aqui, completíssimo, na sua CD Expert. Inúmeras inovações fizeram do game MIB um grande sucesso, a começar pelo tratamento diferenciado nas perspectivas de visão. Mesclando elementos vencedores como alienígenas, armas ultra-poderosas e combate mano a mano, MIB passa a fazer parte da galeria de jogos completos de sucesso da CD Expert Games. Vamos conferir agora, neste manual, tudo sobre a história dos Homens de Preto e seu fantástico game!

A organização MIB

Em meados da década de 50, o governo dos Estados Unidos ativou uma pequena agência secreta, cujo objetivo era estabelecer contato com raças de fora da Terra. Essa agência ficou conhecida como os Men In Black (Homens de Preto), por causa da única exigência de vestimenta feita aos seus funcionários de alto escalão.



As figuras das personagens são idênticas às do filme

Tudo mudou no dia 2 de março de 1961, quando uma raça alienígena fez contato com sete agentes do MIB, um astrônomo amador e um passante, em uma área florestal nos arredores da cidade de Nova Iorque. Operando completamente à margem da jurisdição ou do conhecimento de qualquer governo, os MIB tiveram de encontrar formas de financiar a si mesmos. Com o passar dos anos, eles registraram patentes lucrativas de inovações trazidas por alienígenas pacíficos, como o velcro, os cubos mágicos e os fones de ouvido.

Anos mais tarde, eles se tornaram um tipo de lenda urbana, uma espécie de *déjà-vu*, um sussurro, um rumor que corre entre pessoas que raramente são levadas a sério. São homens e mulheres sem passado. São patrulheiros e funcionários da imigração da fronteira intergaláctica. São nossa primeira e última linha de defesa contra forças que desafiam nossa imaginação. São os Homens de Preto e têm uma função que eclipsa todas as demais: Proteger a Terra da escuridão do universo.

Instalando e rodando

Instalando "Men In Black" para Windows 95 & NT 4

1. Insira o CD-ROM no drive, com o lado do desenho para cima;
2. O programa de instalação será carregado automaticamente. Se o programa não iniciar imediatamente, dê um duplo clique no ícone **Meu Computador** e outro duplo clique no ícone do CD-ROM. A partir dessa nova janela você pode destacar e selecionar o ícone de **Setup** para instalar o jogo;
3. Siga todas as instruções na tela e clique no botão **Next** na parte inferior da tela, para prosseguir para o passo seguinte da instalação;
4. A essa altura você deve selecionar qual tipo de instalação deseja. Destaque e selecione **Mínima** (minimum), **Média** (medium) ou **Máxima** (maximum) e clique no botão **Next** para continuar a instalação;
5. Quando solicitado, você terá de escolher um drive onde será instalado o programa. Se quiser mudar o drive de destino e o diretório da sua instalação, primeiro clique no botão **Browse** e, em seguida, localize o drive correto para instalar o jogo, por exemplo **D:\MIB**. Clique no botão **Next** quando tiver escolhido a localização de sua preferência;
6. O jogo será instalado no drive de destino escolhido. Siga as instruções na tela até que a operação tenha sido completada.

Uma vez completada a instalação principal, você deve certificar-se de que os itens abaixo estão corretamente instalados no seu sistema:

• Windows 95

O **DirectX5** será automaticamente instalado, a menos que o seu computador tenha o **DirectX5** ou uma versão superior já instalada. Siga as instruções que aparecem na tela para que a instalação seja feita corretamente.

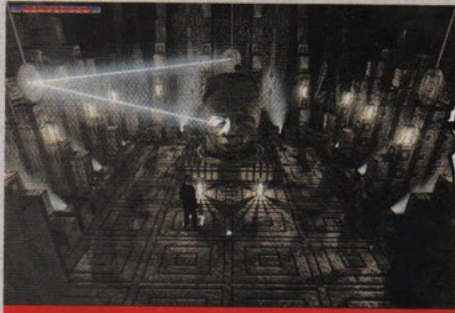
• Windows NT 4.0

Será mostrada uma caixa de diálogo informando que o programa Service Pack 3 precisa ser extraído e instalado no sistema. Siga as instruções na tela para certificar-se de que o programa foi extraído e instalado corretamente.



Rodando Programas a partir do Windows 95 & NT 4

Para rodar o jogo, selecione o programa **MIB** a partir do menu **INICIAR/PROGRAMAS/GREMLIN INTERACTIBVE** ou clique no ícone denominado **MIB.EXE**, que pode ser encontrado no diretório que você especificou ao instalar o jogo. Como ele roda



O clima de ficção científica é perfeito, como no cinema

dentro do Windows 95 & NT 4, é uma boa idéia ter o menor número possível de aplicativos rodando.

Configurando o Mouse e o Equipamento de Som

Você deve configurar a sensibilidade do mouse e do som a partir do Windows 95 & NT 4, para que possam ser usados ao se jogar Men In Black. Para configurar esses itens, localize-os na pasta do **Painel de Controle**, no seu disco rígido. Selecione os equipamentos nas caixas de diálogo e siga cuidadosamente as instruções que surgirem.

Windows™ é uma marca registrada da Microsoft.

Por favor, leia o arquivo README.TXT contido no CD-ROM, a respeito de possíveis alterações não contidas neste manual.

Menu principal

Quando carregar o jogo você será levado ao Menu Principal, que contém várias opções e ajustes. As opções nesse menu podem ser destacadas e selecionadas usando-se o mouse.

Para voltar ao Menu Principal a qualquer momento, pressione a tecla **ESC**.

Novo Jogo (New Game)

Destacar e selecionar essa opção iniciará um novo jogo, a partir do início da história.

Salvar o Jogo (Save Game)

Esta opção o levará para a tela de salvar jogos, onde é permitido salvar seu progresso através do jogo, tornando possível parar e voltar ao mesmo ponto em outra ocasião. Ao entrar nessa tela, você verá uma relação de nove locais (slots) para armazenar os jogos salvos. Para salvar o seu jogo atual, selecione o local desejado. Se não tiver nome, o local está livre e não há, no momento, dados de qualquer jogo. Uma vez escolhido o local, será pedido que você digite um nome, para sua referência pessoal, por isso, torne-o algo memorável. Quando tiver acabado de digitar, pressione **Enter** e os dados do jogo serão salvos



no disco rígido. Se quiser voltar para o menu principal a qualquer momento, pressione a tecla **ESC**.

Carregar Jogo (Load Game)

Selecionar esta opção o levará para a tela de carregar o jogo, permitindo que se carregue e continue um jogo previamente salvo. Esta tela lhe mostrará uma relação de até nove jogos salvos, que podem ser selecionados.

Quando se clica com o botão esquerdo em um desses jogos salvos, surgirá um quadro com o cenário salvo. Para continuar a partir desse ponto, clique com o botão esquerdo uma segunda vez sobre o nome. O jogo será automaticamente carregado e continuará a partir da posição salva. Se quiser selecionar outro jogo, destaque e selecione-o na lista. O quadro mudará para a nova posição salva.

Opções (Options)

Esta opção lhe apresentará outra tela de menu:



Os heróis se movimentam com muita habilidade

Volume – Esta barra indicadora vermelha mostra o volume atual dos efeitos sonoros. Ao destacar e selecionar um ponto específico nessa barra de menu, pode-se ajustar o nível de volume dos efeitos sonoros. A barra indicadora se moverá para mostrar o novo ajuste de volume.

Controls – Mostrará uma tela apresentando todos os controles de teclado usados no jogo.

Créditos (Credits)

Destacar e selecionar esta opção mostrará quem fez o que e para quem!

Sair (Quit)

Esta opção encerrará e sairá do jogo. Se quiser voltar a este ponto em um futuro próximo, lembre-se de usar a opção **Salvar jogo** antes de sair.

Controles de teclado

Familiarize-se com os controles de teclado abaixo, antes de começar. Se a qualquer momento do jogo você precisar de uma "reciclagem" de memória, pressione a tecla **F1** para ver um guia dos controles.

Movimentos dos Personagens:

- Movimentam o personagem
- Corre para a frente
- Corre para trás
- Volta-se rápido para a esquerda
- Volta-se rápido para a direita
- Pula para a frente/para cima
- Pula para a direita
- Desvia à esquerda
- Desvia à direita

Desarmado:

- Chute
- Defesa
- Soco com a esquerda
- Soco com a direita

Com uma arma na mão:

- Atira com a arma
- Mira à esquerda
- Mira à direita



Selecionar uma arma (desde que estejam disponíveis no inventário):

- Circula pelas armas disponíveis
- Guarda no coldre qualquer uma das armas
- Arma portátil comum (standard side arm)
- Desatomizador série 4 (series 4 de-atomizes)
- Detonador Pulsar (pulsar blaster)
- Grilo Barulhento (noisy cricket)
- Canhão Portátil Pulsar (pulsar arm cannon)
- Carbonizador Reverberante (reverberating carbonizer)
- Espingarda (shotgun)
- Neuralizador (neuralyser)



Ações Adicionais:

- caps** Tela do inventário
- Insert** Ativa os ícones do Jogo
- barra espaço** Usar/Pegar Objeto
- pg up** **pgdown** Circular pelos itens
- delete** Jogar item

Menus do Jogo:

- ESC** Menu Principal
- F1** Tela dos Controles
- F2** Menu dos Níveis de Som
- F8** Menu Carregar Jogo
- F10** Menu Salvar Jogo

Jogando:



(1) Energia do Jogador

Mostra o nível atual de energia do personagem

(2) Energia do Inimigo

Quando se está diante de um inimigo, surge uma barra azul para indicar seu nível de energia

(3) Arma atual

Qualquer arma carregada pelo personagem será mostrada nesta área da tela.

(4) Objeto Atual

Quaisquer objetos recolhidos e ainda na mão do personagem serão mostrados nesta parte da tela.

Pressionar a tecla **Insert** ativará e desativará esses ícones do jogo, à exceção da energia do inimigo, que surge automaticamente quando se está lutando com um oponente.

Movendo os personagens

Você pode movimentar os personagens usando as teclas direcionais. Pressionar e segurar a tecla **Shift** ao mesmo tempo que a tecla direcional fará o personagem correr. Também é possível pular, mantendo-se pressionada a tecla **Ctrl** e uma das teclas direcionais.

Movimentos de Luta

Mantendo pressionada a tecla **ALT**, o personagem assumirá uma posição de luta. Nesse momento, ao se pressionar uma das teclas direcionais enquanto se mantém a tecla **ALT** pressionada, seu personagem dará um soco, um chute ou se defenderá.

Se você selecionar uma arma do inventário ou usar uma das teclas numeradas, as ações definidas pela tecla **ALT** mudarão. Ao se manter a tecla **ALT** pressionada, com uma arma já selecionada, o personagem fará mira com ela. Usando as teclas direcionais **B** e **A**, pode mudar o ponto de mira para diferentes alvos. Surgirá uma pequena mira, para indicar que você está apontando diretamente para um alvo. Ainda pressionado a tecla **ALT**, pode pressionar a Seta Direcional para cima para disparar a arma.

O Inventário



A tela do inventário pode ser acessada pressionando-se a tecla **Caps Lock**. Para colocar um objeto na mão do seu personagem, basta clicar no item desejado com o botão esquerdo. O item será marcado com um margem amarela e estará disponível. Alguns itens podem ser usados imediatamente, bastando clicar neles. Clicar em kit médico recuperará a sua energia. Uma vez fora do inventário, você deverá ser capaz de ver a sua barra de energia aumentar, à medida que o kit médico faz efeito. Para rodar através dos diversos objetos disponíveis no inventário, use as teclas **Page Up** ou **Page Down**. Você pode circular pelas diversas armas transportadas pelo seu agente, pressionando as teclas **Home** ou **End**. Qualquer objeto ou arma selecionado aparecerá na tela do jogo para indicar que está sendo usado. Consulte a tela no início desta seção para mais detalhes.

Recolhendo e Usando Objetos

Usando a **Barra de Espaços** você pode recolher, examinar ou usar os diversos objetos que encontrar, incluindo recolher itens como chaves e kits médicos ou operar alguns objetos, como máquinas.

Cheire as rosas e roube os corpos: um bom agente tem tempo para investigar cuidadosamente, portanto olhe por aí. Jornais sensacionalistas, cartas de amor, recados e bilhetes são uma janela aberta para o mistério, com frequência mostrando-se vitais para a solução do caso. Mesmo os resmungos de um lunático podem ser valiosos: informações,

avisos ou mesmo pistas da conspiração. Se derrotar um monstro, vá em frente e reviste o corpo em busca de algo que possa ser útil.

Sua saúde é tudo o que importa: observe a sua barra de energia e a do inimigo. À medida em que você for ferido ou atacado, ela diminuirá e quando o nível chegar a zero, você apagará! Use os kits médicos encontrados no seu inventário e através do jogo recupere a sua energia. Uma barra de energia azul é exibida quando você está em combate, mostrando o nível de energia do seu inimigo.

Coma os Vegetais: matéria vegetal é um elemento fundamental para uma dieta humana balanceada e saudável. Embora não existam vegetais no jogo, os desenvolvedores e editores gostariam de estimular os jogadores a comer direito. Recomendamos aspargos: são verdes e gostosos.

Vídeos de Animação

Os vídeos apresentados no jogo lhe fornecerão pistas e informações vitais sobre a história e o seu progresso. Se quiser "pulá-los", pressione a **Barra de Espaço** a qualquer momento.

Fim do Jogo (Game Over)

O jogo acaba quando a sua Barra de Energia está vazia. Você deverá então reiniciar ou voltar a um jogo anteriormente salvo.

As missões

No universo deste jogo, os seus reflexos rápidos e o seu conhecimento das ruas serão testados, enquanto você luta contra todo tipo de alienígena, do inseto mais inferior ao mais sinistro e monstruoso líder. Assim, à medida que as suas viagens o levam do Ártico à Amazônia e ao redor do mundo, seu maior desafio será conectar elementos aparentemente dispares, em um grande esquema que somente você será capaz de solucionar e deter.

New York: A Iniciação de James Edwards

James Edwards, um jovem e ousado detetive da cidade de Nova Iorque, acaba de ser



enviado para investigar um possível roubo em andamento em um prédio de apartamentos. É um estranho chamado de assalto, mesmo para Nova Iorque.

À medida em que você explora os objetos do apartamento, as coisas se tornam mais estranhas. Há algumas pessoas esquisitas no apartamento e um lavador de janelas ainda mais esquisito. Você pode encontrar vários objetos úteis no apartamento, como um pente de munição para pistola 9 mm e um pequeno kit médico, que mostrarão ser vitais mais tarde. Mas que diabo é essa buzina e de onde está vindo?

Quartel-General

O quartel-general dos Homens de Preto tem trinta anos e foi construído para parecer um escritório do futuro, mas parece que o futuro não foi além de 1975. Superfícies brilhantes e poltronas em forma de ovo dão ao lugar uma atmosfera definitivamente datada. Você voltará ao quartel-general entre as missões.

Se você seguir pelo corredor do QG MIB, chegará à Galeria de Tiro, a entrada do centro de treinamento, onde você aprenderá as habilidades vitais necessárias a um agente MIB. À direita dessa porta está a vitrine do Arsenal, onde você pode escolher uma arma para praticar.

Destacando e selecionando as setas < e > pode-se circular pelas armas disponíveis. Quando decidir qual arma vai usar, clique na opção **Take** (pegar), para confirmar sua escolha. Clicar em **Exit** (sair) fará com que você saia do Arsenal usando apenas a sua arma padrão.

Você pode abrir a Galeria de Tiro operando o painel de controle à esquerda das portas. Há diversas fases que você deve superar para completar a seção de treinamento. Uma vez completada a seção, uma série de setas azuis mostrará o caminho para a fase seguinte.

Galeria de Tiro

É onde você aprende a usar todas as armas do arsenal do MIB. Primeiro, você deverá iniciar o sistema de treinamento, usando os círculos azuis à direita da arena. Quando surgir um alvo, faça mira e atire, certificando-se de que está alvejando apenas indivíduos com armas e não pessoas inocentes. Se você atingir três inocentes ou errar três inimigos, terá fracassado no treinamento e deverá começar de novo.



Com o sistema de treinamento você aprende a usar todas as armas

Discos Flutuantes

Alguns dos pontos cuidadosos em direção à fase seguinte. Não há limite de tempo, portanto seja paciente e deixe que os discos cheguem até você.

Combate Corpo a Corpo

Acostume-se com esse cara, pois irá encontrá-lo de novo, algum dia. O truque para derrotá-lo é aproximar-se e acertar alguns socos potentes. Não desperdice munição com ele.

No coração do QG MIB está a Sala das Missões. Ao entrar na sala você recebe explicações sobre sua próxima missão e poderá escolher um dos três agentes disponíveis. Como agente dos Homens de Preto, você pode escolher jogar com qualquer um dos três protagonistas do filme. Para selecionar um agente, você deverá entrar na Sala de Missões, no centro do QG. Os agentes disponíveis são:

Agente J

Nome de Batismo: James Edwards.

Observações: Ex-policia de Nova Iorque.



Agente K

Nome de Batismo: ?

Observações: Um homem de preto de carreira e também o mais experiente.



Agente L

Nome de Batismo: Laurel Weaver

Observações: A ex-médica legista que se tornou a primeira MIB. O segundo ser humano mais neutralizado de todos os tempos.



Quando você tiver sua missão esclarecida, não poderá voltar ao Centro de Treinamento até que ela esteja completa. Você deverá selecionar uma arma do Arsenal, seguir para a Área de Transportes e começar sua missão.

Missão Um: na estação meteorológica do Ártico



Aqui você está no topo gelado do mundo

Objetivo: Restaurar e investigar uma falha de comunicações em uma estação meteorológica do Ártico. A missão um leva você ao topo do mundo, uma estação climática isolada no Círculo Ártico, onde recentemente as comunicações foram interrompidas. Parece ser uma missão simples para um novato. Ao menos, foi o que o chefe disse.

Agora, você está por sua conta...

O arsenal do mib

Arma Portátil Comum:

É a arma padrão oferecida a todos os agentes MIB.



Grilo barulhento: Pequeno, mas potente. Ideal para esconder do inimigo.



Desatizador

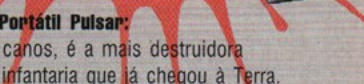
Série 4:

É a pistola mais rápida já concebida.



Canhão Portátil Pulsar:

Com três canos, é a mais destruidora arma de infantaria que já chegou à Terra.



Detonador

Pulsar: Emite rajadas poderosas de energia comprimida.



Carbonizador Reverberante:

Contém um núcleo de matéria orgânica e semi-inteligente, que modifica a energia da célula de força em várias formas.



Neuralizadores: Usados pelos agentes do MIB para apagar as



memórias de cidadãos humanos que testemunham alguma atividade alienígena ilícita.

Os alienígenas

- Manitobas:** O pessoal de apoio da Via Láctea.
- Chubbies (gordinhos):** uma das raças alienígenas residentes mais comuns.
- Coyames:** Espécie alienígena frequentemente envolvida em atividades nefastas.
- Roswells:** Às vezes chamados de Cinzas, são formas de vida com base em ósmio.
- Bugs (escaravelhos):** Alimentam-se de guerra e caos, são o flagelo da galáxia.
- Sentinelas:** são máquinas semi-orgânicas usadas às vezes como guardas em bases alienígenas ilegais.

A partir de agora, é com você! Daqui podemos ver a cena: você, pedindo um terno preto para sua mãe e chegando ao QG dos Homens de Preto. É exatamente isso que precisamos: vocês, gamemaniacos, empenhados e debulhando MIB até o final. Os agentes veteranos contam com você, não os decepcione!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

- MS Windows 95; MS Windows NT 4.0 (Com SP3 incluso)
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- Placa de vídeo 2 MB compatível com DirectX 5 ou versão mais recente
- Drive de CD-ROM 4x ou mais rápido
- 9 MB HD (instalação mínima); 300MB HD (instalação máxima)
- Placa de Som compatível com Direct Sound
- Mouse; teclado

AHHH!! A sede de jogos domina tudo, não consigo ver mais nada!

Quando se está com sede de games, o refresco é CD Expert! E esta sede será saciada pela coletânea incrível que sempre acompanha nossas revistas, proporcionando aos gamers uma ampla visão dos jogos de todos os gêneros, fabricantes e ambientes. Agora, chegou a hora de mergulhar de cabeça em 20 jogos selecionados com inspiração, garantia de alegria e muita emoção. Além dos sharewares contidos no CD-GAMER, você vai encontrar um diretório SURPRESA, que contém o manual de MIB completo, o walkthru também completo de Shogo e, é claro, a surpresa Expert!

A configuração padrão para jogar os demos a seguir é a seguinte:

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

Silver



Gráficos incríveis, jogabilidade excelente e uma história muito bem trabalhada

é o melhor resumo para Silver. Uma verdadeira pérola da Infogrames, que se destaca dos outros muitos RPG's que vêm sendo lançados, por causa de sua acertada mistura de aventura e ação.

Resgatando a velha e boa história medieval, em que um nobre cavaleiro tem de enfrentar vários inimigos para salvar sua amada das mãos do vilão, este jogo vai agradar a todos. Inimigos bem treinados na arte da esgrima estarão por todo o seu caminho com um único objetivo: evitar o resgate quase suicida.

Os cenários são ricamente explorados, fazendo com que você mergulhe de cabeça no mundo maravilhoso de Silver. E para aprofundar ainda mais o jogador na história, os ângulos de visão são muito variados. A interface é prática e atrativa,



Gráficos extremamente detalhados



mesmo para aqueles que não curtem este tipo de jogo. A trilha sonora também foi explorada de forma esplêndida. Para cada personagem há uma dublagem diferente que consegue transmitir toda a emoção da cena.

Se você já está louco para confirmar se todas estas qualidades estão presentes, não perca mais tempo e rode o demo que está no CD.

Dica:

- Quando seu pai (no jogo) começar a lhe ensinar a arte da luta com espada, preste muita atenção, pois você só irá poder prosseguir se conseguir realizar o movimento certo.

Comandos Básicos:

Todos obtidos a partir do mouse

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB Ram

Infogrames
www.infogrames.com



Castrol Honda Superbike Champions

Sinta toda a emoção de pilotar uma super-moto num incrível cenário totalmente 3D, criado a partir de circuitos originais. Muitos jogos tentam transmitir as sensações reais do motociclismo, porém esta busca pela perfeição nunca foi tão longe. Em Castrol Honda tudo é muito real, as colisões são perfeitas e realistas, a reação da moto às aceleradas ou freadas bruscas



é impressionante e não faltam os ricos detalhes. Tudo isso se deve ao fato do jogo ter sido criado em conjunto com a equipe da Honda, campeã mundial em 97. Nenhum detalhe foi perdido e o resultado não poderia ser mais agradável. Na versão completa você poderá disputar campeonatos também em modo multi-player ou em simples disputas um contra um, além de ter várias visões da corrida e customizar todas as características de sua moto e do controle do jogo.

Dica:

- Cuidado com as curvas: muita velocidade pode significar um acidente grave.

Comandos Básicos:

- Joystick:
 - Botão 1 - à passa marcha para frente
 - Botão 2 - à passa marcha para trás
 - Para Frente - à Acelera
 - Para Trás - à Reduz
 - Direita/Esquerda - à move a moto para direita/esquerda respectivamente

Configuração Mínima:

Padrão + Placa Aceleradora 3Dfx e Joystick

Intense Games
www.intense-games.com

777 Slots

Las Vegas é, sem dúvida alguma, um paraíso para viciados em jogos de azar. Como o Brasil ainda não possui uma legislação adequada para liberar a jogatina, milhares de casas noturnas especializadas em Bingo começaram a proliferar em todos os lugares.

Infelizmente Bingo não é o jogo desejado pelos fanáticos e, no embalo da onda, milhares de máquinas caça-níqueis apareceram pela cidade. Se você está meio cansado de sair de casa à procura de um bom local para aplicar a sua grana, o jeito é se prender em games como 777 Slots. Os maniacos por máquinas caça-níqueis



Toda emoção das máquinas caça-níqueis no seu PC

encontram neste game muito divertido a solução para gastar virtualmente seu rico dinheiro. E com uma vantagem: não precisa ficar preocupado com aquelas velhas conversando do seu lado...

777 Slots é sinônimo de grande diversão e garantia de boas gargalhadas diante da tela do seu computador. Com uma grande vantagem, você nunca fica sem dinheiro.

Apesar de ser um programa extremamente pequeno e não requerer muito de sua máquina, ele impressiona por sua qualidade gráfica e desempenho. Para cada níquel ganho, você terá a oportunidade de tentar a sorte num jogo rápido de blackjack ou vinte-e-um, como é conhecido popularmente.

Dica:

- Como em qualquer jogo de azar, a única dica é não insistir num dia de má sorte.

Comandos Básicos:

Todos os comandos necessários são executados pelo mouse.

Configuração Mínima:

Padrão

Ultisoft
www.ultisoft.com

Aargon

Aargon tem tudo para ser um dos melhores jogos do estilo puzzle já lançados para PC. A partir de uma idéia original, muito bem desenvolvida, chegou-se a um jogo que realmente prende você na cadeira para pensar e pensar.

Este jogo traz seções de sub-jogos onde o objetivo é trabalhar com feixes de luzes, prismas, refletores e mais uma gama incrível de itens bem pensados para completar o alvo do game. Além disso, tem um enfoque na mistura de cores de cada feixe, fazendo com que você aprenda muito sobre física e ainda se divirta bastante.



Uma ótima oportunidade de aplicar seus conhecimentos de física

O objetivo principal de Aargon é conjurar os feixes luminosos, refletindo-os para onde for necessário através dos espelhos, fazendo-os passar para onde o esquema do puzzle pede.

As telas habilitadas nesta versão serão suficientes para mostrar a capacidade de Aargon. Lindos cenários compõem as telas, que reservam uma nova surpresa após cada conquista. Além disso você conta com um bloco desenvolvido especialmente para as instruções do game.

Dicas:

- Quando estiver trabalhando com Prismas, preste atenção à conversão de cores. É preciso fazer algumas combinações entre elas para que o sistema esteja completo;
- Dois feixes de luz não podem cruzar a mesma moeda. Então, disponha os refletores de forma a passar somente um feixe em cada moeda, mantendo-a girando.

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse.

Configuração Mínima:

Padrão

Twilight Games
www.twilightgames.com

Aliens Vs Predator

ESCOLHA DA EQUIPE Se você ficou aguardando ansioso todos estes anos para entrar nesta batalha, eis sua chance. Neste incrível jogo de ação em primeira pessoa você assume o papel do gosmento alien e tem pela frente vários soldados para destruir. Na versão completa é possível escolher entre três personagens diferentes: alien, predador ou soldado humano. Cada qual com sua respectiva personalidade.

Os gráficos são incrivelmente bem trabalhados e ricos em detalhes. O mapa da versão demo é cheio de lugares para visitar e, principalmente, infestado de marines bem treinados para destruir qualquer um sem dó. Mas lembre-se: enquanto os humanos estão armados com metralhadoras e outros instrumentos bélicos de grande destruição, nosso amigo extraterrestre conta com sua "bela" aparência e seu mau hálito para vencer esta luta.

Quanto aos movimentos, não se esqueça que agora, como um ser de outro planeta, você pode subir pelas paredes e ficar grudado no teto de



qualquer lugar. Sabendo usar este recurso você já terá uma enorme vantagem.

Dica:

- Não se assuste, muito pelo contrário, assuste os soldados humanos. Nesta guerra, o elemento surpresa é fundamental.

Comandos Básicos

movimento para frente	esquiva
movimento para trás	olha para baixo
olha para cima	pulo para frente (direito)
agarra	

Mouse _____ movimentação
Botão esquerdo do mouse _____ patada
Botão direito do mouse _____ chicotada

Configuração Mínima:

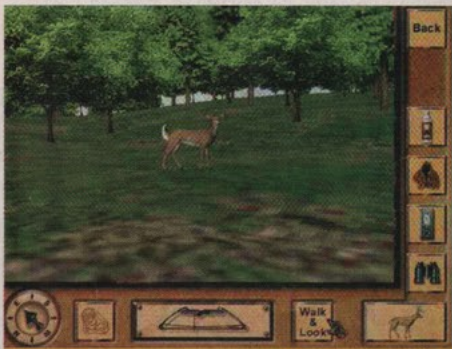
Padrão + Pentium 200 MMX, Placa Aceleradora 3D e 32 MB Ram

Fox Interactive - www.foxinteractive.com

Deer Hunter 2

Este é o segundo episódio da maior caçada de todos os tempos. Caça a veados é muito comum em diversos países, além de ser uma febre para caçadores mais experientes. Este é o tipo de atividade que já causou muita polêmica, no entanto existem lugares devidamente regularizados para a prática da caça (apesar das controvérsias...).

Neste jogo, porém, você não precisa se preocupar com nada disso: a caça é virtual! Escolha a sua arma e deixe saltar para fora todo o seu



Toda a emoção da caça a veados

instinto de caçador. Os veados são muito espertos e é por esse motivo que atraem tanto os caçadores.

Em Deer Hunter 2, é possível até mesmo escolher o clima em que desejará caçar. Muita vegetação dificultará seu encontro com a presa, mas sabemos que você é capaz. A mira será seu último teste: um movimento em falso, um tiro desperdiçado e você perderá seu veadinho...

Dicas:

- Caso aviste um veado, não demore muito para posicionar a arma no local certo;
- Não atire a torto e a direito, senão você vai afugentar sua caça.

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse.

Configuração Mínima:

Padrão

GT Interactive
www.gtgames.com/

H. E. D. Z.

Aliens pelados... criaturas homicidas... caçadores de cabeças que o fazem por esporte e diversão...

Se você pensa que já viu algo parecido, se impressionará e gostará muito de H.E.D.Z. - Head Extreme Destruction Zone. Mas antes, temos o prazer de desapontá-lo: você nunca viu nada igual

H.E.D.Z. é um dos mais originais e inovadores games do mercado. Quando começa, o gamer escolhe cinco cabeças para detonar suas missões pelo jogo. Essas cabeças vêm com armas sem igual, além de respeitadas habilidades lutadoras. E é aí que a diversão começa! Você encontrará a oportunidade



para colecionar novas cabeças! Como? Simples: basta atirar em outro headhunter até a sua morte e receber a ficha dessa cabeça morta. Para os saudosistas, nos lembra muito Kid Chamelon (Mega Drive).



Dicas:

- Tenha a certeza de que você está colecionando as cabeças certas. Às vezes, você precisa de poderes lutadores específicos para passar de certos níveis;
- Fique atento: os níveis ficam crescentemente mais difíceis e os personagens inimigos que você encontra se tornam mais agressivos, recorrendo ocasionalmente ao roubo da sua coleção de cabeças!

Comandos Básicos:

↑ ↓ ← → : movimentação

ctrl : atira (esquerdo)

barra espaço : pula

Y : Muda a cabeça (próxima)

Z : Muda a cabeça (anterior)



Batalha por cabeças

Configuração Mínima:

Padrão

Hasbro Interactive
www.hasbro-interactive.com/



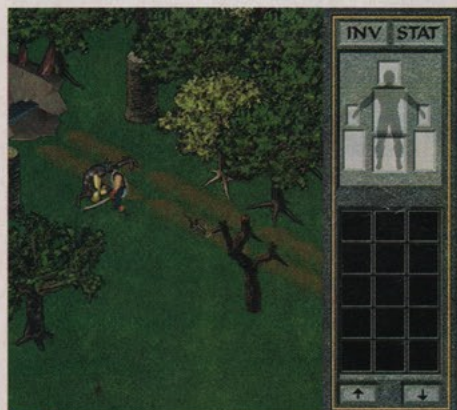
Grey Worlds: Ascension

Se você é daqueles que curte RPG, pode ir se animando. Mas, se você for um jogador compulsivo de games do estilo Diablo, então comece a festa. Grey Worlds:Ascension utiliza a mesma plataforma em que foi desenvolvido Diablo, mas com algumas novidades e novos desafios.

O jogo segue fielmente o estilo Diablo, visão de cima com vários monstros à derrotar no interior de subterrâneos, túneis e outros cantos não menos escuros.

Vários poderes mágicos também estão disponíveis no jogo. Os gráficos são simples, assim como a jogabilidade e o enredo que configura a tradição RPG de lápis e papel.

Vale ressaltar que a versão final deste jogo ainda está em desenvolvimento, o que significa que muitos itens ainda serão acrescentados e corrigidos.



Um RPG muito parecido com Diablo

Dicas:

- Procure conhecer bem os objetos para não ficar carregando coisas inúteis;
- Não entre em conflito com muitos inimigos ao mesmo tempo: sua energia é limitada.

Comandos Básicos:

Todos os comandos são obtidos pelo mouse

Configuração Mínima:

Padrão

Doomsday Software
www.doomsdaysoftware.com

Lander

Poucos games espaciais conseguem proporcionar imagens 3D tão bonitas como Lander. O fato de requerer um acelerador gráfico nos fornece imagens poderosas, sem distorções.

É possível fazer praticamente tudo com a nave exploradora. Os comandos de Lander são complexos e você, jogador, pode demorar um pouco até se acostumar com a movimentação. A decolagem e os ataques laser são o suficiente para sentir a dimensão do que o game proporciona.

Lander é uma ótima pedida para jogadores que curtiram os lançamentos espaciais em games que fazem a cabeça da galera. Muitos comparam o seu estilo ao de Descent, mas Lander chegou para marcar o seu estilo e não dever nada em matéria de guerras espaciais, principalmente pela forma de controlar a nave.

Dicas:

- Tome cuidado com a alta velocidade. Um impacto muito forte, independente do obstáculo, é o suficiente para transformar sua nave em pedaços;
- Aconselhamos que você não saia dos limites do local de pouso antes de conhecer muito bem os controles.

Comandos Básicos:

Mouse _____ comando rotações
Botão esquerdo do mouse _____ lançamento

- | | |
|--------------------------------------|--|
| C virar à esquerda | P pause |
| V virar à direita | esc saída |
| X tiro | barra espaço ativa o tractor beam |
| A Z mudanças de câmera | |



Magníficas imagens 3D

Configuração Mínima:

Padrão + Placa Aceleradora 3Dfx

Psygnosis
www.psygnosis.com

Johnny Herbert's Grand Prix 98

A Fórmula 1 sempre foi o objeto de desejo de milhares de desenvolvedores de games em todo o mundo. Principalmente daqueles que são especialistas na velocidade virtual, pois esta categoria é uma das atividades automobilísticas mais difíceis de serem "capturadas".

O grande auxílio dos fabricantes de emoção é a experiência de anos e anos de volante, a 300 km por hora, de corajosos pilotos que contribuem com suas emoções em games para PC. Johnny Herbert foi um dos grandes pilotos que fizeram o circo da Fórmula 1 crescer e se tornar tão popular. Johnny - junto com a Intense Games - nos deixou uma grande "herança": o seu game, Grand Prix 98!

Sinta os movimentos de um carro na entrada da curva, delíre com a mudança de marchas e o



6TH OF 10
LAP 1/2

Velocidades delirantes por pistas reais

ronco do motor. Os cenários completarão suas laps perfeitas, enquanto aguardamos sua primeira bandeira quadriculada!

Dica:

- Logo no início, será preciso engatar a primeira marcha. Depois, não se preocupe: o câmbio passa a ser automático;

Comandos Básicos:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| < virar à esquerda | P aumenta marcha |
| > virar à direita | L diminui marcha |
| A acelerador | O Z mudanças de visão |
| Z freios | |

Configuração Mínima:

Padrão

Intense Games
www.intense-games.com



King's Quest: Mask of Eternity

Poucos jogos conseguiram produzir tantas continuações como King's Quest. Desde os remotos tempos dos AT, este jogo já fazia enorme sucesso entre os amantes de jogos de RPG. O tempo foi passando, a tecnologia progredindo e eis que nasce mais um jogo da série totalmente remodelado, para atender as exigências dos usuários. Os gráficos foram adaptados à nova tendência de gráficos 3D com ricas texturas e detalhes. A história do jogo tem larga ligação com a dos anteriores. A interface de comando é bastante simples e fácil de operar.

As novidades ficam por conta dos combates em tempo real, quebra-cabeças desafiadores, enormes mundos a serem explorados e a possibilidade de alterar a visão conforme se desejar.

Assuma o papel de Connor e salve sua terra das forças do mal, mas não se esqueça que para isso é preciso localizar a máscara da eternidade, símbolo que mantém a paz e a ordem em seu reino. Boa sorte!



Comandos Básicos:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| ↑ ↓ ← → movimentação | delete seleciona a arma |
| end andar/correr | shift modifica o modo de ação |
| insert pulo | alt luta |

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB RAM

Sierra
www.sierra.com



Moto Racer 2

A velocidade contagia muito, seja ela fornecida por carros de Fórmula 1, de passeio, motos ou verdadeiros monstros do asfalto! Moto Racer 2 vem consolidar aquilo que a Eletronic Arts já desenvolve e muito bem: fazer você sentir no rosto o vento da liberdade ao pilotar um simulador de moto!

Cada vez mais os gráficos impressionam, a realidade parece mais próxima e as máquinas mais poderosas. A jogabilidade está à flor da pele e, se você tivesse um joystick que simulasse o comando de uma moto, com certeza colocaria até um capacete!

Cada pista reserva uma surpresa diferente e cada moto é um passo para o delírio total. Neste game, não é preciso ter medo de cair. Pelo contrário, tudo ocorre na maior velocidade, com competidores à altura e em meio a belíssimos cenários.

Dicas:

- Os comandos da moto são muito sensíveis, por isso utilize-se de pequenas manobras, mesmo em grandes curvas;
- O sistema de freio é muito eficiente e você pode usá-lo em conjunto com a desaceleração. Saiba combinar esses fatores para melhorar seu tempo a cada volta.



Muita velocidade em gráficos incríveis

Comandos Básicos:

- ↑** acelerador
- ↓** freios
- ←** virar à esquerda
- virar à direita
- barra espaço** "turbo"
- Q** aumenta a marcha
- W** diminui a marcha
- E** mudança de visão
- tab** retorna a visão

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB Ram

Eletronic Arts
www.ea.com



Red Baron 3D

Em meio a grande guerra, a supremacia aérea era um fator decisivo. Corajosos homens assumiam o controle de suas máquinas voadoras e guerreavam de forma honrosa por seu país. Seus aviões eram como pássaros de fogo que, irados só descansavam quando derrubavam seus inimigos ou quando eram abatidos.

Bem, agora que você já está um pouco mais encorajado a entrar para a história, ligue seu micro e escolha seu lado na batalha. Saia destruindo todos que se opuserem à sua ideologia. Mas não pense que é tão fácil assim, os inimigos estão



Incansáveis batalhas aéreas

muito bem preparados para evitar que você os obrigue a engolir sua supremacia. Não esqueça que alguns estarão dispostos a colocar em jogo a própria vida para derrubar você.

Além dos gráficos interessantes, é possível ter várias visões do avião, inclusive do cockpit. A jogabilidade é muito fácil e não requer muita experiência em simuladores de voo. O destino do mundo está com você: suba em seu avião e decida esta guerra.

Dica:

- Se a arma travar aperte algumas vezes a tecla U para fazê-la funcionar.

Comandos Básicos:

- 1** **O** acelera e diminui
- tab** liga/desliga motor
- shift** **A** ajusta nível de piloto automático
- alt** **A** aciona piloto automático de navegação
- ctrl** aciona piloto automático total
- A** desliga piloto automático
- B** solta bomba
- R** dispara foguete
- barra espaço** atira
- U** destrava arma
- ↑** **↓** **←** **→** controlam o movimento do avião

Configuração Mínima:

Padrão + 32 MB Ram

Sierra/Brasoft
www.sierra.com.br
www.brasoft.com.br

3D Space Fighter

Por muito tempo pensou-se que os seres humanos eram as únicas criaturas a habitar o universo. E agora muitos até temem uma invasão alienígena...

Em 3D Space Fighter, você comanda uma pequena nave, em meio a um combate espacial muito divertido, em total estilo arcade. Estilo que dominou uma geração por muito tempo e que merece total reconhecimento. Este jogo possui um enredo semelhante aos outros arcades espaciais, porém apresenta uma tecnologia muito mais apurada. 3D Space Fighter traz muita emoção, diversos tipos de inimigos e a velha jogabilidade dos games do gênero, obrigatória para a diversão se tornar completa.

Os efeitos sonoros de 3D Space Fighter entusiasma muito, além de uma mistura bem construída de lasers, explosões de inimigos e muito mais. As texturas utilizadas são fantásticas,

proporcionando um pequeno mas poderoso espetáculo espacial.

Dica:

- Preste atenção às chamadas do comando central. Após re a linha inferior da tela. Assim sua visão é ampliada e a probabilidade de destruição em massa é muito maior.

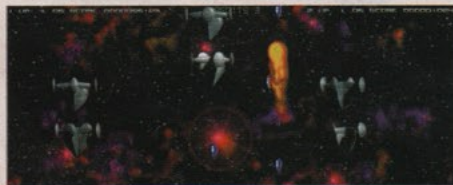
Comandos Básicos:

- A** desloca a nave para a esquerda
- D** desloca a nave para a direita
- W** avança
- S** recua
- C** tiro

Configuração Mínima:

Padrão

Ultisoft - www.ultisoft.com/



Starshot: Space Circus Fever



Atrativos visuais e jogabilidade simples sempre foram características marcantes dos jogos de plataforma. Este jogo super-divertido nos traz a história de Starshot, um simpático personagem que lembra muito Sonic (depois de ativado o poder e se tornado amarelo...).



Alegre e saltitante, Starshot é a maior estrela do Space Circus, que vai ao planeta Tensuns para resolver um grande problema. É preciso encontrar uma misteriosa nave espacial, que foi atingida por um míssil.

A história fantástica de Starshot proporcionou a inclusão bem humorada de diversos tipos de alienígenas e personagens



Ajude o simpático herói nesta aventura

estranhos. São muitos e todos contam com animação própria e um colorido ímpar.

Os gráficos de Starshot são compostos por cenários diversificados, com mil e uma surpresas, com por exemplo, o "volume" das gatas que aparecem pelos cenários...

Dica:

- Starshot é muito lento. Não perca a oportunidade de utilizar a tecla **SHIFT** para correr, principalmente em função de alguns inimigos muito chatos que te perseguem.

Comandos Básicos:

				ctrl	tiro	
movimentação				:	alt	pulo
barra espaço						
pula						

Configuração Mínima:

Padrão

Infogrames
www.infogrames.com

V2000



Num futuro não muito distante, enquanto tudo parecia caminhar na mais profunda paz e harmonia, seres gigantescos vindos do espaço iniciam seu ataque. Criados a partir de um vírus vindo do espaço, estes seres começaram a matar os pobres e indefesos humanos e destruir suas cidades.

Mas em meio à destruição e ao caos só há uma esperança: você. A sua disposição estará uma nave espacial e uns poucos sistemas de defesa, poupados da onda de aniquilação. Sua missão é "bem fácil": salvar os últimos humanos dos ataques impiedosos aliens e destruí-los sem dó, restabelecendo a paz e a ordem.

O jogo conta com gráficos muito parecidos com os de Populous: The Beginning, totalmente em 3D e com possibilidade de rotacionar o mapa em qualquer direção. Os gamers da velha geração, notarão que o jogo sofreu influência direta de outros que fizeram muito sucesso como: Chopfliter e Desert Strike. Se a saudade bateu forte, aproveite esta oportunidade e dê uma conferida na versão demo que está no CD deste mês.

Dica:

- Para resgatar os humanos ou pegar os objetos, você não precisa estar exatamente em cima deles, apenas próximo.



Muita ação no salvamento dos humanos

Comandos Básicos:

				A	atira
rotacionam a nave				pg up	mudam a arma
S	X	sobe/desce a mira			
barra espaço				C	coleta objeto
move a nave para frente					
shift				D	solta objeto
move a nave para trás (direito)					

Configuração Mínima:

Padrão

Grolier
www.gi-grolier.com



Tank Tics

De uma originalidade incrível, Tank Tics chega até mesmo a ser estranho. Este game divertido e colorido coloca você em meio a uma batalha de tanques. As surpresas ficam por conta de como se dá a guerra. Em Tank Tics, é possível desmontar e montar os seus tanques, transportando-os para outras regiões do combate. Dessa forma, ele também pode transportar lugares que por terra seriam impossíveis. Isso tudo pode ser feito por meio de um simpático pterodáctilo,



Um simpático jogo de estratégia

que retira as suas peças, levando-as até o ambiente desejado. Uma vez remontado, o tanque está pronto para receber ordens e atacar o inimigo, se for preciso. Existem diversos tipos de tanques e os combates proporcionam imagens muito bonitas. Explosões para todos os lados e tanques fora do comum são alguns dos pontos fortes deste jogo.

Dica:

- Existem lugares em que determinados tipos de tanques não se locomovem. Assim, fique atento a base deles. Alguns possuem esteiras comuns, outros usam madeira como material, entre outros.

Comandos Básicos:

Mouse/Setas Direcionais _____ movimentação
Botão direito do mouse _ ativa/desativa o imã gigante
Botão esquerdo do mouse ___ controla o cursor de movimentação do tanque

Configuração Mínima:

Padrão

Gremlin
www.gremlin.co.uk



Viper Racing



Os mais velozes carros, as mais lindas paisagens e a possibilidade de provocar acidentes incríveis. Interessando? Não responda ainda. Que tal poder ainda ver estas belezinhas de milhares de dólares totalmente destruídas e ainda ter um replay de diversos ângulos para avaliar o estrago? Isso é Viper Racing a tradução dos sonhos da maioria dos gamemaniacos viciados em velocidade e adrenalina.

Neste jogo você poderá dirigir diversos modelos de Viper e competir contra o tempo ou outros adversários. As pistas estão recheadas de curvas fechadas e obstáculos naturais que não permitem muitos erros. Os detalhes gráficos são muito interessantes. Você poderá alternar facilmente o modo de visão e inclusive ter uma visão do interior do carro com direito aos detalhes do painel. Não fique na vontade pegue logo suas luvas de couro e entre nesta corrida.

Dica:

- As curvas devem ser feitas com velocidade reduzida, porque estes carros costumam derrapar muito.



Uma grande oportunidade para destruir em alta velocidade

Comandos Básicos:

- ↑** acelera
- ↓** reduz
- ←** vira para a esquerda
- vira para a direita
- A** **Z** Mudam a marcha
- H** Buzina
- barra espaço** Conserta o carro
- E** Freio de mão
- F1** **F10** Muda a visão

Configuração Mínima:

Padrão + Placa Aceleradora compatível com Direct 3D (4MB), e 32 MB Ram

Sierra/Brasoft - www.sierra.com
www.brasoft.com.br

ESPN X Games Pro Boarder



Manobras radicais no Snowboarder

Quem se amarra em esportes radicais vai entrar em desespero e delirar ao ouvir a palavra ESPN X-Games. Os entendidos no assunto sabem que os X-Games são uma das maiores competições envolvendo esportes radicais do mundo, organizadas e transmitidas pelo canal ESPN.

Nessas competições, estão envolvidos os esportes mais radicais da Terra e feras dos patins, skate, snowboarder, entre outros marcam presença para transformar a competição num show de decolagens, audácia e desafio à gravidade. É essa impressão que X-Games Pro Boarder nos passa.

Aqui você encontra toda a emoção do snowboarder desenvolvida em gráficos animais e perfeitas manobras, com diversas opções para a prática deste surf alternativo. Os menus são acessados por interfaces tão radicais quanto o game. Jogue e delire!

Dica:

- Ao executar manobras, preste atenção para voltar à pista no tempo certo. Derrapagens, ainda que sem tombos, fazem com que você perca muitos pontos.

Comandos Básicos:

- ↑** **↓** **←** **→** movimentam o snowboarder
- A** **S** **D** combinadas e com o auxílio das direcionais, executam manobras.
- F** **V** **C**

Configuração Mínima:

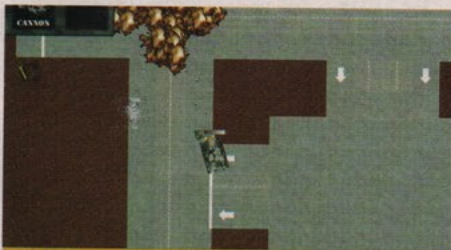
Padrão + 32 MB RAM

Electronic Arts
www.ea.com

Zulu Assault

Zulu Assault é um game que utiliza a visão aérea de campo de batalha, onde tudo pode acontecer. Você, um bravo soldado reconhecido, tem importantes missões pela frente, onde não há tempo para pensar.

No comando de um poderoso tanque e armas pesadas, é preciso erradicar o exército inimigo e acabar com seus QGs. Zulu Assault tem funções incorporadas de vários games de sucesso, como Time Soldiers e outros vencedores que trouxeram a guerra e o combate virtual às telas dos computadores.



Apesar de gráficos simples um ótimo jogo

A visão minúscula dos airfields é muito interessante, pois nos dão uma noção maior do que acontece no cenário, sem a necessidade de acionar mapas ou radares. Não é preciso procurar muito pela confusão, pois as missões estão repletas de inimigos sem dó nem piedade. Mesmo que você esteja muito bem equipado, a luta será até a morte.

Comandos Básicos:

- ↑** **↓** **←** **→** movimentam o seu tanque
- shift** Sai/Entra do tanque
- ctrl** tiro

Configuração Mínima:

Padrão

Monkey Byte
www.mbyte.com

Novos desafios para seus games favoritos

Devastando como sempre, esta seção vem contemplando seus leitores com sangrentos mapas para Blood, Shadow Warrior e complementos para Total Annihilation. São jogos completos da CD Expert, fazendo sucesso entre a galera que realmente sabe o que é um ótimo game. Na edição deste mês, novos níveis para três jogos de sucesso: **Blood** e **Shadow Warrior** retornam com mais surpresas. Além disso, ganhamos mais um parceiro: **Shogo: Mobile Armor Division**. O maior de todos os games, presenteado na edição anterior, recebe agora, além do seu walkthru completíssimo, mapas inéditos para single e multi-player!

Nota 1: Antes de verificar cada um dos itens, veja como eles estão divididos no CD Gamer 27. Na raiz do seu CD, existe um diretório chamado

Níveis para todo o conteúdo desta seção. Dentro dele, foram criados mais três diretórios:

- Diretório BLOOD - contém 20 mapas para **Blood**
- Diretório SW - contém 10 mapas para **Shadow Warrior**
- Diretório SHOGO - contém 10 mapas para **SHOGO**

Nota 2: Os arquivos novos a que nos referimos nesta seção são descritos tanto por *níveis* como por *mapas*. Para Blood ou Shadow Warrior, esses mapas possuem a extensão **.MAP**. Já para Shogo, esses mapas possuem a extensão **.DAT**.

SHOGO 昇岡 mobile armor division

Dentro do diretório **NIVEIS\SHOGO** também estão dois sub-diretórios. São eles:

1º diretório: **NIVEIS\SHOGO\SINGLE**



• Contém 2 níveis para se jogar sozinho (single player). São eles:

HANGAR.DAT
MCA_BATTLERCUBE.DAT

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os mapas desejados (arquivos **.DAT**) para o diretório **\GAMES\SHOGO\CUSTOM** (caso você realmente tenha instalado o game neste diretório);
2. Inicie o jogo e escolha a opção **SINGLE PLAYER** no menu principal do jogo;
3. Agora selecione **CUSTOMIZE** e a lista dos mapas copiados para o diretório **CUSTOM** de Shogo aparecerá;



4. Clique sobre o mapa desejado e bom divertimento.

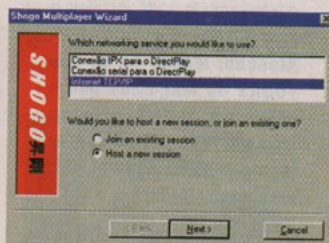
2º diretório: **NIVEIS\SHOGO\MULTI**
• Contém 8 níveis para jogar em rede (multi-player). São eles:

MVM_PRISON_FACT.DAT
OF_CHEM.DAT
OF_DISCO.DAT
OF_MYSTERY.DAT
OF_PITS.DAT
OF_TOWER.DAT
RED2.DAT
VISION.DAT

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os mapas desejados (arquivos **.DAT**) para o diretório **\GAMES\SHOGO\CUSTOM** (caso você realmente tenha instalado o game neste diretório). *Atenção: lembre-se de que TODAS as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o mapa completo e também o mapa escolhido;*
2. Inicie o jogo e escolha a opção **MULTIPLAYER** no menu principal do jogo;
3. Automaticamente, telas para configuração do jogo multi-player serão fornecidas por vez. Vamos explicar cada uma delas:

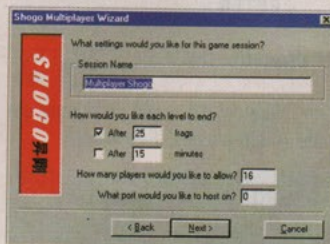
Nesta primeira tela, escolha a sua forma de conexão: IPX, serial, TCP/IP etc. Em seguida, escolha se você irá jogar como servidor, criando uma nova sessão (host a new session) ou se vai entrar em um jogo em andamento (join a new session). Terminado estes procedimentos, clique em **NEXT**;



Na segunda tela, você customiza o seu jogador. Escolha o nome, a cor, a velocidade da conexão, a armadura móvel de combate que será utilizada e a taxa de exibição de frames por segundo (Frame Rate). Ao término, clique em **NEXT**;

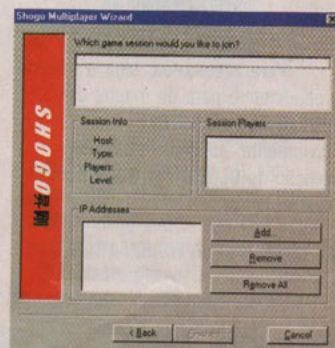


Se você optou por "join a new session" na primeira tela, esta será a sua última tela. Escolha a sessão a qual você quer ingressar e clique em **FINISHED**.

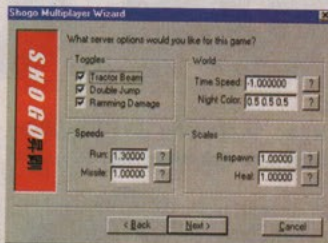


Mas se você optou por "host a new session", ainda terá os passos seguintes.

Coloque o nome da sessão que vai iniciar, a forma com que você quer que o nível se encerre (frags ou tempo), o número de jogadores da sessão e a porta do servidor. Clique em **NEXT**;

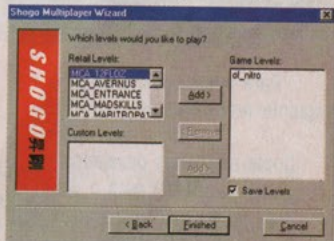


Na quarta tela, configure opções particulares do jogo, como ativar ou não determinadas funções,



velocidade de mísseis, da corrida dos jogadores etc. Terminadas estas configurações, clique em **NEXT**;

Na quinta tela, você finalmente escolhe os níveis que vai jogar. Clique no nível desejado na janela



Custom Levels e adicione-o clicando no botão **ADD**. Clique em **FINISHED** para finalizar e iniciar o seu game em multi-player.



SHADOW WARRIOR

Dentro do diretório **NIVEIS\SW** também estão dois sub-diretórios. São eles:

1º diretório: NIVEIS\SW\SINGLE\

• Contém 5 níveis para se jogar sozinho (single player). São eles:

DOJOFURY.MAP
EXODUS.MAP
FISHON69.MAP
HIROSHIM.MAP
INFIL1-2.MAP

Para acessá-los, siga o mesmo procedimento para os mapas de **NIVEIS\BLOOD\SINGLE**.

Obviamente, substitua qualquer menção de **BLOOD** por **SW** e bom divertimento!

2º diretório: NIVEIS\SW\MULTI\

• Contém 5 níveis para jogar em rede (multi-player). São eles:

GODZILLA.MAP
MASADA.MAP
OCEANWAR.MAP
SKYSCRAP.MAP
TD.MAP

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

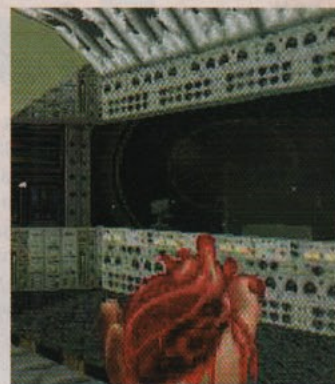
1. Copie os arquivos acima para o diretório onde você instalou o jogo Shadow Warrior (Ex: C:\SW). **Atenção: lembre-se de que TODAS as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o jogo completo e também o mapa escolhido;**
2. Vá para o DOS, digite **C:** e pressione **<ENTER>**;

3. Digite **CD SW** e pressione **<ENTER>** (caso o diretório onde o jogo instalado seja mesmo **C:\SW**);
4. Ainda no diretório **C:\SW**, digite **SETUP** para ativar o menu de configuração. No menu **SETUP**, você pode optar por jogar em:

- rede comum (Network Game)
- modem (Modem Game)
- conexão serial (Serial Game)

Escolha a sua opção e tecla **<ENTER>**. Em seguida, configure o que for necessário (número de jogadores etc);

5. Em seguida, escolha a opção **USER LEVEL SELECTION**. Agora entre em **SELECT USER LEVEL** para selecionar qualquer mapa que você copiou para o diretório **SW**. Caso tenha copiado para outro diretório qualquer, use a opção **CHANGE USER LEVEL SEARCH PATH** para localizá-lo;



6. Depois de selecionado, retorne para a opção de rede e finalmente escolha **LAUNCH SHADOW WARRIOR** para começar a jogar. **Importante: repita esse passo para TODOS os jogadores participantes!**
7. Depois que o jogo for carregado, entre na opção **NEW GAME**. O nível escolhido no **SETUP** já estará selecionado. Para começar o jogo, escolha **START GAME**.

BLOOD

Dentro do diretório **NIVEIS\BLOOD** estão dois sub-diretórios. São eles:

1º diretório: NIVEIS\BLOOD\SINGLE\

Contém 10 níveis para se jogar sozinho (single player). São eles:

BEM1.MAP	INNER.MAP
CAFEDRAL.MAP	JOJO.MAP
DA'MALL.MAP	MALL.MAP
GHOSTOWN.MAP	ODD.MAP
HANGER2.MAP	X2.MAP

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os mapas desejados (arquivos **.MAP**) para o diretório onde você instalou o jogo Blood (Exemplo: **C:\BLOOD**);
2. Vá para o DOS, digite **C:** e pressione **<ENTER>**;
3. Digite **CD BLOOD** e pressione **<ENTER>** (caso o diretório onde o jogo instalado seja mesmo **C:\BLOOD**);
4. Agora digite **BLOOD -MAP XXXXX.MAP** (onde XXXXX é o nome do mapa que se deseja



jogar) e por fim tecla **<ENTER>**.

2º diretório: NIVEIS\BLOOD\MULTI\

Contém 10 níveis para jogar em rede (multi-player). São eles:

ELEMENTS.MAP	QUAKE8.MAP
KILLER.MAP	THECASLE.MAP
L.MAP	VORTEX.MAP
PACMAN.MAP	WATERFUN.MAP
PFEIL3.MAP	YORKBB2.MAP

Para acessá-los, siga o seguinte procedimento:

1. Copie os arquivos acima para o diretório onde você instalou o jogo Blood (Ex: **C:\BLOOD**).



Atenção: lembre-se de que TODAS as máquinas que estiverem participando do jogo em rede devem conter o jogo completo e também o mapa escolhido;

2. Vá para o DOS, digite **C:** e pressione **<ENTER>**;
3. Digite **CD BLOOD** e pressione **<ENTER>** (caso o diretório onde o jogo instalado seja mesmo **C:\BLOOD**);
4. Ainda no diretório **C:\BLOOD**, digite **SETUP** para ativar o menu de configuração. No menu **SETUP**, você pode optar por jogar em:



- rede comum (Network Game)
- modem (Modem Game)
- conexão serial (Serial Game)

Escolha a sua opção e tecla **<ENTER>**. Em seguida, configure o que for necessário (número de jogadores etc) e escolha a opção **LAUNCH BLOOD** para começar a jogar. **Importante: repita esse passo para TODOS os jogadores participantes!**

5. Depois que o jogo for carregado, entre na opção **NEW GAME**;

Finalmente, para carregar um dos mapas citados anteriormente, escolha a opção **USER MAP**, digite o nome do mapa e em seguida escolha **START GAME**;



Provavelmente não cabe mais sangue nesta página. No total foram quarenta níveis selecionados a dedo, ops!, a mouse, para vocês que já debulharam tudo o que é possível nos games completos Blood, Shadow Warrior e Shogo: Mobile Armor Division. Aguardem que vem mais por aí!

Embarque no que há de melhor na Internet. A CD Expert On Line já faz isso por você, navegando incessantemente até encontrar aquela ilha aparentemente sem graça e que na verdade possui vida por todos os lados. Assim são os sites desta seção: viaje com a gente!

• NETIUM

www.netium.com.br/sapi/classificados.dll

A Netium Internet mantém neste site um serviço gratuito a todos os internautas. Trata-se de um espaço aberto para anunciar trocas, vendas, empregos, serviços e outros negócios na rede. A utilização é aberta a todas as pessoas físicas de qualquer provedor. Nos classificados da Netium, você pode incluir automaticamente o seu anúncio, que entra na página sem nenhum gasto adicional, permanecendo por sete dias na rede.

Em português.



• LISTAS

www.listas.nu/

Uma das febres que mais crescem na Internet são as listas de discussões. Dos mais diversos gêneros ou assuntos, é possível enviar sua lista de discussão para todas as pessoas que estiverem cadastradas no site como, por exemplo, o da Central Brasileira de Listas. São as mais diversas possíveis: de piadas, de esportes, de música, de informática... Além disso, também é possível participar de recebimentos das listas de seus assuntos preferidos. Basta cadastrar o seu e-mail e aguardar a resposta.

Em português.

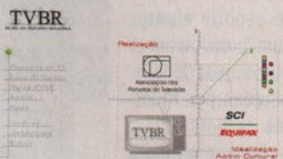


• TELEVISA BRASIL

www.televisaobrasil.com.br/

A televisão se tornou parceira constante do homem, que não pára de correr um só minuto. Para muitos, é a única opção de lazer. Neste endereço você encontra um verdadeiro museu sobre a televisão brasileira. São diversos links para fórum de debates, banco de dados, bibliotecas, exposições, anfiteatros e tudo sobre as suas atividades. Saiba quem foram os pioneiros da televisão no Brasil e conheça todo o seu acervo, com acesso a mapas do museu e do próprio site.

Em português.



• FILEDUDES

www.filedudes.com/



Excelente site para você que procura o melhor dos utilitários na Internet. O File Dudes tem interfaces muito legais, de fácil acesso. Se você tem alguma noção de inglês técnico ficará fácil encontrar o que procura. Utilitários gráficos, de programação, anti-virus, editores HTML e muito mais estão perfeitamente organizados no site File Dudes. Todos os programas estão divididos segundo a sua categoria, que são diversas. Com certeza aquele programa que você não consegue baixar está neste site. Em inglês.

• SKINZ

www.skinz.org/



Está cansado das velhas formas do seus programas favoritos? Você não aguenta mais executar os seus softwares com a mesma aparência, transformando suas operações diárias no micro repetitivas e monótonas? O Skinz tem a solução para esse problema. Trata-se de um site especializado em modificar a aparência dos seus programas favoritos. Arquivos especiais alteram os programas e, desta forma, você vai ver como fica mais divertido ter um computador com uma cara diferente a cada dia! Em inglês.

• MESSAGEMATES

www.messagemates.com



MessageMates são cartões gratuitos de mensagens para aniversários, feriados e outras datas festivas. O site mantém sempre atualizada a data comemorativa em questão. Dessa forma, é possível sempre encontrar cartões diferentes para presentear seus amigos, namorada(o) etc. Mas o melhor de MessageMates fica por conta da construção do seu próprio cartão. Isso mesmo: é possível enviar um dos incríveis cartões do site ou personalizar o seu próprio.

Então, não perca a chance de fazer uma surpresa virtual para quem você gosta. Em inglês.

• EROTIC-GAMES

www.erotica-games.com

Este site é fantástico, especialmente por ser um dos poucos que trabalham bem com uma safra de jogos que dão água na boca: os jogos eróticos.

Neste site estão disponíveis muitos downloads gratuitos e outros acessos reservados exclusivamente para membros associados. Se você é fã de Hentai/Anime, strip-tease, poker erótico e outros do gênero, sem dúvida ficará com vontade de participar dessa legião. São jogos para DOS, Windows ou Machintosh, atendendo à galera de qualquer plataforma. Além disso, há a possibilidade de se jogar online com gamers de todo o mundo. Em inglês.



• MMA

www.mma.gov.br/

Apesar de muita gente nunca ter ouvido falar, o site do Ministério do Meio Ambiente brasileiro, como os outros sites de ministérios, está repleto de informações interessantes e foi muito bem construído. Neste endereço é possível encontrar as últimas notícias sobre a temática ambiental, bem

como links sobre o assunto no site do MMA. Além disso, é possível conhecer mais sobre a natureza do Brasil na seção "Nosso Ambiente", um apanhado de diversos assuntos importantes dentro desse vasto e importante tema.

Em português.



Kart Indoor

Velocidade Máxima

Colocamos os capacetes e subimos nesses velozes carrinhos para sentir a emoção das curvas e derrapagens na maior pista fechada do mundo

A velocidade sempre fascinou os mortais. E o kart é a base para a construção dos grandes pilotos, disto ninguém tem dúvidas. Então, nada mais justo do que a equipe da CD Expert sentir de perto a adrenalina de correr nestes potentes carrinhos. Mas antes de qualquer coisa é importante saber como este esporte chegou ao Brasil. O kart nasceu como um simples brinquedo. Em 1959, depois de uma viagem aos Estados Unidos, o comerciante de automóveis Cláudio Daniel Rodrigues trouxe a idéia para o Brasil e, no mesmo ano, começou a fabricar os primeiros chassis de kart no país. Em uma época onde o improviso falava mais alto que a tecnologia, o protótipo nacional tinha pneus de carrinho de mão e motor de bomba d'água.

O idealismo que marcou os primeiros anos do novo esporte era



A emoção começa com o grid de largada

movido principalmente pelo prazer das disputas em pistas de rua, na capital e no interior. A primeira geração de kartistas brasileiros vivenciou uma época muito mais "romântica" no esporte. Os próprios pilotos faziam papel de mecânico e do chefe de equipe, preparando o kart antes de entrar na pista. Para um país que ainda não vivia da tradição de títulos mundiais - apesar de já possuir nomes de destaque, como o piloto campeão Chico Landi - os novos pilotos que surgiram eram quase sempre incentivados por amigos, parentes ou pela

curiosidade despertada por aqueles carrinhos.

Anos mais tarde, muitos nomes começaram a trilhar sua carreira pelo kart. Feras das pistas de Fórmula 1, como Emerson Fittipaldi, Nelson Piquet e Ayrton Sena, iniciaram suas carreiras vitoriosas pilotando karts.

A versão indoor virou mania no país a partir de 1994, depois que alguns empresários trouxeram a idéia do exterior. Eles ficaram entusiasmados com a idéia de poder correr em ambientes fechados, sem se preocupar com as condições climáticas. Desde então, dezenas de pistas cobertas se espalharam pelo Brasil. Mas depois de aproximadamente quatro anos a grande maioria, aberta na euforia e sem uma sólida estrutura, acabou fechando. Mesmo assim, os verdadeiros amantes deste esporte ainda contam com pistas de ótima qualidade espalhadas por todo o país.

Para a primeira aventura automobilística de nossa equipe, nada melhor do que começar em grande estilo. Procuramos simplesmente a maior pista coberta do mundo,



A cada ultrapassagem mais adrenalina

com quase um quilômetro de extensão, curvas impressionantes e retas absurdas.

E lá fomos nós para o Kart In, no bairro do Jaguaré, São Paulo. A euforia da galera foi incalculável na hora de conferir de perto a pista. Mas antes da grande disputa, alguns toques de como se comportar na pista foram dados na sala de briefing foram essenciais.

Todos em seus carros, chega o momento de voar baixo. Além dos



Um esporte que une a velocidade e a segurança

CARACTERÍSTICAS DO KART INDOOR

O kart é o menor carro de corrida que existe. É muito leve, tem uma única marcha e os únicos recursos de dirigibilidade são o acelerador, o freio e a direção para compensar suas limitações mecânicas. O kart para pistas indoor assemelha-se muito com o comum, adaptado para as condições de um circuito coberto onde as pistas são menores e os pilotos inexperientes. O freio é a disco, acionado diretamente ou por mecanismo hidráulico. Todo o conjunto pesa em torno de 90 kg, desenvolvendo uma velocidade de 50 km/h.

Pilotar um kart é diferente de pilotar um carro comum. O diferencial é um mecanismo presente em todos os carros, que tornam independente o movimento das rodas em um mesmo eixo permitindo que, numa curva, a roda de dentro gire menos que a de fora, uma vez que os raios de curva são diferentes para cada roda de um mesmo eixo.

Como as rodas traseiras de um kart são fixas no mesmo eixo, uma curva só pode ser feita derrapando. Para que uma curva saia redonda é preciso distribuir a derrapagem igualmente por toda a curva. Isto é feito pelo

equilíbrio entre o acelerador e o freio, corrigindo com a direção. Seu traçado de curva deve ser o mais próximo possível de uma reta, você deve vir na reta colado a borda oposta da curva, aproximar-se da tangente e sair buscando a borda oposta da reta de saída. Freia ainda na reta, nunca durante a curva. Procure sempre manter o motor cheio "acelerado" para obter uma boa retomada na saída da curva.

REGULAMENTO

Embora cada kart indoor possa ter seu regulamento próprio, geralmente seguem o seguinte perfil:

A prova ou bateria em geral dura de 15 a 30 minutos e é formada por duas fases: A primeira, com duração de aproximadamente cinco minutos é para aquecimento do motor, pneus e piloto e para a classificação (qualify) que é a ordem de largada da bateria. A segunda fase é a corrida propriamente dita, onde devem ser seguidas as seguintes condutas esportivas que serão observadas pelo diretor de prova com poderes de penalizações:

O QUE NÃO É PERMITIDO

- "Queimar" a largada: largar antes do sinal de largada;

- Dar "totó" intencional, ou seja, bater no carro da frente, comprometendo a trajetória, se equilibrando ou mesmo fazendo o carro rodar;
- Dar "fechada": desviar sua trajetória para impedir ser ultrapassado. Mais grave é quando quem ultrapassa já está com as rodas da frente além de suas rodas de trás;
- Freiar muito antes do ponto de frenagem, fazendo com que o carro de trás bata em seu fundo perdendo a inércia do movimento e transferindo-a para seu carro;
- Bater ou provocar acidentes intencionais;
- E o óbvio: desobedecer as sinalizações, ofender ou gesticular agressivamente os concorrentes, fiscais ou diretor de prova, além de outras atitudes anti-esportivas.

AS BANDEIRAS

No decorrer da prova, os fiscais apresentam bandeiras de diversas cores com significados diferentes:

- Bandeira amarela: acidente na pista, proibido ultrapassar;
- Bandeira vermelha: todos os pilotos devem voltar ao box;
- Bandeira preta com círculo vermelho: parada obrigatória no box;
- Bandeira azul: conceder passagem ao outro carro mais rápido. No caso de não ser

respeitada pode gerar penalização;

- Bandeira branca com diagonal preta: atitude anti-esportiva, funciona como advertência;
- Bandeira preta: desclassificação;
- Bandeira branca: última volta;
- Bandeira quadriculada: fim de prova ou do treino.

A SEGURANÇA

O equipamento completo consta de: capacete, balaclava (capuz), luvas, sapatilhas, macacão, protetor de costelas e pescoceira. Na prática, o uso do equipamento completo chega a ser um exagero, pois o kart indoor é bastante seguro. Mas nunca será dispensado o uso do capacete e é recomendável o uso de luvas, para evitar o formação bolhas nas mãos.

O kart para indoor é todo protegido por paraquoses e não há possibilidade da roda de um kart subir na de outro, ainda mais que estes karts tem potências muito baixas, cerca de seis vezes menor que a de um kart comum. A pista é toda cercada de pilhas de pneus e nos pontos de maior contato geralmente há placas de madeira bastante flexível que distribuem a carga de um impacto e não oferecem resistência ao movimento.

nove competidores da equipe da CD Expert, dois grandes feras das pistas, os experientes Beto Nini (Roberto Cristianini) e Peter G4F (Peter Behandt) participaram. O pedido para os dois foi claro: manear para equilibrar um pouco a competição. Mesmo com um sonoro "não", os valentes competidores da CD Expert não perderam a garra.

No aquecimento, alguns acidentes clássicos, mas ninguém saiu machucado. Com algumas voltas o grid de largada já estava definido, com nossa turma ansiosa para mostrar o que poderiam fazer. Na pole position e no segundo lugar – como não poderia deixar de ser – os dois feras e os gamemaniacos logo atrás. Sinal verde e começa

para valer o grande pega. Novamente alguns acidentes, típicos de Destruction Derby, mas a corrida prossegue. São trinta minutos de pura adrenalina e muita velocidade. A corrida tem seu ponto alto nos pegos e derrapagens dos pilotos de primeira viagem.

Bandeira quadriculada agitada e os vencedores assumem seus lugares no podium – Peter G4F (para sanar a curiosidade dos leitores G4F significa Grupo dos 4 Fominhas) em primeiro, Beto Nini em segundo e fechando o pódium, Fábio Lobo (nosso relações públicas) em terceiro. Como não somos muito

bons perdedores, resolvemos por conta própria eliminar os dois primeiros colocados e fazer o nosso verdadeiro podium que ficou assim: Fábio Lobo em primeiro lugar (com direito a sambadinha "a la Rubinho"), seguido de Alexandre Ricardo e Alessandro Treguer fechando a classificação geral. ■



O piloto deve ser cauteloso nas ultrapassagens

PARA CURTIR MAIS O KARTISMO

Se você curtiu nossa aventura, confira no CD Gamer 2 um vídeo dessa corrida maluca. Depois faça uma visita ao Kart In Jaguaré Racing Club, que fica na Avenida Jaguaré 1.133, tel. (011) 869-4386/819-2647, São Paulo, SP. Cada corrida custa R\$ 30,00 (30 minutos), na maior pista coberta do mundo, além de uma outra exclusiva para as crianças. Mais detalhes, visite o site do Kart In: www.kartin.com.br/.



Joystick ágil

Este joystick é indicado para jogos de ação onde rapidez e agilidade são indispensáveis:



O joystick permite a programação de movimentos

o Joypad vem com oito botões para controle total da direção do jogador em cena. É, portanto, ideal para uso em jogos de combates e lutas. Dependendo do posicionamento das suas chaves, também é possível programá-lo para disparar tiros para múltiplas direções. É muito fácil de instalar e funciona com qualquer tipo de PC, sem precisar de nenhuma configuração sofisticada.

Preço: R\$ 25
Mais informações: Clone - tel.: (011) 418-7800, São Paulo, SP - www.clone.com.br

Pequenas e potentes

Dê uma incrementada no som dos seus games, aproveitando melhor toda a qualidade de áudio que eles oferecem, utilizando alto-falantes de boa qualidade. Este modelo da Sony é o Personal Computer Speakers, SRS-PC15, com amplificadores embutidos e blindagem, para não prejudicar o monitor com radiação eletromagnética. Apesar das dimensões pequenas (95 x 160 x 120mm), ele exibe considerável qualidade sonora.

Preço: US\$ 29,85 (é possível adquiri-lo no site da Sony)
Mais informações: www.sony.com/



Teclado nunca mais!

Objeto de desejo de qualquer gamemaniaco, a série Firebird, da Gravis, substitui de verdade todas as funções do teclado. Esse joystick permite a programação de 13 diferentes botões para qualquer game, seja de luta ou de ação. Senhas e códigos podem ser acionados num único toque, com a pré-programação de até 106 instruções de teclado de cada vez (255 instruções, na versão para Mac). O controle, além de anatômico, tem a sua tensão ajustável



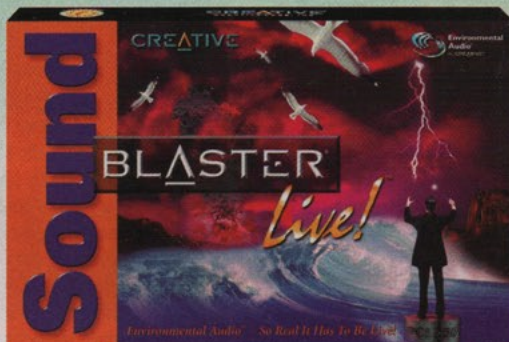
Preço: R\$ 300 (versão para Mac)
Mais informações: MacWorld - tel.: (011) 531-9644, São Paulo-SP - www.gravis.com

Som na caixa

Melhorar a qualidade do áudio, inclusive incorporando os efeitos de som 3D dos games recentes, não é característica exclusiva das placas de som profissionais. A placa Sound Blaster Live!, baseada no chip de áudio EMU10K1 oferece alta qualidade e consegue manipular até 64 canais de saída de áudio simultaneamente. Segundo seu fabricante - a Creative Labs - o número de vozes ou samples de áudio que pode passar por esses canais é, virtualmente, ilimitado. Sua arquitetura é capaz de proporcionar efeitos especiais

de áudio como reverb, chorus, pitch shift, entre outros, criando efeitos sonoros tridimensionais. O acessório suporta fones de ouvido e um ou dois pares de alto-falantes.

Preço: R\$ 289
Mais informações: www.creativelabs.com.br



Sons com perfeição para extrair o melhor do 3D

3D Selvagem

A mais recente placa 3D da Creative Labs, a Blaster Savage 4 foi concebida pensando justamente em conquistar os usuários de games para PC. Programada para melhorar a qualidade dos gráficos tridimensionais, graças a um substancial aumento na capacidade de processamento do vídeo, ela chega ao mercado com um atrativo significativo: seu preço é bem mais em conta do que as placas concorrentes equivalentes.

Os recursos disponibilizados pela placa são respeitáveis: renderização 3D

Uma placa especial e mais barata para jogos

real de 32 bits, compatibilidade com as arquiteturas PCI, AGP2X e AGP4X e 32 MB de SDRAM.

Preço: US\$ 130 (nos EUA)
Mais informações: www.creativelabs.com.br



A RODA E O MACACO



Desde que o *primeiro primata* inventou a roda ela continua redonda.

Sensibilidade, necessidade e criatividade alavancam o desenvolvimento **HUMANO**

A informática é mais que hardware e software. São idéias criativas que facilitam a vida.

UMA IDÉIA ANIMAL!!!

Na **FENASOFT** você encontra soluções. Você Consulta, Compara e Compra os mais variados e alucinantes produtos para desenvolver as idéias geniais que só você pode ter.

FENASOFT O ESPAÇO ONDE AS GRANDES IDÉIAS ACONTECEM

Venha participar do Universo Tecnológico **FENASOFT**.

Deixar para Depois é Muito Tarde.



Recorte aqui e envie já, para trocar ou adquirir o seu cartão Fenasoft

NOME (Para constar no cartão)

EMPRESA

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

CIDADE

UF

CEP

PAÍS

TELEFONE (Incluir todos os códigos)

FAX

DATA DE NASCIMENTO

RG

CPF



Preencha o cupom ao lado para **adquirir ou trocar** seu **Cartão Fenasoft**. Para trocar, envie seu **Cartão Fenasoft Visitante** (azul e vermelho) até 15 de junho de 1999 junto com R\$ 2,00 (dois reais) para despesas de postagem e administração.

Para adquirir seu **Cartão Fenasoft**, envie hoje mesmo o cupom pelo **correio ou fax** para:

Rodovia SC 401 - Km 01- Parque Tecnológico Alfa
Sede Fenasoft - 88030-000 - Florianópolis - SC
Tel.: (048) 334 8000 / Fax: (048) 3348411
cartao@netco.com.br

TABELA DE PREÇOS

de 16/02/99 a 15/04/99	R\$ 6,00
de 16/04/99 a 15/05/99	R\$ 10,00
de 16/05/99 a 15/06/99	R\$ 20,00
de 16/06/99 até o evento	R\$ 30,00

Os pedidos enviados pelo correio deverão estar acompanhados de cheque nominal à **Fenasoft Feiras Comerciais Ltda.**, e os enviados por fax acompanhados do comprovante de depósito no Banco Bandeirantes, ag. 197, c/c 005 002002-6. Em ambos os casos, escreva seu nome no próprio comprovante.

É proibida a entrada a menores de 14 anos.

De acordo com a lei nº 6538/78 de 24 de junho de 1978, é proibido o envio de dinheiro em espécie via correio



FENASOFT'99

19 a 24 julho'99 - Anhembi - São Paulo

Exija Sempre os Games Com a Qualidade Superior GreenLeaf



A GreenLeaf é a única distribuidora no Brasil que realmente leva em consideração aquilo que você, nosso consumidor, quer de cada um de nossos jogos: diversão.

Estamos em contato permanente com os maiores publicadores de games do mundo para oferecer o que existe de melhor dentre todas as novidades. Cada um dos nossos títulos é cuidadosamente selecionado, reproduzido e, em alguns casos, traduzido para sua total satisfação.

Sempre que você encontra a nossa marca tem a garantia de que, em suas mãos, está um produto com qualidade muito superior a qualquer outro do mercado.

Na hora de comprar os seus games não pense duas vezes: exija a qualidade superior GreenLeaf.

Tem sempre um produto GreenLeaf próximo de você:

SÃO PAULO - CAPITAL: BESTBUY (011) 250.0500 ▫ ELETRÔNICA VAN (011) 6901.6890 ▫ GARCIA CENTER (011) 571.6611 ▫ MAGAZINE MIRIM (011) 546.0707 ▫ MEET POINT (011) 267.9537 ▫ NET BOX IPIRANGA (011) 6940.5671 ▫ NEW MÍDIA (011) 298.7572 ▫ NUMBER ONE (011) 3872.0525 ▫ STILL SHOP (011) 223.8999 / 542.5654 ▫ **BARRA BONITA:** J.P.O LEME (014) 642.1268 ▫ **CAPIVARI:** TJ INFORMÁTICA (019) 491.1115 ▫ **CATANDUVA:** NET BOX (017) 522.4970 ▫ **INDAITUBA:** SUPRIN INFORMÁTICA (019) 875.2616 ▫ **ITÁPOLIS:** MICROBEL (016) 362.1033 ▫ **ITATIBA:** MULTI SHOP (011) 7805.3088 ▫ **JAÚ:** MEGA CD ROM (014) 622.1446 ▫ **MARÍLIA:** BIT CHIP (014) 423.1454 ▫ **SANTOS:** LIVRARIA E PAPELARIA MARAZUL (013) 236.7995 ▫ **SOCORRO:** PAPELARIA COSTA (019) 295.3078 ▫ **TUPÁ:** FORMA INFORMÁTICA (014) 442.1349 - **MINAS GERAIS - CAXAMBÚ:** CASA CARUSO (035) 341.1106 ▫ **NOVA LIMA:** R2V2 (031) 286.1166 ▫ **IPATINGA:** PROMPT (031) 822.3434 ▫ **JUÍZ DE FORA:** DOMINIUS GAMES (032) 232.3421 ▫ FRAX (032) 215.5409 - **NORTE/NORDESTE - CAMAÇARI:** MICRUS INFORMÁTICA (071) 821.5858 ▫ **CAMPINAS GRANDE:** UNIVERSO DA INFORMÁTICA (083) 341.5959 ▫ **FORTALEZA:** SHOW TECH (085) 241.3988 ▫ SOFT SHOP (085) 244.4607 ▫ **JEQUIÉ:** S.W.S (073) 525.2415 ▫ **MACEIÓ:** SUPRIFITAS (082) 326.2297 ▫ **NATAL:** MIRANDA COMPUTAÇÃO (084) 206.2551 ▫ FURTA-DO E MEDEIROS (084) 202.5522 ▫ **SALVADOR:** TORTUGA INFOPORTO (071) 358.8631 ▫ **ROLIM DE MOLRA:** A BOCA DISCOS (069) 442.2431 - **SUL/CENTRO OESTE - APARECIDA DE GOIANIA:** MISTER MULTIMÍDIA (062) 282.0540 ▫ **BRASÍLIA:** CC ADVICE (061) 225.4772 ▫ **CAMPO GRANDE:** FUTURO REVISTAS (067) 761.8376 ▫ **CANOAS:** PERSONAL COMPUTADORES (051) 466.3030 ▫ **CUIABÁ:** NET BOX (065) 624.8480 ▫ **CURITIBA:** BANCA CIDADANIA (041) 257.1212 ▫ BANCA BOM JESUS (041) 264.7662 ▫ **DUQUE DE CAXIAS:** MARTEC (021) 671.9792 ▫ **GOIANIA:** STOCK INFORMÁTICA (062) 285.6077 ▫ **PASSO FUNDO:** GIAMAC INFORMÁTICA (054) 311.4499 ▫ **PETRÓPOLIS:** MLAC (024) 243.2131 ▫ **PORTO ALEGRE:** DIGIMER (051) 212.1253* ▫ MEGA MÍDIA (051) 339.3018 ▫ **TRÊS RIOS:** ANATECH (024) 255.2112 - **OUTRAS LOCALIDADES - Ligação gratuita:** 0800-17-5355

www.greenleaf.com.br

MIB

MEN IN BLACK
THE GAME

NORTON
AntiVirus
100% PROTEGIDO



Um produto:

Greenleaf

© 1997 Gremlin Interactive Limited.
© 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os direitos reservados.
E&O.E. Desenvolvido por Gigawatt Studios.
Sob licença de distribuição da Design League.
Gremlin Interactive Limited.
Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos titulares.

CD EXPERT A CADA EDIÇÃO UMA EMOÇÃO. COLEÇÃO

JOGO COMPLETO



Protegendo a Terra da escória do universo

CD EXPERT

CD publicado por CD Expert © 1999. Fabricado por SONOPRESS

Indústria Brasileira. O CD grátis é parte integrante da revista. Não pode ser vendido separadamente. CDE27_CDA



CD publicado por CD EXPERT Editora.
Todos os direitos reservados.
Shareware não é grátis. Registre!

CD EXPERT ©1999.
Fabricado por SONOPRESS®
Indústria Brasileira

O CD grátis é parte integrante da revista.
Não pode ser vendido separadamente.



WINDOWS 95



PC GAMER
BRASIL

CDE27_CDB

- 3D Space Fighter • 777 Slots
- Aargon • Alien vs Predator
- Castrol Honda Superbike Champions
- Deer Hunter 2 • ESPN X-Games Pro Boarder
- Grey Worlds: Ascension • H.E.D.Z.
- Johnny Herbert's Grand Prix 98
- King's Quest: Mask of Eternity • Lander • Moto Racer 2
- Red Baron 3D • Silver • Starshot: Space Circus Fever
- TankTics • V2000 • Viper Racing • Zulu Assault

CD EXPERT. A CADA EDIÇÃO UMA EMOÇÃO. COLEÇÃO

20
GAMES