

PC GAMER

BRASIL

NÃO ACEITE IMITAÇÕES. QUALIDADE SÓ NA:

CD EXPERT

REPORTAGEM ESPECIAL
OS QUADRINHOS
HEAVY METAL
VIRARAM GAME!



CONHEÇA TUDO
SOBRE OS GAMES:
DEVIL INSIDE

**TOMB RAIDER:
THE LOST ARTIFACT**

PASSO A PASSO:
CONSTRUA SEUS
PRÓPRIOS NÍVEIS
PARA **UNREAL
TOURNAMENT**

CONFRONTO:
ROGUE SPEAR
X **SWAT 3**



DEATHTRAP Dungeon™

Nunca um labirinto foi tão
demoníaco e assustador



Jogo
Completo



NAS BANCAS

Corel Linux - Completo

A versão mais amigável
e fácil de instalar já feita para o Linux.

NO CD:
MAIS DE 500
DICAS

COLEÇÃO



NAS BANCAS

Seu micro a 300 Km/h
Corra! O mundo milionário
da velocidade acaba de desembarcar
no seu jornaleiro.

Desafie a morte
nos perigosos níveis deste calabouço

Ressucitar do inferno
foi só o começo...

REVENANT™

Uma vida não é o bastante

Locke D'Averan é um mago-guerreiro morto há milhares de anos e trazido de volta à vida por um poderoso feiticeiro.

Sua missão é salvar a ilha de Akhillion das sinistras garras de um culto diabólico. Locke não tem mais memória de sua vida passada, mas, ao longo de sua jornada, ele recorda-se lentamente de fatos que vão mostrando-lhe o que realmente aconteceu à sua alma.

CARACTERÍSTICAS:

- Editor exclusivo para você criar suas próprias fases
- Mais de 55 armas, 50 feitiços totalmente animados
- Mais de 30 personagens com vozes reais
- 30 fases repletas de ação. Mais de 150 peças individuais de armaduras
- Centenas de animações e movimentos de combate
- Mais de 50 inimigos, incluindo quatro chefes de fases
- Combate em tempo real usando milhares de animações, incluindo movimentos e golpes fatais exclusivos para cada monstro
- Crie seus próprios mapas multiplayer com o exclusivo editor de fases ou lute contra seus amigos em seis tabelas especiais
- Jogabilidade dinâmica e cheia de ação que requer do jogador raciocínio tático para explorar, interagir, solucionar enigmas e sobreviver a batalhas brutais

CINEMATIX

www.greenleaf.com.br



É Muito Mais Game

EIDOS

Todos os personagens pertencem aos seus respectivos criadores. Todos os direitos reservados.

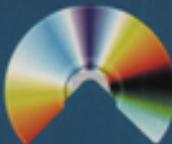
DESTAQUE E COLOQUE EM CIMA DE SEU MONITOR



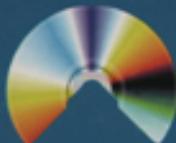
Greenleaf®

É Muito Mais Game

www.greenleaf.com.br



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



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



Editorial

Depois do grande barulho de nossa festa de aniversário com a presença especial de Lara Croft, a musa de dez entre dez gamers do mundo (confira matéria especial nas páginas desta edição), nossa equipe não perdeu o pique. Muito pelo contrário, nosso time continuou no clima de entusiasmo e, nesta edição, traz inúmeras surpresas. Para começar, atendendo a milhares de pedidos, ampliamos a seção Dicas & Códigos. Neste mês, a coleção de macetes superou as páginas da revista e atingiu o CD, somando mais de 500 manhas para debulhar seu jogo predileto. Para os que querem construir seus próprios desafios, o pessoal da PC Gamer Brasil preparou um super tutorial contendo todas as informações para se construir níveis para Unreal Tournament a partir do próprio editor de mapas que acompanha o produto completo. E as informações não param por aí. As páginas de sua PC Gamer Brasil estão recheadas de informações sobre os games que ainda estão em desenvolvimento, os que acabam de ser lançados, e, até sobre os que continuam nas prateleiras fazendo sucesso.

E, já que o clima ainda é de festa total, que tal viajar de volta no tempo, e chegar aproximadamente na idade média. Tudo isso para encarar um rei implacável, que resolve desafiar todos os aventureiros locais, propondo entregar o seu trono a quem conseguir sair vivo de seu labirinto mortal chamado: Deathtrap Dungeon. Você poderá encarnar em dois super guerreiros diferentes, e sua missão não será outra senão explorar o estranho e complexo labirinto e derrotar todas as criaturas que venderam suas almas ao dragão Melkor, o guardião do labirinto. Prepare-se para viver momentos de tensão nesta fabulosa aventura recheada de quebra-cabeças inteligentes e centenas de inimigos prontos para aniquilar qualquer um que ouse se aventurar pelo calabouço. Boa diversão.

Um abraço,

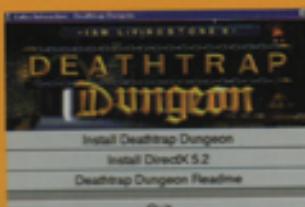
Editor

editor@pcgamer.com.br

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

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

Atenção: O uso de conteúdo dos CDs brindes é permitido apenas para uso interno.



Procedimentos para instalação:

DEATHTRAP DUNGEON™

Para instalar o jogo Deathtrap Dungeon, insira o CD do jogo na unidade de CD-ROM e aguarde a apresentação automática da tela abaixo. Caso isso não ocorra, execute o arquivo AUTORUN.EXE que está na raiz do CD. Depois disso, clique no botão "Install Deathtrap Dungeon" e siga os procedimentos das telas que serão fornecidas para terminar a instalação. Para mais detalhes, consulte o manual completo do jogo na página 46.

Configuração Mínima:

- Windows 95/98 – requer DirectX 5.2 instalado (incluso no CD)
- Pentium 90 MHz (recomendado 133 MHz)
- 16 MB RAM (recomendado 32 MB)
- Drive de CD-ROM 4X (recomendado 8X)
- Placa de Som 100% compatível com Windows 95 e DirectX 5.2
- Suporta placas aceleradoras 100% compatíveis com o Direct3D
- Mouse
- Suporta joysticks e gamepads

CD GAMER 36

A execução do menu se dará automaticamente ao inserir o CD-ROM no drive. Caso isso não ocorra, execute o arquivo CDGAMER36.EXE, que está na 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® ou compatível
- Placa de vídeo PCI 2 MB 16 bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 30)
- DirectX® 7
- Suporta todas as placas aceleradoras 100% compatíveis com Direct 3D



BEETLE CRAZY CUP

Uma corrida maluca com os carros mais incríveis que você já viu



EXCLUSIVO

BUST-A-MOVE 4

Um dos maiores clássicos dos Puzzle volta melhor do que nunca



START

CROC 2

Participe dessa super aventura ao lado do lagarto mais famoso dos games

**CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC**

A grande série dos RPGs totalmente imersa no ambiente 3D



EXCLUSIVO

XARLOR

Lute pela sobrevivência na pele de John Blade em um futuro sombrio e caótico

**CUE CLUB**

Desafie os melhores jogadores de snooker neste clube virtual

**FIGHTER ACE II**

Experimente as sensações de um piloto da Segunda Guerra neste game exclusivo para Internet

**GEARHEAD GARAGE**

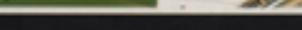
Nessa oficina, você é o mecânico, e serviço é o que não falta

**GEM MASTER**

Divirta-se com as gemas mágicas neste fabuloso puzzle

**HEARTS**

Um game de cartas onde a astúcia e a estratégia são essenciais para a vitória

**KAWASAKI ATV POWERSPORTS**

Ingresso nesta desafiadora corrida de quadrimotos por desertos e montanhas

**LE MANS 24 HOURS**

A tradicional corrida de Le Mans na França agora ao seu alcance

**DEVIL INSIDE**

Transmita ao vivo o medo e a ação em uma casa mal-assombrada para um show de horrores na TV



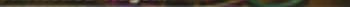
EXCLUSIVO

MISSILE COMMAND

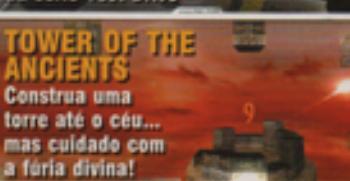
Uma verdadeira homenagem 3D a um dos maiores clássicos do Atari

**PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY**

O último game da saga Pro Pinball leva você a uma fantástica viagem

**TEST DRIVE 6**

Carros velozes e pistas alucinantes lhe aguardam na 6ª edição da série Test Drive

**TOWER OF THE ANCIENTS**

Construa uma torre até o céu... mas cuidado com a fúria divina!

**RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR**

Arme a sua equipe e parta para a guerra entre policiais e terroristas na sequência de Rainbow Six



EXCLUSIVO

Você jamais imaginou entrar em um labirinto como este...

- Escolha entre a famosa Red Lotus ou o herói Chaindog para adentrar no Deathtrap Dungeon e lutar até a morte contra o assustador dragão vermelho

- O fantástico número de 50 tipos de monstros tentarão impedir o seu sucesso em armadilhas mortais deste calabouço!

DEATHTRAP Dungeon™

Um labirinto onde não existe retorno. Em Deathtrap Dungeon, você é lançado em um local hostil, repleto de armadilhas e surpresas desagradáveis. Você é a única pessoa capaz de livrar a cidade de Fang da pesada mão do barão Sukumvit. Para salvar o seu povo, você irá enfrentar diversas criaturas maléficas em um lugar de onde nenhum outro mortal conseguiu sair vivo. Um verdadeiro reino de bestas povoou todos os cantos do calabouço: são mortos-vivos, esqueletos, zumbis e fantasmas, além de imps, feiticeiras e serpentes demoníacas, que venderam as suas almas para Melkor, o dragão vermelho. Melkor é

a principal arma do barão contra os desafiadores, e a morte dele deve ser o seu principal objetivo. Quanto mais você se aproximar do fim do labirinto, pior ficará a sua situação.

Qualquer pessoa poderá entrar em Deathtrap Dungeon, mas somente um guerreiro e herói conseguirá sobreviver...



EIDOS

ASYLUM

ENTERTAINMENT



Requerimentos DEATHTRAP DUNGEON™: Windows 95/98 - requer DirectX 5.2 instalado (incluso no CD), Pentium 90 MHz (recomendado 133 MHz), 16 MB RAM (recomendado 32 MB), drive de CD-ROM 4X (recomendado 8X), placa de som 100% compatível com Windows 95 e DirectX 5.2, suporta placas aceleradoras 100% compatíveis com o DirectX3D, mouse, suporta joysticks e gamepads.

Requerimentos CD Gamer: Windows 95, Pentium 166 MHz ou superior, 16 MB RAM, drive de CD-ROM 4X, placa de som 100% compatível com Soundblaster, placa de vídeo 16 MB 16 bits (alguns jogos precisam de placa aceleradora 3D), Direct3D 7. Todos os programas incluídos nos CDs brindes (exceto DEATHTRAP DUNGEON™) são shareware. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos. ©1998 Eidos Interactive Limited. Todos os direitos reservados. Deathtrap Dungeon™ é marca registrada da Ian Livingstone, e é usada sob permissão. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos donos.

Conteúdo livre de vírus
Garantia Norton AntiVirus

13+
AWARE



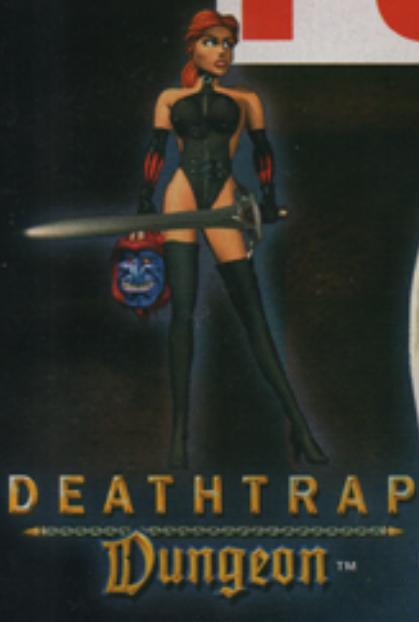
CD EXPERT

9 771413 346399

PC GAMER

BRASIL

QUALIDADE
CD EXPERT



DEATHTRAP
Dungeon™

Jogo
Completo

**COMPLETE
A SUA COLEÇÃO**

PC GAMER BRASIL

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



Unreal + Pack



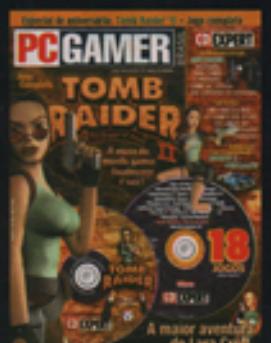
Myth



Abe's Exoddus



Forsaken



Tomb Raider II

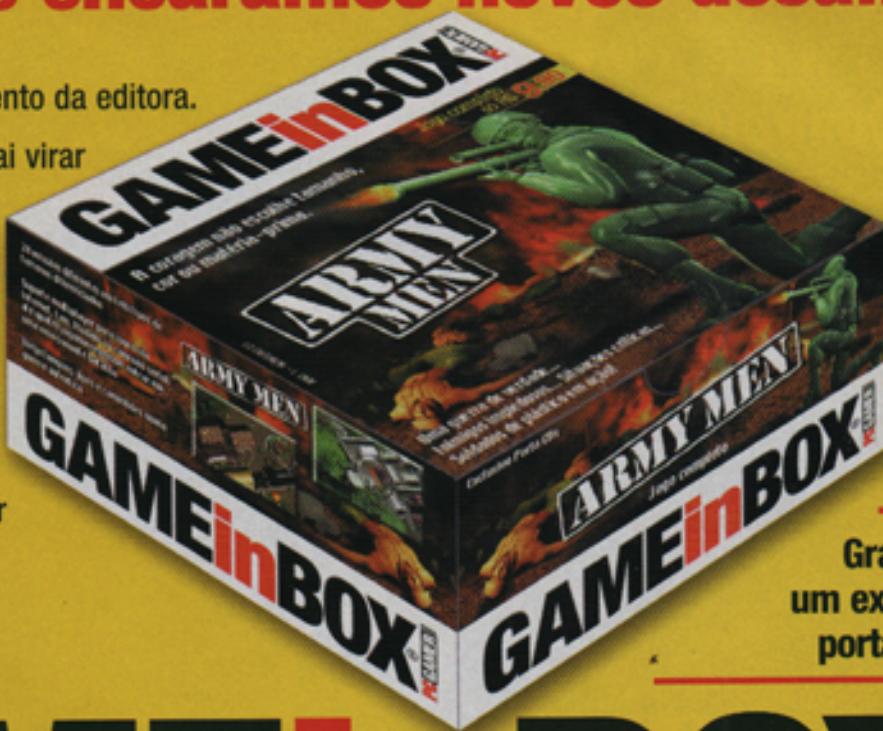
Soluções criativas

É assim que encaramos novos desafios

Este é o mais recente lançamento da editora.

Uma publicação criativa que vai virar mania em todo o país.

Criar alternativas eficientes para veicular o seu produto é o nosso dia-a-dia! Converse com o nosso departamento comercial e descubra a melhor solução para o seu anúncio.



Grátis:
um exclusivo
porta CDs

GAMEinBOX

A maneira mais legal de colecionar games

CD EXPERT

Game Completo
por R\$ 9,90

QUALIDADE

PC GAMER BRASIL

Novidades



Devil Inside 28

Liberte o demônio que está dentro de você....

Metal Fatigue

Robôs gigantes irão fatiar seu computador..... 27

Age of Wonders

Entre em um novo estilo de RPG..... 29

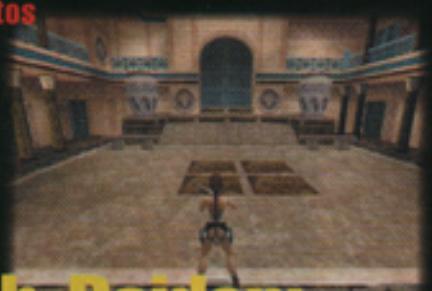
Heroes Millennium

O RPG mais badalado de todos os tempos em uma nova versão..... 30

Enemy Engage

O melhor simulador de helicóptero do mundo está chegando..... 31

Lançamentos



Tomb Raider: The Lost Artifact 34

Lara continua suas aventuras pela Europa..... 34

Rogue Spear vs Swat3

Frente a frente, os melhores soldados do momento..... 32

Superbike 2000

Uma nova temporada de velocidade extrema está começando..... 33

Canal Aberto 06

O espaço para o leitor falar o que quiser

Passo a Passo 08

Todos os segredos para debulhar em Tomb Raider II

Dicas & Códigos 11

Travado em algum game? Chega de Game Over!

Bastidores 14

Imperium Galactica II 14

Colin 2 15

Dreamland 16

Sugestão 17

As outras publicações da CD Expert

Ranking 18

Os melhores games do mês

Fique ligado 20

Tudo o que acontece no mundo dos games

Reportagem 25

Todos os detalhes do próximo grande game: Heavy Metal F.A.K.K.

Especial – Top Secret parte 2 37

A segunda e última parte do relatório dos games de 2001

Game Star 39

Marcelo Tas, o repórter Ernesto Varella abre o jogo

Brinde da capa 39

Deathtrap Dungeon 46

Aceite o desafio de enfrentar um labirinto cheio de mistério e perigo



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, capo contrário, feche os olhos.

50%-69%

Nada de novo. Agradável por uma hora, duas, no máximo.

30%-49%

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

00%-29%

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

Criterios de avaliação da PC GAMER BRASIL

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

O que você está esperando? Mande suas críticas, sugestões, elogios ou o que quiser para a nossa redação. Sua opinião é muito importante para que a sua PC Gamer Brasil continue cada vez maior

**Lara Forever!**

Que loucura! Vocês conseguiram tornar real um verdadeiro sonho de todos os gamers do mundo. Parabéns!

Alexandre Matoso
Rio de Janeiro - RJ

Quando cheguei na banca de jornal para comprar a última edição da PC Gamer Brasil, quase cai duro! Tomb Raider 2 completo foi um verdadeiro show!

Pedro Henrique Santos
São Paulo - SP

Grande presente de aniversário que vocês deram para os leitores. Obrigado de coração!

Dalton de Oliveira
Santos - SP

Simplesmente maravilhoso! Minha coleção, agora, está mais do que magnífica!

Rodrigo Campos
Salvador-BA

Ficamos muito contentes em saber que acertamos em cheio o gosto de nossos leitores!



Uau! Mas o que é isso? Lara, de biquíni, cabelo solto e olhar devastador. O lindo trabalho pertence à Marcos Miyamoto Sato, mais conhecido em sua cidade como "Akira".

Eu quero ser um gamer!

Vocês poderiam criar uma promoção chamada "Diretores Por Um Mês". Isso mesmo, de quatro em quatro meses, os participantes terão que enviar uma redação de ótima qualidade. O primeiro colocado poderá escolher o jogo completo do mês, o segundo colocado poderá escolher os demos e as matérias a serem publicadas. O que vocês acharam? Seria ainda melhor se eu (Rafael) e meu amigo (Fernando) fôssemos os primeiros diretores por um mês para dar exemplos, pois a ideia é nossa!!! (Brincadeirinha, mas se quiserem, tudo bem!!!!)

Rafael G. de Magalhães
Por e-mail

Gostaria de escrever para a PC Gamer Brasil como colaboradora. Tenho 14 anos e já escrevi para o jornal "O Correio Brasiliense".

Juliana Cristina Francisco
Brasília-DF

Caros Rafael e Juliana, suas idéias são bem interessantes. Nossa equipe já está estudando a viabilidade das propostas, mas se vocês já quiserem enviar suas matérias sobre qualquer game, podem mandar, que estaremos avaliando e publicando assim que possível.



Talvez o mais radical, o mais selvagem, o mais visionário dos desenhos de Lara. E quem mandou super bem nos traços foi uma garota! Parabéns à Tatiana Valença de Castro, de Natal - RN!

Os games são inocentes!

Acho que são os pais que devem decidir o que os filhos vão jogar. Eu tenho 9 anos e adquiri Abe's Exodus, Myth: The Fallen Lords e Unreal. Gosto muito desses jogos e também acho que uma criança inteligente como eu pode jogar os games que quiser, a não ser aqueles que contêm cenas de sexo. Achei legal a idéia de determinar uma faixa de idade para jogar os games. Eu já joguei GTA e Carmageddon 1 e 2, e nunca passou pela minha cabeça sair por ai com uma bazuka, AR15 ou pistola afirando em todo mundo. Acho que os games são super inocentes, com ficha e cara limpa.

Felipe Melo Souza Santos
Por e-mail

Felipe Melo Souza Santos
Por e-mail

Valeu Felipe! Todos nós achamos que os games estão sendo usados para despertar a sociedade de um problema muito sério: a violência. Evidentemente, os jogos são os que menos têm culpa pelo jeito que o mundo está. Sabemos que os games são inocentes e, por isto vamos nos unir e acabar com esta palhaçada!



Super diferente, o retrato de Lara criado por Adalton Borges (Florianópolis - SC) apresentou o olhar de Lara bem escondido pelos óculos, porém com algo mais à mostra...

Aflição com os zumbis

Comprei todas as edições da PC Gamer Brasil, já escrevi algumas cartas mas, vocês ainda não me atenderam! Eu quero Resident Evil 1 ou 2 completo na revista! Por favor, acabem com minha aflição!

Daniel Felipe Bonoseti

Curitiba-PR

Caro afliito, ou melhor Daniel, seu pedido já está anotado. Aguarde por grandes surpresas...



Traços nervosos e cheios de detalhes. Esta é a melhor tradução para o desenho enviado pelo leitor Marcio dos Santos de São Paulo.

Detalhe extra para os lábios da deliciosa musa virtual....

Elogios & Etc

Adorei as publicações da PC Gamer Brasil com os jogos completos: Myth, Spec Ops e Constructor. Vocês são demais!

Tallis Matioli

Morro da Fumaça-SC

Gosto muito do trabalho de vocês e gostaria de sugerir que vocês publiquem o game Outlaws completo na revista.

Carlos Guilherme

Jequié-BA

Vocês arrasaram mesmo na edição 33. Abe's Exodus é, realmente o melhor game de plataforma de todos os tempos. Gostei também das frases para descrever o game, principalmente aquela sobre os "peidos" venenosos do nosso amigo Abe.

Marcelo Cavagnoli

Flores da Cunha-RS

Valeu galera! Nossa redação agradece a todos pelos elogios!

Números atrasados

Como faço para adquirir a edição com o game completo Total Annihilation?

Doral Henrique

União da Vitória-PA

Caro Doral, para adquirir qualquer exemplar das revistas da editora CD Expert basta ligar, de qualquer lugar do país para a Fast CD tel: (0xx11) 3666-7725 ou (0xx11) 3666-7966



A mania mundial dos mangás japoneses tomaram conta dos nossos leitores... Confira a versão nipônica de Lara Croft pelos traços de Emerson Batista da cidade Maravilhosa (Rio de Janeiro).

Não à proibição

Proibir este ou aquele jogo, jamais! Quem deve decidir se este ou aquele jogo é ou não violento ou inadequado não são os políticos ou psicólogos e, sim os jogadores!

Fernando Lino dos Santos

Duque de Caxias - RJ

Não concordo que os jogos como Quake ou GTA prejudicam ou influenciam de forma negativa os jogadores. A censura nunca foi a solução para nada. É evidente que algumas pessoas estão usando os pretextos errados para fins, cujo objetivo é simplesmente a promoção pessoal.

Lucas Chinalder

Alm. Tamandaré - PR

Que palhaçada! Nunca pensei que os políticos fossem tão loucos, a ponto de proibir jogos de video game ou computador!!!

Flávio Pereira

São Paulo - SP

Agradecemos à todos os leitores que enviaram cartas e e-mails opinando sobre a proibição de alguns jogos e, sobre nossa campanha para a regulamentação. Vale lembrar que ainda estamos esperando mais cartas e manifestações contra a censura dos games. Nas próximas edições, estaremos publicando mais opiniões sobre este assunto tão polêmico.



Nossa musa numa versão sensual e misteriosa. Com direito a luar de fundo e cruzada de pernas fatal. O delírio do nosso leitor Rodrigo Sampaio merece muito mais do que destaque... Parabéns pelo seu desenho!

Promoção Camiseta PC Gamer Brasil

Finalmente, estamos divulgando a lista dos ganhadores da promoção "Os 100 primeiros". Todos os ganhadores irão receber uma camiseta exclusiva PC Gamer Brasil em sua residência, via correio, nos próximos dias. Parabéns a todos e aguardem novas promoções.

Alexandre de Abreu (PR) / Fabrício Determacy (SP) / Cláudimo dos Santos (PR) / Marcelo de Almeida (SP) / Robson Resende (MG) / Acílio Bambinelli (SC) / Silvana Ferreira (SC) / Benjamin Fradó (PR) / Leonardo da Silva (MG) / Luiz Ribeiro (MG) / Douglas Busch (SC) / Vinícius Costa (RJ) / Alexandre da Silva (SP) / Estevão Filho (MS) / Antônio Freitas (SP) / Carlos Bento (SP) / Sérgio Monira (SP) / Wagner Mendes (SP) / Michel de Souza (SP) / Marco Lopes (RJ) / Antônio Alves Júnior (RJ) / Cláudio Almeida (SP) / Hersonor de Souza (PR) / Renato Silva Lima (PR) / Fernando Briz (MG) / Alysson Morelli (MG) / Lucas Soares Gomes (MG) / Reginaldo Rogério Neto (SP) / Rafael Meneghini (PR) / Leonardo Muller (SP) / Pedro Duarte (PR) / Luciano Menezes (ES) / Bruno Moraes (SP) / Giuliano de Lima (SP) / Adriano Reinald (PR) / André Andrade Silva (RJ) / Gustavo Munhoz (MG) / Ruy da Silva (GO) / Caetano Ferreira (BA) / Francisco Lima (ES) / Jorge Fadon (RJ) / Fábio Raimundo (SP) / Radialdo dos Santos (SP) / Hamilton Rosângel (PR) / Pedro Reihner Filho (MG) / Arthur Fries (RS) / Jefferson Teixeira (SP) / Denise de Paula (SP) / Victor Pappa (SP) / Gabriel Bassani (SP) / Sônia Silva (SP) / Silvio da Silva (RJ) / Carlos Quarte (SP) / Márcio Prudente (PR) / Marcella Silva (SP) / Ruy Fernando da Costa (SP) / Luciano dos Reis (SP) / Cristiano Galhardi (RJ) / Bily Ferreira (SP) / Octávio Rosati (SP) / Cristiano Rodrigues Pinto (MG) / Ricardo Melo (RJ) / Cassiano Pickler (SC) / Lázaro Martínez (SP) / Alexandre Pinheiro (RJ) / Edson Freitas Junior (SP) / Fábio Siqueira (SP) / Diego Ferreira (RJ) / Fernando Belov (PR) / Almir Peláez (SP) / Jean Vilaca (SP) / Roberto Leite (RS) / Marcelo Paulus (RS) / Adriano da Silva (RJ) / Jefferson Bocchi (RS) / Ronaldo Guarivata (RJ) / Sílvio da Paz (RJ) / Enrico Mazzarolo (SP) / Fábio de Oliveira (RJ) / Antônio Mazzarella (SP) / Lílio Chau (SP) / Rafael da Silva (MG) / Reginaldo Santos (SP) / Leandro de Jesus (RJ) / Valmir Rovani (SP) / Rodrigo Luz (MG) / Carlos Barbosa (RJ) / Everaldo de Andrade (MG) / Jean Schele (RJ) / Gisele Belo (SP) / Jefferson Oliveira (RS) / Edson Santos (SP) / Luiz Couto (MG) / Marcelo Fattan (SP) / Wagner Consani (SP) / Casmirro Júnior (RJ) / João Jucuchese (RS) / Alexandre Vieira (SP) / Fernando Silva (RJ)

Nossa e-mail: editoria@pcgamer.com.br

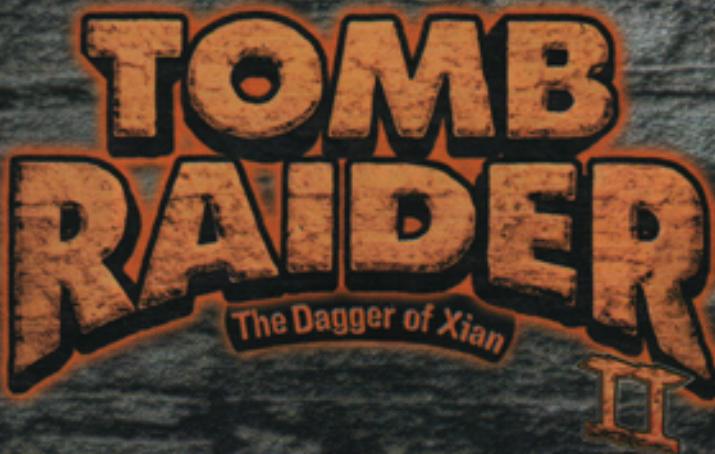
Endereço para correspondência:

CD EXPERT EDITORA

Caixa Postal 13-546 - CEP 03399-970

São Paulo-SP - Brasil

Dicas e Estratégias para



Fãs de Lara Croft! Reservamos duas surpresas para vocês que querem detonar Tomb Raider II até o osso: este guia estratégico e um walkthrough completo no CD!

A primeira: no CD de demos-jogáveis, você encontra o tradicional walkthrough, revelando, passo a passo, o caminho para finalizar Tomb Raider II com louvor. Insira o CD em seu drive de CD-ROM, aguarde que o menu seja inicializado, e clique no botão walkthrough.

Para completar, você confere, a partir desta página, um guia estratégico especial para comandar da melhor maneira possível os movimentos da heroína do jogo, além de conhecer métodos especiais para detonar os inimigos. Você está pronto?

Movimentação

Ao começar a jogar o game, gaste algum tempo treinando com os controles e praticando alguns movimentos. Teste as capacidades de Lara em situações em que você acha que esteja seguro, para lhe poupar tempo quando chegar a hora em que você precisará saber usar os movimentos e acrobacias. A casa de Lara é uma boa opção para praticar e treinar, mas você também pode fazê-la nas primeiras fases do jogo.

Ande ao invés de correr quando preciso, tal como quando estiver sob um desfiladeiro estreito e plataformas altas. Andar, dar passos de lado e olhar também irá ajudar você a se posicionar para um pulo.

Aprenda a julgar a distância. Da mesma forma, você pode poupar muito tempo se souber o que Lara é capaz de fazer com cada um de seus movimentos. O ambiente do jogo é construído de polígonos ou blocos. Todo terreno é dividido nessas partes que chamaremos de blocos, e cada um dos movimentos de Lara cobre uma distância diferente. Aprenda quanto longe ela pode ir com cada movimento e você raramente irá errar quando estiver ponderando a distância de algum pulo.

Movimentação-commandos /

Distância coberta

alt Pulo parado / +- 2 blocos

alt t ctrl Pulo parado se agarrando /
+- 2 1/2 blocos

Da ponta de um bloco, você pula, no final, (**Alt+pra cima + Ctrl**) passa 2 blocos no pulo e se agarra no 3º bloco. Cuidado: a ação de agarrar enquanto pula faz com que o arco do pulo seja menor, o que pode ser útil quando estiver pulando em salas com o teto muito baixo ou pulando em blocos que estão perto demais para um pulo parado normal.

t alt Pulo correndo / +- 3 blocos

t alt ctrl Pulo correndo com agarre /
+- 3 1/2 blocos.

down alt Pulo para trás / +- 1 bloco

end down Rolamento / +- 1 bloco

alt down Mortal para trás / +- 2 blocos

alt left right Pulo de lado / +- 2 blocos

As combinações de movimentos mais complexas podem ser feitas com o mesmo princípio.

Prepare-se antes de pular. Isso pode desperdiçar um pouco do seu tempo, mas você nunca irá errar um pulo se fizer isso. Para

preparar-se para um pulo com corrida, primeiro vá até a borda do buraco que você quer pular e dê um pulo para trás simples. Então, aperte para frente e pule. Lara correrá 2 passos e pulará no terceiro, sem pular muito antes ou muito depois da borda.

Para pulos parados, prepare-se da mesma forma. Se Lara precisar pular e se agarrar no final do pulo, ande até a borda antes de pular. Se ela precisar aterrissar em um terreno liso no final do pulo, considere a distância e dê um passo para trás, se necessário. E, lembre-se que dar o comando para se agarrar enquanto você pula encurta a distância do pulo, então, não o faça se não for necessário.

Tente dar pulos seguros quando estiver em alturas consideráveis. Isso significa agarrar-se em qualquer coisa no caminho da queda, como parapeitos e galhos. Desta maneira, você poupa a vida de Lara.

Há rampas que Lara não pode escalar, nas quais você começa a escorregar para baixo quando se está em cima. Em muitas dessas rampas, Lara pode manter-se agarrada na beira, mas se você tentar apertar para cima, afim de escalar, ela ficará de pé e começará a cair novamente. Porém, o tempo que ela ficará de pé é suficiente



para dar um mortal de costas, o que pode ser necessário para alcançar alguma outra plataforma. Se você aterrissar no topo de uma rampa e começar a deslizar, isto indicará que é possível pular para frente.

Lara pode escalar escadas, estantes de livros, e alguns outros objetos e terrenos na vertical, o que pode ser feito segurando-se a tecla CTRL e utilizando-se das teclas direcionais para se movimentar. Isso pode ser feito em muitas partes onde você pode ficar agarrado.

Tabela de movimentos básicos

↑ Correr para frente

→ Virar à direita



← Virar à esquerda

shift Andar

Use enquanto se movimenta com as setas para andar mais lentamente do que correndo. Andando, Lara nunca cai em buracos ou precipícios, além de andar em segurança por espinhos, vidro quebrado e arame enfarrapado.

alt Pular

delete **esquerda** Faz com que Lara pule reto
Andar de lado

end ou **5** ou **→ + ←** Rolar

Faz com que Lara vá ao chão e levante-se na direção oposta.

barra espaço Sacar/Guardar arma

ctrl Ação

Inclui atirar com as armas, pegar objetos do chão, ativar mecanismos da fase e usar chaves, itens, etc...

0 + setas - Faz com que Lara olhe ao redor

V Acender e jogar flare

Aperte uma vez para acender o flare, mas uma para jogá-lo. Pode-se andar com o flare ligado, mas ele o deixa no chão se ele se apagar ou se Lara for usar uma arma.

Combo moves

ctrl **→** Queda a salvo

Faz com que Lara comece a cair e se segure. Ela deve estar virada de costas para o buraco.

→ **ctrl** **→** Para trás e queda a salvo

Lara deve estar de costas e a aproximadamente 2 passos de distância do buraco.

ctrl **→** Movimentar-se enquanto pendurada

ctrl **→** Escalar

Enquanto pendurada (segurando ação), aperte para frente para escalar. Enquanto parada, faça a mesma coisa para escalar um degrau ou rocha baixos.

alt **ctrl** **→** Pular e escalar para cima

Para subir em rochas ou degraus mais altos.

ctrl **→** **→** Puxar/Empurrar bloco

Faz com que se movam certos blocos especiais que se encontram no jogo.



→ **alt** **→** Mergulho

Faz com que Lara dê um mergulho olímpico. Melhor usado se estiver acima de um rio ou lago.

→ **alt** **→** Mergulho e rolagem

Exatamente igual ao anterior, porém quando usado em um terreno plano.

alt **→** **→** Virada no meio do ar

Começando com um pulo normal para frente ou para trás, aperte rolar no começo do pulo que Lara cairá encarando a direção oposta.

ctrl **→** Subir escada

alt Mortal de costas pela escada

Pule enquanto escalando uma escada e Lara dará um mortal de costas.

alt **end** **↓** **ctrl** Virada no meio do ar + agarrar

Quando Lara precisa pular de uma escada e agarrar outra escada atrás dela, pule e, então tanto role ou aperte para frente para pular e mudar de direção, e, então, ctrl para se agarrar.

→ **alt** **→** Mergulho com mortal

Igual ao mergulho, mas apertando para trás ou rolar para fazer um mortal.



Nadando

alt Nadar

Faz com que Lara nadie para frente

→ **→** Mudar direção do nado

end Rolar debaixo d'água

Útil em lugares apertados, o mesmo movimento pode ser obtido usando-se a tecla 5 do keyboard ou as setas direcionais

→ **→** **↓** **↑** Nadar com a cabeça para fora d'água

ctrl **→** Sair da água

Veículos

ctrl Subir

Aperte ação quando estiver do lado de um veículo.

→ **→** **↓** **↑** Dirigir



ctrl Turbo no barco e no snowmobile

shift Diminuir velocidade

alt Sair do veículo

Escolhendo e usando armas

Duas regras principais: escolha a arma certa para o trabalho e conserve sua munição.

No começo do jogo, você, provavelmente, não terá muita escolha - pistolas, talvez a shotgun. Mais tarde, você terá uma grande variedade de armas ao seu dispor, e cautela ao usá-las será necessária. Simplificando, use as suas armas mais poderosas para monstros mais poderosos.

Seja esperto para matar os monstros. As vezes, você nem precisará gastar sua munição preciosa. Aqui vão algumas dicas: tente atirar em peixes de algum lugar em cima da água onde eles estão, e você não será atacado por eles quando estiver na água. Se você precisar prosseguir para

baixo e está preocupado se existe algum inimigo escondido, finja cair, segure-se e volte para cima. Isso atiçará qualquer inimigo a aparecer e tentar te golpear.

Em Tomb Raider 2, todos inimigos humanos são vulneráveis. As pistolas e armas automáticas são as melhores armas quando se está lutando



com inimigos armados pesadamente ou inimigos em massa. Quando estiver na água, os mergulhadores podem ser atingidos facilmente com a ajuda do lança-arpão, mas pode ser difícil mirar com ele e, devido ao longo tempo de recarga, que não ajuda muito, as coisas podem se complicar se você errar. Muitas vezes, é melhor encontrar uma margem no rio e, então, usar as pistolas. Da mesma forma, pode ser melhor tentar apenas nadar mais rápido, fugindo dos inimigos, do que lutar com eles na água.



Segredo especial: Em TR2 você tem a chance de fazer alguns amigos, ou pelo menos evitar fazer inimigos. No nível 12, por exemplo (Barkhang Monastery), não atire nos monges. Se você atirar neles, eles vão te perseguir pelo nível todo. Se você os tratar com respeito, eles irão até lhe ajudar em certas lutas. O mesmo vale para os homens de gelo.

Armas

Pistolas

Embora não sejam muito potentes, possuem munição ilimitada. Pode-se mirar com elas enquanto se estiver correndo ou pulando. Ela travará em um alvo se você segurar CTRL. Então mesmo que Lara não esteja vendo seu inimigo, ela irá atirar nele assim que estiver no seu campo de tiro. Solte SHIFT para atirar em outro inimigo.

Shotgun

Poderosa mas lenta para recarregar, e difícil de se mirar enquanto corre. Melhor usada contra inimigos desarmados e à queima roupa. (2 tiros matam um homem das neves ou um tigre)

Pistolas automáticas

Parecidas com as pistolas, mas com um tiro pouco mais rápido. Também podem ser travadas no alvo e atirar enquanto se corre/pula.

Uzis

Com uma descarga muito rápida de tiros, é uma boa arma contra inimigos mais resistentes. Pode-se travar a mira e atirar em pulo/corrida.

Lança-arpão

A única arma que pode ser usada embaixo d'água. Atira quatro arpões e, então, precisa ser recarregado. Pode-se, em poucas situações, atirar da água para a terra com ele.

M-16 Assault Rifle

Poderoso. Bom para qualquer situação, porém melhor usado contra inimigos com alta resistência e à distância. Pode-se travar o alvo, mas o controle da mira é difícil, então, tome cuidado para não desperdiçar munição.

Lançador de Granada

Extremamente poderosas, as granadas explodem ou com o tempo ou com o impacto. Melhor usada em monstros mais difíceis. Também muito úteis contra os guardas de pedra antes que eles acordem.

Dicas Gerais

Salve o jogo freqüentemente, isso irá evitar que você perca muito tempo repetindo ações após morrer. Também use mais de um slot para salvar o jogo, por exemplo, salve no 1º, depois no 2º, 3º, 4º e então recomece do 1º, isto para ter "saves" tanto de perto de onde você morreu, como de salas anteriores, o que pode vir a ser necessário.

Conserve bem seus kits médicos. Você realmente precisará deles nas partes finais mais difíceis do jogo. Não use mais do que você precisa. Lembre-se de que, no final de cada nível, sua vida é restaurada automaticamente.

Use as teclas de atalho que fazem você utilizar automaticamente os kits. Isso é extremamente útil quando estiver lutando contra inimigos difíceis, afogando-se, ou pegando fogo perigosamente.

Ande, não corra, em cima de espinhos, vidro quebrado e arame enfarrapado. Se você apenas andar sobre essas armadilhas, Lara não sofrerá nenhum dano. ■



Dicas & Códigos

Códigos, manhas e truques: a salvação total dos gamers!

Tomb Raider II

E ai pessoal da PC GAMER, tudo bem? Eu adoro a revista de vocês, principalmente na parte onde vocês falam com os leitores, como na seção "On Line" e "Dicas e Códigos", pois as pessoas que escrevem devem ser muito legais. Estou mandando esta carta, também, para pedir algumas dicas de um jogo que eu adoro: Tomb Raider II, o qual estou precisando de algumas dicas para terminá-lo.

Carlos Nogueira (São Paulo-SP)

Muito obrigado pela carta, meu amigo. Ficamos muito agradecidos. E, para sua alegria, nós lançamos na revista passada o jogo completo Tomb Raider II, e as dicas que você pediu estão aqui.



Pular de fase

A qualquer momento do jogo, ascenda um flare (pressionando "/"), segure o botão de andar (Shift), e dê um passo para frente e outro para trás. Gire Lara quatro vezes para qualquer lado e salte para frente segurando a tecla ALT.

Todas as armas

Repita a mesma operação usada para pular fase, mas, a diferença é que você deve pular para trás após girar, ao invés de pular para frente.

Explode Lara

Faça a mesma coisa que você fez para pular de fase, mas, salte normalmente para cima, e não para frente e para trás.

Dark Colony

Eu gostei muito do jogo Dark Colony. Se vocês pudessem me dar todas as dicas e códigos do jogo, eu agradeceria de coração.

Rodrigo Gabriel Pires (São Paulo-SP)

Eu acho as revistas da CD EXPERT demais! Gostaria de saber se vocês têm algumas dicas para o jogo Dark Colony.

Marcos M. Yamazaki (Mairipópolis-SP)

Quando nós lançamos Dark Colony, não esperávamos que uma legião de fãs se formaria, ou até mesmo que, ela seria tão grande e ganhasse tanto espaço na Internet através dos clãs. Não perca tempo, pois suas dicas estão aqui, e é só seguir as instruções abaixo.

No sub-diretório gamestat, onde Dark Colony estiver instalado, você encontrará alguns textos. Para mudar as configurações do jogo, como sons ou danos das armas, edite o arquivo weapstat.txt. Por exemplo, para conseguir alguns soldados, mude a primeira linha para:

% Human weapon 0 (1)

1 weapon 3 10 75 500 60 12 1 -1 0 0

No documento depend.txt, dentro da pasta gamestat, mude os valores dos preços das construções dos humanos (ou se você quiser, dos aliens). Você pode colocar valores baixos, ou até zerar. Aí, você não vai precisar ficar gastando dinheiro. Caso você não saiba quais são os valores das construções, os valores são geralmente 2000, 3000, 250, 350.



Códigos

Clique na coluna de mensagens e digite um dos seguintes códigos:

We need equipment Para ganhar 1000 em petra?
Stag net Mapa completo

MIB

Eu sou doido pela revista CD EXPERT. Eu gostaria que me informasse os códigos e segredos do jogo MIB - Homens de Preto. Muito obrigado pela atenção.

Jorge Leitão (Santos-SP)

Gostaria que vocês passassem todas as dicas para "MIB", estou tendo dificuldades para completar os níveis do jogo, e também gostaria de dar os parabéns pelo trabalho de vocês!

Eduardo Telles (Santa Maria-RS)

Atenção, todos MIBmaniacos: não estamos tendo mais lugar para guardar tantas cartas sobre este game. Para todos os que estão querendo zerar o game, muita atenção às dicas expertas!

Durante o jogo, pressione Esc para exibir o menu principal. Tecle DOUGMATIC várias vezes até obter respostas. Então, os códigos se ativarão.



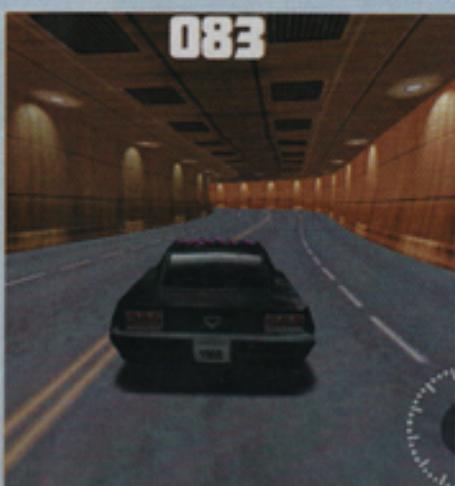
AGENTJ	Joga com o agente J
AGENTK	Joga com o agente K
AGENTL	Joga com o agente L
AGENTX	Joga com o agente X
ARCTIC	Nível ártico
HQ	Vai para o quartel-general
PROTECTIME	Invulnerabilidade
GIVEME	Todas as armas
LOADME	Munição ilimitada
HEALME	Energia completa
KILLEME	Destroi todos os inimigos
MOVEME	Deixa habilitados todos os níveis

Seu sofrimento acabou. Aqui estão as melhores dicas do momento para os melhores jogadores

Labyrinth Of Light

Passwords dos níveis:

1 -	0180854400
2 -	0124061436
3 -	0001564540
4 -	0116129760
5 -	0337216760
6 -	0670755100
7 -	0622656474
8 -	0144419184
9 -	0490839620
10 -	1137029855
11 -	0195832962
12 -	0021147399
13 -	0223215104
14 -	1435947270
15 -	0096832545
16 -	1634959200
17 -	1329909957
18 -	0080731294
19 -	0234168704
20 -	0096101376
21 -	0084079436
22 -	0565369545
23 -	0369527410
24 -	0766105110
25 -	0016824452
26 -	0069661248
27 -	0807523290
28 -	0428282252
29 -	0330949960
30 -	0640228371
31 -	0121568714
32 -	0919748875



Test Drive 5

Vá ao primeiro menu "Options" e digite:

I HAVE THE KEY _____ Libera todas as pistas e carros

THAT TAKES ME BACK _____ Permite correr no sentido contrário

CUP OF CHOICE _____ Libera todas as corridas de campeonato

South Park Rally

Modo de códigos

Complete com sucesso o modo campeonato sem usar nenhum tokens. Todas as pistas, carros, tipos e outros códigos estarão habilitados.

Outros códigos

Ganhe a corrida Rally Days 1 sem pegar nenhum item.

Jogue como bebê

Perca a corrida Cowdays sem pegar nenhum power-up de saúde.

Jogue com o Big Gay Al

Vença a corrida Pink Lemonade.

Jogue como Cartman policial

Acerte cinco vezes a galinha Lover com as bolas picantes na corrida Read A Book Day.



Jogue com o Damian

Vença a corrida New Year e seja o único jogador a tocar a chave do milênio.

Jogue com a morte

Vença a corrida Halloween depois de jogar fora quatro balas de cada vez.

Jogue como avô

Vença a corrida Halloween.

Jogue como Ike

Pegue o power-up no topo da aeronave na corrida Memorial Day.

Jogue como Jesus

Vença a corrida de Natal.

Jogue como Marvin

Vença o Thanksgiving sem pegar nenhum peru.

Jogue como Mr. Garrison

Ative todos os quatro checkpoints na corrida Rally Days 2.

Jogue como Mr. Mackey

Vença a corrida Spring Cleaning.

Jogue como Ned

Coleccione acima de 12 turbos na corrida Independence Day.

Jogue como Pip

Só acione os checkpoint um e quatro na corrida Rally Days 2.

Jogue como Shelly

Pegue os três itens escondidos na corrida Valentine's Day. Os dois primeiros são localizados em cada torre. O terceiro é encontrado atrás da imagem da patinadora na floresta.

Jogue como Terrance ou Phillip

Pegue os quatro power-ups na corrida de Natal.

Jogue como Tweek

Colete cinco pick-ups de cafeína na corrida Spring Cleaning.

Jogue como Visitor

Pegue o power-up escondido acima do checkpoint 1 e o outro power-up que está entre o checkpoint quatro e a ponte de madeira na corrida Memorial Day.

Mob Rule

Para acessar o modo de códigos, comece um jogo e, enquanto estiver escolhendo uma cor para o seu time, tecle um dos códigos abaixo e pressione Enter. Se você fizer isso corretamente, você escutará um bip. Isso poderá ser repetido por qualquer um dos códigos que você deseja por em funcionamento.

Depois, dentro do jogo, você poderá habilitar ou desabilitar os modos de códigos, apertando a tecla C.

Cada código habilita diferentes dicas para o jogo.

- estates216 Compra qualquer propriedade sem limites.
- loans458 Pega emprestado uma quantidade de dinheiro do banco.
- pickup036 Pega os faróis do inimigo.
- tenants872 Seleciona qualquer morador a qualquer hora.
- speed364 Rápido jogo network.
- weapons563 Compra qualquer arma para o gangster.
- worker928 Compra trabalhadoras a qualquer hora.

Nox

Pressione Enter para abrir o console durante o jogo. Depois, tecle "Raccolaws" para habilitar os modos de códigos. Depois dos códigos estarem habilitados, digite um dos seguintes códigos:

- | | |
|---------------|---|
| cheat ability | Da um reset nas habilidades do usuário. |
| cheat health | Reabastece a saúde. |
| cheat mana | Reabastece a mana. |

cheat level #	Localiza os níveis determinados por #.
cheat spells	Situa todas as magias para determinado nível.
cheat gold #	Adiciona ouro para o personagem.
help cheat	Lista todos os códigos.
set god	Modo Deus & Mana infinita.



Age of Wonders

Linhos de comando de parâmetro:

Primeiro, comece o jogo com a linha de parâmetro beatrix. Você pode fazer isso modificando seu shortcut para o jogo. Mas, atenção, o diretório onde você instalou o jogo pode variar como no nosso exemplo: C:\Age of Wonders\aoe.exe beatrix

Depois, você tecla [CTRL] + [SHIFT] + C (você deverá escutar um som de bip) enquanto estiver jogando entre com um dos códigos.

Códigos:	Efeito:
ah teer	Comece com todas as magias e ouro extra
explore	Habilita exploração
freemove	Movimentos livres
fog on/off	Habilita/ Desabilita nevoeiro on/off
gold	1000 em peças de ouro
lose	Perde o nível
mana	1000 de cristais de mana
research	Pesquisa todas as magias
spells	Pesquisa todas as magias
towns	Possui todas as cidades independentes
win	Completa o nível

Test Drive 6

Moto Honda:

Entre seu nome como "Honda XR" para dirigir a



moto Honda durante o jogo.
Pare o modo bombardeio:
Adquira todos os speeders nas pistas de Paris, Roma, New York, Hong Kong e Londres no modo cop chase.

Die by the Sword

Durante o jogo, mantenha pressionada a tecla F1 digitar os seguintes códigos:

MUKOR	Invulnerabilidade
FREEZ	Paralisa o adversário
LUNAR	Reduz a força da gravidade
GOLRG	Aumenta o tamanho do seu personagem
PEACE	Mata todos os adversários em combate
SEPKU	Suicídio
PAUSE	Pausa o jogo
DEDLY	Ganha uma arma poderosa
FRAME	Grava um screenshot da tela atual



Gunmetal

Enquanto estiver jogando Gunmetal, pressione F8 e tecle um dos códigos abaixo:

MADMECHASTREISANDAND	Todas as munições
MADCOSMODNA	Vida total
MADDUCTTAPE	Escudos completos
MADRUBYSLIPPERS	Modo de voo (A,Z)
MADBANANAPEEL	Desativa o modo de voo
MADBUCKETOWEASELS	Modo turbo
MADGETOUTANDWALK	Desativa modo turbo



Capitalism

Tecle um dos códigos abaixo durante o jogo:
????????? Para descobrir tudo dos últimos produtos. 100.000.000 dólares

Die Hard Trilogy 2

Para usar os códigos, dê uma pausa no jogo (pressionando Esc) e, depois, entre com estas palavras:

modo_normal	
fogging	Nevoeiro on/off
followme	Movimenta a câmera
painless	Modo Deus
modo_precisao_de_tiro	
ammo	Munição ilimitada
autoreload	Ativa/desativa auto
recarregamento	
autofire	Ativa/desativa tiro automático
slowmo	Inimigos lentos
slowrocket	Mísseis lentos
weapons	Todas as armas
modo_de_diracao	
chantastic	Corre rápido
freeze	Habilita tempo limitado
ghost	Dirige através das paredes
nitro	Nitro ilimitado
snow	Neve
susonly	Dirige em dois pneus
modo_acao_aventura	
ammo	Munição ilimitada
followterrain	Super pulo
fragyuck	Mais sangue no jogo
freeze	Congela inimigos
fps	Perspectiva em primeira pessoa
ghost	Anda pelas paredes
laser	Habilita alvo a laser
mrbones	Transforma em esqueleto
shocked	Fica elétrico
targeting	Habilita alvo automático
weapons	Todas as armas
bighead	Cabeça grande



Imperium Galactica 2: Alliances

Mais do que conquistar, chega a hora de administrar galáxias

Ter ambição é algo grandioso. É conseguir chegar ao topo quando alguém está dizendo que você não é bom o suficiente. O que pega é que você realmente pode não ser bom o suficiente, mas com alguma criatividade e esforço, você pode compensar isso.

Esta metáfora encaixa-se muito bem no mundo dos games, onde os melhores jogos são aqueles que precisaram que seus criadores encontrassem inspiração na hora de criar e coragem na hora de levar o projeto original adiante.

A Digital Reality realizou essas proezas a alguns anos atrás com Imperium Galactica (nota 84% na PC

Gamer inglesa), que era uma mistura de construção tipo Simcity, com batalhas espaciais 2D tipo Stars, e estratégia em tempo real no estilo Command and Conquer. Com as novas tecnologias 3D tão globalmente utilizadas hoje em dia, a hungara Digital Reality parte para realizar a proeza novamente.

Imperium Galactica 2 segue os mesmos padrões de jogo de seu antecessor, com mais opções, idéias, tramas e, é claro, a enorme melhoria em sons e gráficos. Jogando com uma de três raças (ao contrário de jogar apenas com os humanos, como no 1º jogo), você joga por campanhas que possuem histórias e tramas intensas. No nível mais básico do jogo, você começa explorando um novo sistema planetário, vendo diante de si a possibilidade de expandir sua nova civilização. Seu planeta inicial vai crescendo conforme você adiciona construções aos cenários 3D, fazendo indústrias, fábricas de montagem e defesa, além de áreas

residenciais, para que seu império cresça.



Nessa base, você continua explorando e colonizando planetas, até que faça contato com outras civilizações, as quais você deve invadir usando um modo de estratégia em tempo real bem tradicional. A mesma engine 3D é usada para que você descarregue tropas e tanques para realizar o assalto às cidades do inimigo.

Também existem batalhas espaciais, usando gigantescas frotas de fighters e battleships. Embora você tenha a opção de entrar dentro de uma das naves para ver a ação de perto, você não pode comandá-la diretamente. Porém, a batalha pode ser pausada para que você dê novas ordens à sua armada.

O jogo todo é um conceito assustadoramente grande. Mas, temos a impressão muito forte de que a Digital Reality sabe o que está fazendo. Vamos ver nos próximos meses se Imperium Galactica 2 fará jus ao seu enorme potencial. ■



Das profundezas do espaço ou em meio às construções, o jogador poderá ordenar ataques, prepor alianças ou realizar qualquer outra tipo ação

Por que Imperium Galactica II promete ser o mais complexo e divertido game do momento...

- Mistura simulação, combate em terra e no espaço com gerenciamento de recursos, de forma magnífica
- Três raças diferentes e complexas prontas para receberem suas ordens

Tudo ao mesmo tempo

Este jogo utiliza muitas interfaces diferentes para cada situação de controle. IG2 almeja possuir um sistema de combate espacial completo, assim como batalhas no solo tão complexas quanto, porém, as duas usam tipos de estratégias e táticas completamente diferentes.

Na batalha espacial, por exemplo, você precisa de uma aproximação mais cautelosa, e deve contar com movimentação e estratégia, enquanto dá as ordens às suas naves antes da batalha começar. Assim que ela começa, procede-se um sistema em tempo real, mas você pode pausar a luta para dar novas ordens.

As batalhas terrestres seguem um padrão mais tradicional de RTS, com você no comando dando ordens a unidades específicas, separando grupos, etc.

Colin McRae Rally 2

A tradição de Colin de volta às telas em grande estilo

Os novos carros de Colin McRae realizam sua estréia neste que é a sequência do melhor simulador de corrida de rali já feito para o PC. E, dessa vez, haverão ainda mais opções de ajuste, com configurações detalhadas e extensivas que levarão em conta até mesmo coisas como a razão da divisão de força entre as rodas dianteiras e traseiras. Aqui vai uma dica dos desenvolvedores do jogo: assim como acontece em um rali de verdade, o segredo para tempos rápidos e sucesso está na escolha do tipo de pneu.

Foi a máxima atenção aos detalhes que fez do primeiro jogo um sucesso tão grande para o pessoal da Codemasters, e as 40 pessoas trabalhando no desenvolvimento de Colin McRae Rally 2 devem fazer valer a certeza de que a sequência será ainda mais realista. Mas o modo arcade não será esquecido.

A Codemasters, afim de atingir seus objetivos, também pegou a maioria das pessoas formadas pelo único curso de design de carros em 3D que existe na Inglaterra para trabalhar em seu jogo. A proficiência desses designers fica bem clara nos modelos, altamente detalhados, acompanhados por gráficos realmente maravilhosos (nos quais se utiliza reflexão ambiental em tempo real pela primeira vez em um jogo de corrida).

No modo principal do jogo, você corre com qualquer um dos 12 famosos carros de rali, incluindo o Ford Focus usado por Colin, em pistas através de oito países diferentes. Os novos países nessa sequência incluem a Finlândia, Quênia e Itália. Embora todas as pistas do jogo tenham sido criadas e desenhadas para serem tanto desafiadoras como divertidas, foi necessário um estudo das pistas reais de cada um dos países para que as do jogo fossem criadas com detalhe e realismo

convincentes. Os carros, agora, necessitam de um nível ainda mais alto de



Há tempos atrás o primeiro game de Colin já fazia grande sucesso devido ao seu detalhismo extremo. Vários anos depois, a fórmula não foi abandonada

reparos devido ao novo sistema de danos usado em Colin McRae Rally 2.

Sob teste e correção de Colin McRae em pessoa, o novo sistema de dano é detalhado ao extremo. As calotas das rodas, se sofrerem muito abuso, irão primeiro amassar, até que se soltem um parafuso ou dois, e ela comece a cambalar um pouco, então, finalmente, solta-se por completo e voa para longe do carro. O vidro do carro também sofre rachaduras caso aconteça algum impacto mais sério. A carenagem do carro

também amassa, porém, está muito mais sensível do que antes. As telas informativas incluem a previsão do tempo, que, como na vida real, não é sempre confiável. O tempo afeta enormemente o controle do carro, e é incrível como é perceptível a diferença entre jogar em um tempo seco e quente ou na neve.

Colin McRae 2 parece ser novamente um grande jogo, tendo tudo para ser mais uma vez um sucesso internacional, apesar da dura competição com jogos como Rally Masters e Rage Rally. ■



O mundo da velocidade em quatro rodas, parece que irá continuar nas mãos do mago Colin McRae

Um rali diferente

A mais notável nova adição em Colin McRae Rally 2 é o modo Arcade, onde seis carros podem correr simultaneamente através de 8 pistas originais. Todas as pistas são fechadas em um tipo de loop, e você pode configurar o número de voltas da corrida. Os modos incluem: Campeonato (indo por todas as pistas e países), e Time Trial (correndo contra um carro fantasma controlado pelo PC para bater o recorde de tempo da pista).



Porque Colin promete repetir o sucesso...

- Efeitos e gráficos reais são apenas um detalhe
- Haverá novas formas de partidas

Dreamland

Tome a vida dos aliens um verdadeiro pesadelo

Terra dos sonhos. Com um nome desses, você pode achar se tratar de um RPG medieval com princesas e dragões. Mas, não tem nada a ver com isso. Dreamland se passa na famosa área 51, a região em que crentes de teorias de conspiração acreditam que o governo americano mantém uma base de pesquisa secretas onde encontram-se destroços de naves espaciais e, talvez, até alienígenas vivos.

Oficialmente, a área 51 foi usada para a produção de armamento militar secreto, mas isso não impede que Dreamland faça uso de tecnologia alienígena. Na história desse game que se passa no futuro, todas as especulações sobre a área 51 são reais, e você precisará usar o armamento disponível para impedir a invasão de alienígenas na Terra.

Quando você presta atenção na companhia responsável por Dreamland, que é a Mythos Games, não é de se espantar o tema "aliens invadindo a Terra". A Mythos foi responsável pelo fantástico clássico X-COM: Enemy Unknown e suas sequências. Para os muitos fãs da série X-COM, Dreamland irá agradar imensamente, pois o jogo usa o mesmo esquema em turnos, mas, dessa vez, com uma detalhada engine 3D e com uma história muito

mais envolvente e complexa.

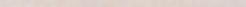
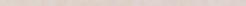
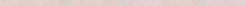
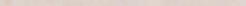
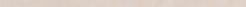
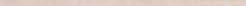
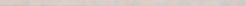
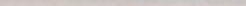
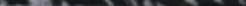
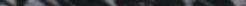
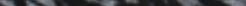
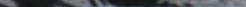
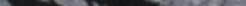
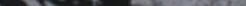
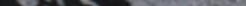
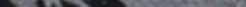
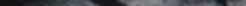
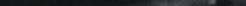
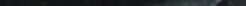
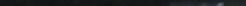
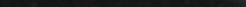
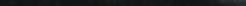
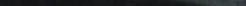
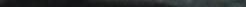
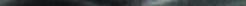
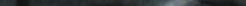
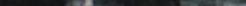
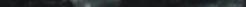
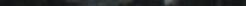
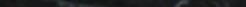
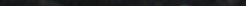
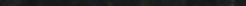
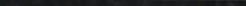
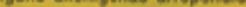
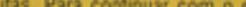
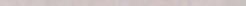
Você controla um time de elite do Exército de Liberação da Terra, e sua missão é impedir os aliens, que estão em maior número e mais armados, após a guerra de 70 dias que resultou na eliminação das forças militares terrestres. No começo, você terá disponível um pequeno arsenal de armas e tecnologia alien roubadas, e como em X-COM, você precisa capturar as armas de seus oponentes derrotados para pesquisá-las em sua base e poder construir-las.

Para conseguir aumentar seu grupo, você precisará recrutá-los de pequenos e dispersos grupos de resistência, resgatar aqueles que foram abduzidos ou viraram escravos, e até mesmo recrutar aliados alienígenas que podem ser convencidos a se unir a você. Dinheiro não é um objeto de valor no jogo, o que torna a coleta de recursos algo de extrema importância. Assim como em X-COM, com o tempo e com sucesso das suas missões, você precisará construir mais bases para proteger outras regiões do planeta.

Sem dúvida nenhuma, esse será um jogo imperdível, e o tempo dirá se ele irá se tornar um clássico tão grande como o jogo que o inspirou. ■



REPLAY



PC Expert 13

Corel Linux completo – Super programas completos e mais de 1 GB de pura informação

Prepare seu coração, pois a PC Expert número 13 vem arrebatando tudo! Neste mês, fora a infinidade de informações valiosas sobre o Windows 2000, DVDs, um comparativo sobre os provedores gratuitos, você ainda recebe o Corel Linux completo, a versão mais amigável e fácil de instalar já feita para o Linux.

E, por falar em programas completos, nesta edição ainda acompanham: Smaller Image, um importante software para redução de imagens para Internet; Checkit 5.0, um software que fornece um

diagnóstico completo de todos os componentes de seu micro; PC-BaX 2.2i, um utilitário para realizar backups automáticos de seus arquivos mais importantes; TrueSpace 2.2ia, um poderoso programa gráfico que permite renderizar figuras em 3D; Windelete 3.0, que permite remover, de maneira segura, programas de seu micro; e Cadastro Inteligente, uma importante ferramenta para criação de cadastros de clientes, fornecedores, e até amigos. ■



CD Expert Kids

Orly-Desenhando Histórias – Informação e diversão na medida certa para a garotada



Procurando informação e diversão para a criançada? CD Expert Kids é a solução na medida certa. Nesta edição, a revista vai fazer uma verdadeira viagem com as crianças para as terras quentes e hospitalares do reggae: a Jamaica!

Lá, você terá a oportunidade de encontrar a simpática Orly, uma garotinha super inteligente que lhe reserva muitas surpresas. Além de Orly, você terá a constante companhia do seu mascote, Lancelot, um sapinho muito louco e cheio de balanço. Juntos, eles ensinarão você a construir uma brincadeira muita interessante: criar, desenhar, pintar e inventar as suas próprias histórias!

Agora, além de se divertir a valer, os aventureiros mirins vão poder participar de algo que eles próprios criaram, e mostrar o resultado de sua imaginação para os pais ou para amiguinhos.

Confira, também, nesta edição, diversas outras opções de diversão: a dica de passeio pelo Jardim Botânico; como encontrar tudo o que você procura na Internet; em Sopa de Letrinhas, a estranha viagem de Romão; conheça o Tamanduá Bandeira, um dos mais interessantes animais da nossa fauna; e muito mais.

Criança antenada com o mundo não pode ficar sem a CD Expert Kids, a revista para a garotada expert. ■

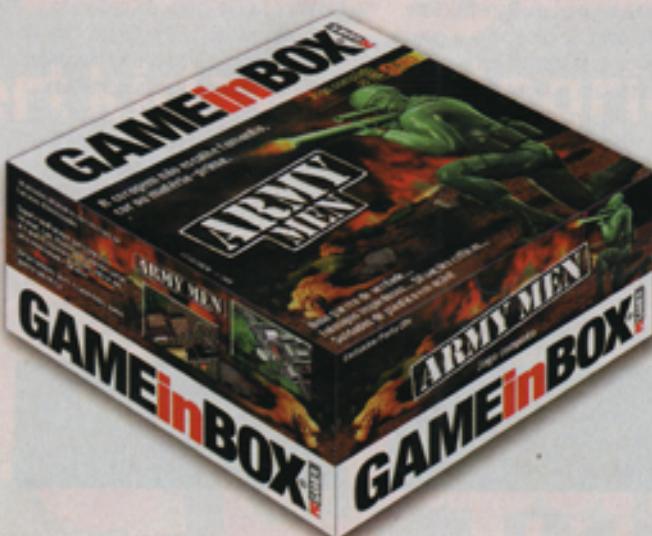
Game in Box

Army Men – Colecionar grandes jogos ficou ainda mais fácil e acessível

Quem disse que para ter uma boa coleção de games é preciso gastar uma fortuna? A equipe da PC Gamer Brasil resolveu dar uma mãozinha àqueles que procuram jogos de qualidade a preços justos. Bimestralmente, os gamers poderão encontrar nas bancas ou lojas especializadas grandes jogos completos e ainda, dicas exclusivas, endereços de sites ou clãs e vídeos de outros grandes títulos que estão abalando o mercado nacional.

Para começar com o pé direito, o primeiro game da coleção é Army Men. Entre em uma

emocionante batalha no comando dos valentes soldados de plástico verdes contra inimigos impiedosos. E, ainda na edição de estreia, o leitor ganha um exclusivo porta CDs. ■



Jogos Indicados



Supreme Snowboarding

Podemos dizer que os esportes estavam meio saturados nos últimos anos, mas, de repente, com a onda dos jogos de inverno, um em especial destacou-se tanto para consoles quanto para PCs. Supreme Snowboarding vem para o PC sem nada a dever para os games de console. Contando com requisitos impressionantes, que vão desde a textura gráfica até os chocantes efeitos sonoros que, somados à incrível sensação de velocidade, proporcionam uma emoção única.

Infogrames

www.infogrames.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT FORSAKEN



Legacy of Kain: Soul Reaver

Devido à grande repercussão e até à conquista do prêmio de melhor jogo de ação em terceira pessoa de 99, resolvemos indicar mais uma vez este grande game. Raziel, provavelmente, é um dos principais personagens da nova era, ficando lado a lado com Lara Croft, a personagem mais famosa do mundo gamer. A história tem vários destaques especiais, lembrando muito uma obra literária onde o foco principal são os vampiros e seus poderes fantásticos na luta por vingança.

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT FORSAKEN



Jetfighter Fullburn

Em um futuro próximo, uma enorme reserva petrolífera acaba sendo encontrada no mar de Barents. Este é o ponto onde se recomeça a guerra fria, pois os Estados Unidos e a Russia disputam o lugar em ferozes batalhas. A guerra torna-se mais séria no momento em que ela é disputada no ar. Com sequências cinematográficas muito boas, realismo nos gráficos, muita ação nos combates e controles bem acessíveis, o game impressiona. Fullburn é um simulador de aeronaves impressionante e diferente.

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT ABE'S EXODDUS



Age of Wonders

Esta é uma época fantástica onde a magia, seres estranhos e muitas batalhas fazem parte do cotidiano. Mas, não pense que estamos falando de uma época bárbara dos humanos, mas sim, de uma época dominada por Orcs, Duendes e Elfos. Este jogo de estratégia baseado na fantasia e na magia proporciona aventuras fantásticas, onde as disputas por território são acirradas. Contando com as mais diferentes criaturas e poderes nunca vistos, este jogo leva qualquer amante da estratégia à patamares nunca pensados antes.

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT TOMB RAIDER

PC GAMER TOP 10 BRASIL

1	Age of Empires 2	Microsoft
2	Tomb Raider - The Lost Artifact	GreenLeaf/Eidos
3	The Sims	Electronic Arts
4	Fifa 2000	Electronic Arts
5	Unreal Tournament	GreenLeaf/GT
6	Omkron	GreenLeaf/Eidos
7	Legacy of Kain: SoulReaver	GreenLeaf/Eidos
8	Quake 3	Electronic Arts
9	Slave Zero	Infogrames
10	The Wheel of Time	GreenLeaf/GT

Nota: Pesquisa baseada em consulta a lojistas das principais capitais brasileiras, realizada em Abril/Maio de 2000. Reflete os jogos mais vendidos no período da pesquisa.



Omkron: The Nomad Soul

The Nomad Soul é uma das maiores viagens que um game para PC pode proporcionar. Você joga na pele de um policial que acabou de morrer sem ter terminado sua missão. Através de uma viagem alucinante por um mundo completo e realista, onde se pode interagir dentro desta sociedade e se conversar com quase todas as pessoas que estão nela, Omikron promete muita ação, lutas incríveis no melhor estilo Tekken e, até alguns tiroteios.

GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT TOMB RAIDER



Tomb Raider: The Lost Artifact

Lara Croft está se tornando imortal, isso todos nós podemos ver através do grande sucesso que a edição anterior, com Tom Raider como brinde de capa, teve. E a Core Design não pretende parar. The Lost Artifact é a mais nova aventura da deusa virtual pela Europa em busca de um artefato antigo. Prepare-se para muitas novidades, pois o time de desenvolvimento resolveu dedicar-se aos intrigantes quebra-cabeças. Isto sem falar nas melhorias gráficas.

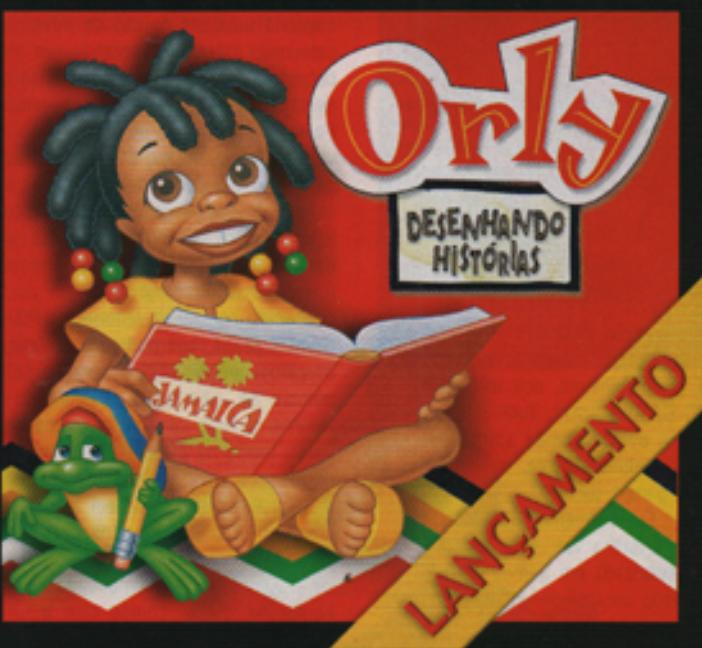
GreenLeaf

www.greenleaf.com.br

Onde encontrar o demo:

Revista CD EXPERT TOMB RAIDER

Venha brincar com a gente!



A turminha cd expert kids é só alegria!



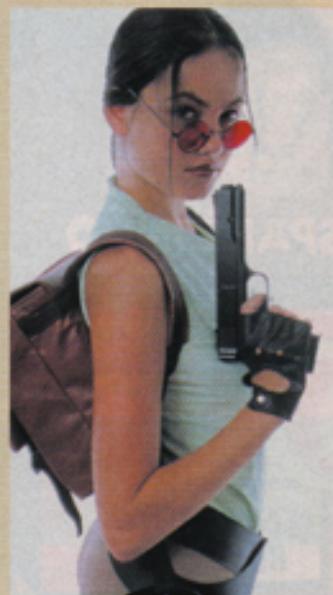
Na cd expert kids, a diversão toma conta da garotada, e jogos super legais, cheios de brincadeiras e atividades interativas, ensinam brincando a todas as crianças. Leve esta turminha pra casa você também, e curta o sorriso do baixinho que mora em seu coração.

A revista da criança esperta
Revista cd expert kids

A festa dos Games no Brasil

Comemoração da PC Gamer atrai uma verdadeira multidão em uma festa cheia de surpresas

O mês de abril, foi completamente recheado de mistérios quanto à festa da PC GAMER Brasil que estava prestes a se realizar. Rumores sobre Lara Croft, seu novo jogo, premiações e muitas outras surpresas andaram



abalando os corações da equipe da redação, dos publicadores de games e, principalmente, dos leitores da PC GAMER Brasil. Tudo indicava que o evento que se aproximava iria ficar, definitivamente, na história dos games para PC.

E, finalmente, aconteceu... Pela primeira vez, uma revista especializada em games para PC realizou uma verdadeira entrega do Oscar para os melhores jogos de 99. Esta é a frase que

mais se ouviu durante a festa do quarto aniversário da editora CD Expert e primeiro ano da PC Gamer Brasil. A primeira comemoração oficial aconteceu no melhor estilo hollywoodiano na Cervejaria Dado Bier, no bairro do Itaim Bibi, São Paulo, no dia 18 de abril, e contou com a presença de mais de 3 mil pessoas entre jornalistas, leitores e representantes das principais publicadoras de games instaladas no Brasil.

Durante o mega-evento, a equipe PC Gamer Brasil premiou com troféus - entregues em mãos para os respectivos representantes - os melhores jogos de 1999. Os games analisados foram premiados segundo uma pré-divisão de nove categorias diferentes, levando em consideração os jogos que mais se destacaram durante o ano passado. Para a escolha final dos títulos vencedores, a equipe PC Gamer computou o número de críticas e elogios de cada jogo por parte dos leitores, além das notas aplicadas durante as análises publicadas na revista. O resultado já era conhecido pelos fiéis leitores da PC GAMER Brasil, que puderam conferir os campeões de 1999 na edição de número 34 - Forsaken. Sem dúvida alguma, o fator localização também pesou muito na decisão final. Os games que valorizaram a tradução para o português, tanto em manuais como no próprio jogo, ganharam pontos na decisão final.

A premiação, comandada pela equipe da revista, contou com a presença das Mallandrinhas, do



da esquerda para direita: Alessandro Treguer (PC GAMER Brasil) ao lado de Daniel Fridlander (GreenLeaf) que levou 5 troféus na festa da PC GAMER Brasil

programa Festa do Mallandro (comandado pelo apresentador Sérgio Malandro, e que vai ao ar todo sábado pela CNT/Gazeta).

Os ganhadores do primeiro prêmio PC Gamer Brasil foram: melhor jogo de ação em terceira pessoa tendo Raziel e o seu Soul Reaver como vitorioso. Como melhor jogo de corrida: Driver e sua história sobre a máfia americana.

Para o melhor jogo de estratégia, a escolha foi difícil, e dois títulos

levaram o prêmio: C&C Tiberian Sun e Age of Empires II. Prêmio de melhor jogo de simulador de soldado para o inédito Hidden and Dangerous. Como melhor jogo de ação em primeira pessoa, o vencedor foi a destruição máxima de Unreal Tournament. O troféu de melhor jogo de RPG foi para a consagrada série Might and Magic, tendo como o melhor de 99 o sétimo da saga. Rayman II levou o prêmio de melhor jogo infantil. Na categoria esportes, o prêmio foi para Rai e seu Fifa 2000. O empate



A modelo brasileira de Lara Croft arrancou suspiros da multidão presente na festa de aniversário da PC Gamer Brasil



A DADO BIER, em SP, foi escolhida para a realização da festa que ficou para a história dos games no Brasil. Os convidados curtiram muito Rock n' Roll com a banda Noni Brothers

técnico na categoria estratégia levou ao podium dois títulos de peso e, por incrível que pareça, não causou estranheza para ninguém.

Entre as frases de agradecimento, a melhor da noite ficou por conta do pessoal da GreenLeaf, que, ao subir no palco pela quinta vez, disse: "É... parece que tivemos um bom ano!".

Logo após a premiação, e sem deixar que os convidados piscassem os olhos, ocorre a primeira aparição da Lara Croft brasileira, o ponto alto da festa. Nem bem a equipe acabara de descer do palco, e lá está Lara com suas pistolas nove milímetros iniciando mais uma conquista em seus fãs, que, com certeza, ficará para a história. Graças à mudança de distribuidor no Brasil, a personagem da Eidos e da Core Design ganhou uma versão de carne e osso. Os convidados foram à loucura com a performance da modelo brasileira que distribuiu um enorme número de brindes. O impacto da apresentação foi tão forte que Lara acabou fazendo três apresentações diferentes durante a festa, todas contando com um enorme número de fãs em euforia. Além de tudo isso, Lara Croft presenteou uma grande quantidade de fãs com fotos autografadas.

Mas Lara não estava presente só como convidada especial. A festa também marcou o lançamento da sua nova aventura, o jogo intitulado: *The Lost Artifact*. Distribuída pela GreenLeaf, a nova

saga da heroína conta uma nova história sobre uma expedição da exploradora pelas terras da Europa. O destaque do novo jogo fica por conta dos encontros de Lara com as lendas da Escócia, (leia-se: Monstro do Lago Ness), França (leia-se: Joana D'arc) e muitos outros personagens.

Enquanto Lara se divertia em meio aos convidados, a banda Noni Brothers, que conta com o vocalista da antiga banda Golpe de Estado, animava todos os presentes com seu rock de qualidade. Em uma de suas aparições, Lara dançou ao som da banda em uma música dedicada em sua homenagem.

Sem deixar dos mais de 3.000 convidados na Dado Bier perder o pique, até o intervalo das apresentações não deixava o clima estriar. A equipe da PC GAMER sorteava prêmios para os fãs de Lara Croft, como viagens aventureiras em Atibaia, ou descidas de rafting no Rio Jiquiá. Dezenas de jogos completos, revistas da editora CD EXPERT e bonés foram distribuídos para os fãs de Lara Croft. Até mesmo os integrantes da banda Noni Brothers brincaram com o público, distribuindo prêmios para quem acertasse o nome da música que eles estavam tocando no momento.

Em paralelo ao hiper-evento, muitas outras atividades rolavam para todos os tipos de convidados. Imagine você ter a opção de sentir um pouco da emoção que Lara Croft sente em muitas de suas aventuras! Uma de suas habilidades é a escalada, e até nisso o evento foi campeão. Os visitantes mais aventureiros que compareceram ao Dado Bier puderam conferir um desafio extra: um paredão adaptado para uma escalada rápida, comandada pela experiente equipe da TA3 Aventuras. Desde os grandões até os mais timidos, o paredão recebeu todo tipo de discípulos de Lara Croft.

Mas, se o seu negócio é mais segurança, porém com enorme emoção, a festa da PC GAMER Brasil também não deixou por menos. Duas empolgantes bancadas com máquinas turbinadas completaram o evento com uma das diversões preferidas pelos gamermaniacos de todo o mundo: o jogo em rede. Mais de 15 competidores poderiam desfrutar do poderoso armamento e das emoções de um dos games vencedores da noite: *Unreal Tournament*. A rede veloz e os



A Lara Croft brasileira exibiu belíssimas performances e distribuiu diversos brindes para os convidados presentes na festa da PC GAMER Brasil

Os games premiados

Melhor jogo de ação em terceira pessoa: *Soul Reaver*

Melhor simulador de soldado: *Hidden and Dangerous*

Melhor jogo infantil: *Rayman II*

Melhor jogo de estratégia: *Age of Empires II* e *C&C Tiberian Sun*

Melhor jogo de esporte: *Fifa 2000*

Melhor jogo de ação em primeira pessoa: *Unreal Tournament*

Melhor RPG: *Might and Magic VII*

Melhor simulador de voo: *Flight Simulator 2000*

Melhor jogo de corrida: *Driver*



A premiação dos melhores games de ano foi um dos pontos altos do evento. Rodrigo (PC GAMER Brasil) anuncia mais um vencedor de melhor jogo de 1999.



Bits

Novo RTS da Eidos

Os criadores de Tomb Raider estarão trabalhando para nos trazer Three Kingdoms, um jogo de estratégia em tempo real nos tempos antigos da China. A guerra entre os 3 reinos (Shu, Wei e Wan) e as façanhas de seus líderes são histórias extremamente famosas no Oriente. Com um cenário como esses, e com a competência da Eidos, só pode sair coisa boa.

Sony acaba com o comércio real-life de Everquest

Sempre foi um problema com Everquest, o rpg online jogado por 200.000 jogadores pelo mundo todo, a venda de itens virtuais por dinheiro real. Um jogador de alto nível iria procurar itens preciosos e vendê-los em sites como a eBay por preços de até 1.500 dólares. A Sony declarou que as vendas causavam "injustiça e animosidade" entre os jogadores.

Lara Croft vencedora do Oscar

Lara Croft, famosa pelo seu rabo de cavalo, pistolas 9mm nas duas mãos, é claro uma combinação divina de quadris, cintura e peito, agora também vai ter um Oscar. A Eidos anunciou que Angelina Jolie, vencedora do oscar de atriz coadjuvante no filme Garota Interrompida, interpretará Lara Croft no filme Tomb Raider a ser produzido pela Paramount.



Carmageddon TDR 2000

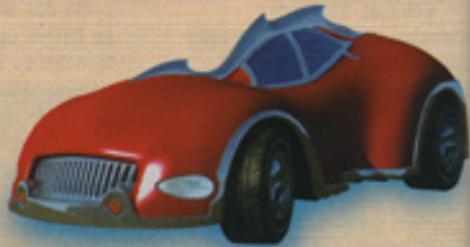
A volta da carnificina em quatro rodas

Para começar, isto não é Carmageddon 3. Assim como não é The Death Race 2000. É, no entanto, o terceiro jogo da série Carmageddon e, como tal, está destinado a ser alvo de críticas de moralistas e defensores dos bons costumes.

A sigla TDR significa: Total Destruction Racing. Isso à parte, o que a gente pode esperar do terceiro de uma série de games que continha nenhum outro ingrediente a não ser bater com tudo nos outros carros e em pedestres desavisados? Na verdade, pode-se esperar bem mais da 3a versão. Ficou claro para nós que a série está sendo subitamente invertida em uma nova direção. Na lista de mudanças mais importantes, fica

notável a mudança dos cenários para uma atmosfera mais confortável do estilo pós-apocalíptica. Mais como Mad Max do que nunca, os cenários, as localidades e os prédios de TDR 2000 conspiram para criar uma visão mais perturbadora do que nunca.

O nível de sanguinolência, porém, estará alto como sempre, embora agora a ênfase do jogo este em estender os atrativos principais do jogo. Dirigir sem rumo batendo em tudo pode ser divertido até certo ponto, mas a introdução de um single player com missões, agora, guiam a carnificina a uma direção mais



definida. A narração também ajudará a dar um pouco mais de razão à matança. Essas missões envolvem ações do tipo coleta, entrega e por final, uma maneira de escapar da fase.

Realmente, o equilíbrio entre as missões, a corrida, e o sadismo é o que está sendo trabalhado. Quem sabe dessa vez Carmageddon não fique tão parecido com um game normal e os moralistas acabem nos deixando em paz?

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Um vilão vindo dos livros de RPG

Poucos vilões têm tanta fama quanto o velho Cthulhu, do famoso RPG de livro Call of Cthulhu, fazendo dele uma grande premissa para um game. E a Headfirst Productions, a mesma responsável por Simon, the Sorcerer 3D, assinou a licença para fazer o jogo.

Fora ser um jogo de primeira pessoa com gráficos excelentes,

ação mesmo é algo raro no game, assim como é no livro no qual o game foi inspirado. A Headfirst tem como intenção fazer desse o jogo mais assustador já feito até hoje.



Rogue Spear: Urban Operations

Os melhores soldados do mundo invadem as cidades

A Red Storm anunciou a expansão ao seu imensamente popular Rogue Spear. Haverão cinco novas fases, cada uma podendo ser jogada em quatro

tipos diferentes de jogo. Também foram colocados no pacote cinco fases de Rainbow 6, o venerável predecessor de Rogue Spear, e mais cinco novas fases

multiplayer, assim como, naturalmente, novas armas no arsenal.



Picassio

Mais um ladrão no mundo virtual

Segundo o estilo cauteloso e silencioso de Thief: The Dark Project, Picassio lhe põe no papel de um ladrão da era moderna, infiltrando-se em prédios altamente protegidos por sistemas avançados de segurança para roubar jóias raras e peças valiosas. Ao passo que saber lutar é importante, é a furtividade que lhe trará o sucesso de verdade. O jogo ainda não tem

data para ser lançado no Brasil, mas promete causar grande polêmica. ■



Star Trek: Dominion Wars

Mais um game sobre o mundo de Star Trek

Tudo o que precisávamos, outro jogo baseado em Jornada nas Estrelas. Dominion Wars é o segundo jogo baseado em Deep Space Nine (série baseada no universo de Jornada nas Estrelas) a ser anunciado, e tudo indica que o game será voltado totalmente à estratégia.

Assim como Homeworld, você ficará no lugar do comandante e

não do piloto. Até seis naves espaciais poderão ser controladas, por vez e, é claro, você irá encontrar as raças de Jornadas nas Estrelas: Klingons, Ferengis, a Federação, etc. ■



Simon the Sorceror 3D

O mestre disse... jogue isso.

Para aqueles que achavam que os jogos do gênero de adventure tinham morrido, ai está o terceiro jogo de Simon the Sorceror, praticamente completo. Com tão poucos jogos adventures por ai, Simon 3D certamente vai agradar aos fãs do gênero.

Simon 3D contará com mais de 80 personagens, narração durante o jogo todo, várias opções de escolhas e caminhos variados que podem ser tomados, diferentes finais e centenas de objetos e quebra-cabeças, e a história não-linear traçará um caminho que pode levar tanto a um mundo de

fantasia como ao mundo contemporâneo.

O mais importante, assim como em Grim Fandango, é que foi usada uma poderosa engine 3D, na qual você guia Simon através de uma interface básica de apontar e clicar. Visualmente impressionante, Simon 3D parece ter tudo para fazer o mesmo sucesso de seus antecessores. ■



Majesty

O mundo da fantasia na tela de seu PC em estilo majestoso

Parece que os mundos de fantasia estão de volta com jogos como Age of Wonders, Tzar, e agora Majesty, da Cyberlore. O jogo se passa no mundo de Ardanian, e você é o rei. Com um feeling de semi-deus, você decide onde as estruturas mais importantes do seu reino devem ser colocadas. Há heróis no seu reino que o protegem e vão atrás dos inimigos, mas você só os controla indiretamente, ao invés de comandá-los por malo de ordens. ■



Bits

Star Wars Episode I Obi-Wan

A Lucas Arts abaixou a cortina e mostrou pela primeira vez vídeos de seu novo jogo, Star Wars Episode I: Obi-Wan. O jogo definitivamente segue o padrão de Dark Forces e Jedi Knight, e pelo vídeo pode-se esperar ação tanto em primeira como em terceira pessoa.



DVD-R para PS2

A revista Core anunciou a pouco tempo que a empresa Hoei Sangyo irá desenvolver um gravador/copiador de DVD para o playstation 2. Custando a bagatela de 35.000 dólares, o produto é licenciado apenas para desenvolvedores de games. Vamos ver quanto tempo levará para a máfia da pirataria brasileira arranjar um brinquedinho desses.

Star Wars Online RPG

A Verant, produtora do aclamadíssimo rpg online Everquest, recentemente formou parceria com a LucasArts para começar o desenvolvimento de um novo rpg online, baseado no mundo de Star Wars. Embora não foram dados detalhes do jogo, John Smedley, presidente da Verant, comentou do grande prazer que está sendo trabalhar em conjunto com a LucasArts.

**INVISTA EM SUA CRIATIVIDADE
E DESTAQUE-SE NO MERCADO DE TRABALHO**

100.000

A FERRAMENTA COMPLETA PARA SEUS TRABALHOS

Multimídia Pack

- **80.000** Objetos para a Web, incluindo Botões, Setas, Linhas, Bullets e Ícons
- **18.707** Cliparts • **2.621** Fotos
 - **446** Arquivos de Som
 - **78** Animações

USE ESTA COLETÂNEA PARA
CRIAR PÁGINAS NA INTERNET,
APRIMORAR RELATÓRIOS
E TRABALHOS ESCOLARES,
INCREMENTAR E-MAILS,
DESENVOLVER
APLICAÇÕES MULTIMÍDIA
E MUITO MAIS...



Economize
dinheiro
fazendo seu
site em casa!

Expert
premium

Copyright 1996 Media Graphics International, Inc. Todos os direitos reservados.



QUALIDADE
CD EXPERI

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Os famosos quadrinhos de Heavy Metal ganham uma poderosa versão em game para PC!

Traços. Figuras. Formas das mais diferentes. No inicio, nada disso se movia. Qualquer resultado que combinava os elementos anteriores era simplesmente uma imagem estática e com diversos tipos de interpretação.

Tudo evolui, e a vontade de fazer aquelas imagens estáticas ganharem vida foi, aos poucos, amadurecendo, e ganhando um campo de atuação cada vez maior e, consequentemente, uma quantidade de profissionais na mesma proporção para efetivar aquelas idéias.

Exatamente. Falar de como ocorreu o salto dos quadrinhos para os desenhos animados despenderia uma matéria mais do que especial, mas é mais que importante sentir que essa evolução teve um significado completamente mágico.

Mesmo com a difusão total dos desenhos animados, ele ainda está lá. O quadrinho parece não morrer. Pelo contrário: tentativas frustrantes de fazê-lo perecer enfraquecer com a quantidade de revistas circuladas pelo mundo. Elas realmente parecem enfeitiçar o leitor com suas belas e fantásticas histórias.

Uma dessas histórias parece não ter popularidade no Brasil, mas, em compensação, faz milhares de americanos dedicarem sua mente para dar vida às maravilhosas páginas de seus quadrinhos. Heavy Metal F.A.K.K.² é o nome da revista.

Sim, tudo evolui. E uma idéia tão grandiosa como as aventuras da heroína F.A.K.K.² não poderia somente ganhar espaço no papel. Uma indústria poderosa e com alta tecnologia era necessária para colocar os quadrinhos de Heavy Metal F.A.K.K.² também no melhor universo do mundo: o dos games!

A idéia de transportar personagens originais de quadrinhos já é certeira há muito tempo. O inicio da criação de um jogo como Heavy Metal F.A.K.K.² gera muita euforia, pois são inesgotáveis as fontes de aventuras para construir um game campeão. Sem dúvida alguma, este deve ter sido um fator decisivo neste game que promete tanto.



realidade na percepção do cenário para fazer, literalmente, o gamer sentir-se dentro de Heavy Metal F.A.K.K.².

A partir daí, o jogo tem em vista inserir uma linha de história completamente imersiva e com muitos efeitos especiais. Poder gráfico e novidades nesses efeitos serão realizados com a utilização de engines ampliadas e respeitadas na área de criação. A empresa responsável por Heavy Metal, a Ritual Entertainment, utiliza-se de tecnologia de ponta para conseguir colocar em prática tantas idéias. Todos esses recursos irão fazer a alegria dos jogadores não só no PC, mas também em outras plataformas. Heavy Metal F.A.K.K.² terá versões tanto para PC quanto para Macintosh.

Receber informações sobre como o game será é muito fácil. Primeiramente, relaxe. Isso. Imagine tudo o que você sabe ou pensa que sabe sobre suas experiências com games 3D. Remova tudo o que lhe veio à mente, e só assim você estará pronto para imergir em idéias realmente novas. Heavy Metal F.A.K.K.² apresentará um mundo povoado por amigos e inimigos, e que ambos podem ou não querer o seu bem. É neste clima de incerteza e agonia que você presenciará uma ação virtual jamais vista. No game, você assumirá o papel de F.A.K.K.², uma heroína lendária de vários universos, e personagem principal da revista em quadrinhos citada. Por

A gama de jogos que pegaram uma carona em tramas campeãs da televisão, cinema ou quadrinhos está fora de qualquer tipo de estimativa. São vários os games desenvolvidos a partir desse esquema e que povoam rapidamente a mente de milhares de gamers em todo o mundo. Muitos deles resistem a mais de uma geração, alcançando uma popularidade incrível.

O projeto de Heavy Metal F.A.K.K.² está segundo esse modelo, e, a partir de agora só podemos esperar por uma grande conclusão e pelo game que promete ser o mais intenso jogo de ação 3D para o novo milênio.

Quando surgem comentários de que um jogo será inovador, obviamente espera-se que ele traga algo que os outros games não tenham. Também é válido remodelar uma idéia muito boa que não foi aproveitada corretamente em outra produção e apresentar um jogo novo, onde a frase de lei: "É assim que se faz" encaixe-se perfeitamente. É com este pensamento envolvente e desafiador que a equipe de produção mais se preocupa. Assim, Heavy Metal F.A.K.K.² tem tudo para cumprir suas promessas.

Uma delas, e talvez a mais importante, seja o tratamento às visões 3D do jogo. Os desenvolvedores estão empenhados em modificar os atuais critérios de ambientalismo que reflete no jogador. A idéia é inserir, mais do que nunca, a





Em Heavy Metal: F.A.K.K.² você guiará os passos de uma supergata no combate às mais diversas formas de ameaças. O malvado Gith está prestes a levantar o império do mal; destrua-o!

possuir uma tradição nos quadrinhos, a sua figura já possui inúmeras características, e seu estilo é completamente original, principalmente com relação às suas vestimentas.

A história do game é uma verdadeira jornada de proporções inimagináveis. Um clima idêntico aos quadrinhos se fazia necessário, e os esforços não estão sendo poupadados para que isso se concretize com louvor. Se você já conhecia a revista original e as aventuras de F.A.K.K.², perceberá que é uma reprodução fiel. Assim, elementos negros e estranhos são comuns no universo do jogo, assim como a morte e a mentira

dominam Heavy Metal. O universo no qual você estará inserido não é digno de confiança. Mas, infelizmente, você só acreditará nisso quando as coisas que lhe são contadas agora atingirem seu corpo... e sua mente.

Somente uma história transladada diretamente das páginas de Heavy Metal poderia dar os mesmos resultados que a personagem F.A.K.K.² possui no simplório papel.

Dando vida às habilidades de F.A.K.K.², prepare-se para liderar uma verdadeira máquina de combate. Essa personagem possui diversos tipos de habilidades, além de técnicas que foram ampliadas desde a sua criação para os quadrinhos.

Os personagens do jogo possuem uma incrível

interação entre si próprios. Talvez este seja um dos motivos que mais chamam a atenção pelo tamanho da propaganda que está sendo feita sobre a incrível ação do game. F.A.K.K.² está no auge desta ação, e este fato é refletido principalmente na sua especialidade de exterminar deuses. Exatamente. Um game com tamanha proporção tecnológica não poderá deixar de conter uma história à altura. A heroína F.A.K.K.² receberá, entre as suas missões, o legado de derrotar o poderio do malvado Gith, que vem assolando as populações de vários universos.

sem igual. Os desenvolvedores estão completamente inertes na idéia de construir o jogo ação 3D mais atordoante do ano.

Quando os gamers poderão estar desfrutando de toda essa emoção? Ninguém sabe. O que podemos afirmar é que, até o fim deste ano, Heavy Metal F.A.K.K.² estará à disposição dos gamermaniacos amantes de uma boa dose de ação tridimensional e sedentos por novidades.

Está cansado de sempre ouvir promessas que não são cumpridas? Quer dedicar seu tempo a um game mais do que divertido e com histórias bem construídas? Pois bem: Heavy Metal F.A.K.K.² tem tudo para ser um dos mais promissores games da próxima geração. ■

As aventuras do game Heavy Metal: F.A.K.K.² estão completamente inseridas em profecias

Todos os personagens alítos aguardam ansiosos que F.A.K.K.² ouça atenta a frase mais pronunciada no mundo de Heavy Metal: "Socorro! Gith está vindo!" E não pára por aí: as aventuras do game estão completamente inseridas em profecias, onde a frase de efeito é: "Um último guerreiro se levantará contra o império de Gith, e será chamado de 'O Escolhido'!"

Enfim, como estará a produção de um game como Heavy Metal F.A.K.K.²? Muitos segredos cercam o seu desenvolvimento, mas, pensando que tudo está fielmente reproduzido dos quadrinhos, só podemos esperar uma revolução



JULIE STRAIN

Julie Strain é realmente uma gata irresistível. Com uma performance excepcional e beleza ímpar, possui créditos em mais de 90 filmes e vídeos. Com seu dom natural, não precisou de muito esforço para receber títulos como "rainha dos filmes B". Ela é uma genuína heróina "cult". Suas séries de ação e aventura e filmes de fantasia têm feito milhares de fãs que realmente endeusam sua estrela. Atualmente, Julie Strain é personagem principal do desenho animado Heavy Metal: F.A.K.K.², da Columbia/Tri-Star. Quem quiser conferir algo mais picante, acompanhe a estrela também no programa SexCourt, que agora vai ao ar pelo canal Playboy.

Metal Fatigue

Monstros de lata fatiando inimigos no melhor estilo pastelão japonês

Quando você pensa em RTSs, logo imagina construir milhões de tanques e tropas e mandar tudo para atropelar seu inimigo. Bom, não neste jogo, onde você constrói robôs colossais que podem esmagar as tropas habituais como moscas.

Essa é a maior inovação de Metal Fatigue ao gênero da estratégia em tempo real. A grande diversão é construir esses robôs gigantescos, bem no estilo Jaspion, que esmagam tudo o que encontram pela frente. Isso até que dois robôs se encontram, aí, o que se procede é uma batalha animada em grande estilo. Enquanto jogadores mais experientes possam imaginar que isso não adiciona muito ao gênero, esses robôs são uma inovação bem mais sutil do que apenas uma nova e poderosa unidade a ser construída.

Isso porque cada robô é feito em 3 seções: dois braços, duas pernas e o tronco. Cada uma das 3 corporações militares que você pode escolher para servir possui arsenais diferentes, com cada componente do robô tendo utilidades diferentes. Por exemplo: a corporação Asimovian pode equipar seus robôs com armas de pulso eletromagnético e campos de força camufladores. Caso você desmembrar um robô inimigo, é possível capturar a peça dele e usá-la para seus próprios objetivos. Dessa maneira, uma corporação pode roubar tecnologia da outra.



Metal Fatigue promete criar um novo gênero de games para PC

101% sobreviventes

Mais cinematográficos são os equipamentos de jet-pack que podem ir nas pernas e nas costas do robô, fazendo-o voar a mil por hora pela estratosfera. Metal Fatigue é jogado em 3 níveis: na estratosfera, onde encontram-se as estações atmosféricas, no planeta onde estão os campos de mineração, e na superfície do planeta, através das montanhas e vales. Dominar esses 3 níveis é importante para seu sucesso. O fato de existirem minas faz com que os robôs não dominem o jogo inteiro, já que eles são grandes demais para entrar nelas.



A engine 3D do jogo é bem melhor utilizada do que na maioria dos RTSs em 3D. Você pode dar zoom in e out a distâncias que realmente ajudam quando estiver controlando duas batalhas separadas pelo mapa. As unidades ganham experiência em batalha, e as equipes dos robôs podem ser apontadas para controlarem robôs diferentes. ■



Saudosismo aparente

Os desenvolvedores de Metal Fatigue deixaram claro que, quando crianças, foram fãs dos seriados japoneses. E isso pode ser visto em todo o jogo, desde a história, até o formato da construção dos níveis. Se você é um, também, irá adorar este game. Mas, mesmo que sua infância não tenha sido regada a saqué e sashimi, Metal deverá chamar a sua atenção pela poderosa engine 3D.



A engine 3D é o grande destaque de Metal Fatigue

Devil Inside

Participe de um programa de televisão bem diferente

Um jogo com uma atmosfera macabra e de qualidade genuína. Embora o jogo não esteja completo e tenha muito a ser feito em matéria de inteligência artificial e criação de mapas, o jogo já parece ser imensamente viciante e possui uma complexa estrutura mesclada com gráficos excelentes.

A trama dessa novela de horrores passa-se na América, no século 20, e você está no papel de Dave, um policial que virou investigador paranormal para um programa de TV a cabo. Você é seu fiel cameraman, que transmite tudo o que acontece ao vivo para um show de TV, devem entrar na mansão Devil Gate (Portal do Inferno) na época de Halloween. Uma telinha que mostra a audiência do show e efeitos de interferência na transmissão do programa adicionam um sentimento de realismo nesse cenário.

A missão final de Dave é mandar o serial killer Night Howler e seu exército de criminosos que vieram do mundo dos mortos de volta para o inferno. Você precisa tentar se manter o máximo em ação durante o jogo, ou o nível de audiência irá começar a cair. Dave não é nenhum policial comum: ele tem uma mulher demônio alada dentro de si, chamada Deva, que tem como objetivo enviar as almas malignas que Dave aniquila de volta a Lúcifer.

A história vai se engrossando quando aparece Angelina Axelrod, uma repórter científica que está lá para atrapalhar o seu show infame e que, no final, precisará de ajuda para se livrar dos mortos-vivos.

Em diferentes finais românticos do jogo, a tal da Angelina pode acabar tendo um caso com Dave ou, até mesmo, com Deva (hum...).

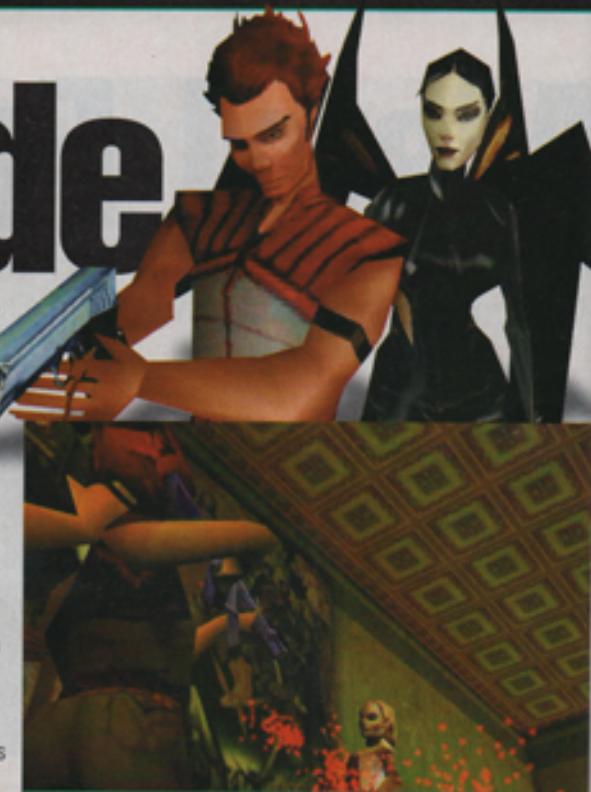
Devil Inside realmente tem uma ótima e original premissa e parece ser realmente

impressionante. Alguns ótimos detalhes podem ser percebidos, como, por exemplo, a mira laser que reflete perfeitamente quando mirada em um espelho. A aparência dos monstros é condizente com a morte que cada um teve: aqueles que morreram na cadeira elétrica andam por cima das fases, pela parte elétrica da casa, jogando lâmpadas em você, e os que se afogaram no passado têm uma aparência grotescamente inchada e pegajosa.

Você pode acertar os membros dos corpos dos monstros, deixando-os aleijados e incapacitados. Há uma grande diversidade de modos de visão pelos quais você pode optar para jogar, porém, a mais usada visão em primeira pessoa pode não estar presente na versão final do jogo.

Quanto mais zumbis forem aniquilados maior será a audiência

Com toneladas de sangue e uma trama complexa e original, Devil Inside parece fadado a ser um grande sucesso. Para que você não esqueça que a carnificina que você está causando está sendo assistida por milhões de telespectadores que querem ver sangue, os frags



Em uma rápida comparação, porque não equipar Devil Inside com Resident Evil?

mais espetaculares que você realizar irão passar em câmera lenta (no estilo Matrix). Isso dá um grande toque ao jogo e é legal ver com detalhes o sangue, o desmembramento e os efeitos de luz com clareza, ao mesmo tempo em que eleva o seu ego. Você pode nunca ter tido 5 minutos de fama na vida real, mas, aqui, você vai ouvir muitos aplausos da platéia atuando como herói da TV.



Mais sangue e violência na tela de sua tv

Devil Inside promete ensinar muitos games a fazer televisão. Em seu contexto, será necessário usar da máxima violência para manter uma boa audiência. Evidentemente, algumas boas doses de sangue também deverão ser usadas para causar os efeitos desejados.



O personagem principal tem como função destruir o maior número possível de zumbis, visando aumentar ao máximo a audiência de seu programa de televisão

Age of Wonders

Prepare-se para entrar no verdadeiro universo multiplayer de RPG

Segundo os passos de Heroes of Might and Magic, Age of Wonders é um jogo de guerra em turnos numa era medieval clássica, com elfos, anões, dragões e toda essa riqueza a que você está acostumado em um cenário de fantasia.

Tendo todos os elementos que um bom jogo do estilo precisa, AOW será uma pedida confirmada para gamers que curtem o gênero. A inteligência artificial promete ser impressionante e irá rapidamente adaptar-se às suas táticas.

Ao invés de ter que dominar terrenos, o objetivo principal quase sempre será derrotar o líder da oposição, fazendo do esquema tático do jogo muito mais o estilo de um assassino do que de um general.



Como todo bom RPG, o objetivo básico é derrotar o líder da oposição

O multiplayer do jogo conseguirá ultrapassar qualquer expectativa que se possa ter de um multiplayer quando se fala de game de turnos. Se você jogou Civilization 2 em multiplayer alguma vez, você deve ter noção de como é extremamente entediante ter que esperar seu oponente realizar seu turno. Em AOW, os jogadores realizam seus turnos simultaneamente, fazendo o jogo fluir com muito mais simplicidade e rapidez. Nesta base, pode-se botar limite de tempo nos turnos, forçando os jogadores a pensar ainda mais rapidamente na ação a ser tomada.



O detalhismo gráfico também é outro elemento importante neste game

O valor tático do jogo também será um ponto muito forte. Existirão mais de doze raças, cada uma com suas características e habilidades próprias, mas isso não é novidade em jogos do gênero. A novidade virá no sistema de relacionamento entre essas raças. Por exemplo, se você controla um bando de orcs e invade um território ocupado por uma raça da qual os orcs são amigos por natureza, suas tropas irão se voltar contra você e, provavelmente, atacar o seu reino.

A interface do jogo deixará um pouco a desejar. Com uma aparência estranha e com muitos botões necessários para tarefas que deveriam ser simples, como soltar feitiços. Mas, mesmo assim, AOW ainda é um dos melhores jogos de estratégia em turno por aí. Nas próximas edições, estaremos analisando cautelosamente este título e expondo todo o poder de Age of Wonders. ■



Age of Wonders conta com mais de doze raças diferentes



Fora o fabuloso sistema multiplayer, outro grande destaque de Age of Wonders é a grande variedade de raças disponíveis para serem jogadas



Heroes of Might and Magic Millennium Edition

A mais completa coleção do mais completo jogo de estratégia

Em 1995, a New World Computing (hoje uma sub-divisão da 3DO) trouxe-nos o primeiro jogo de uma série que se tornaria um dos maiores clássicos da estratégia de todos os tempos, e, agora, em 2000, ela nos traz a coletânea da trilogia Heroes of Might and Magic. Baseado em um antigo título chamado King's Bounty, Heroes of Might and Magic redefiniu seu gênero com originalidade e brilhantismo em sua execução. Em King's Bounty, você jogava como um herói que atravessava o reino coletando pedaços de um mapa que levava a um item mágico. Durante o caminho, você ia recrutando tropas de diversas raças e dominando castelos antes no controle de agentes do mal.

HOMM é uma modificação de King's Bounty, cheia de inovações e novidades. Você controla até 6 heróis, e, com eles, você deve explorar os arredores, defender seus castelos e atacar o inimigo. Por meio do mapa, você encontra monstros, prêmios, objetos mágicos (quase sempre bem protegidos), minas que servem para coletar recursos necessários para a construção de prédios, além de uma infinidade de localidades especiais, como a cidade dos dragões e portais teletransportadores. Seus heróis defendem seus castelos, e há 5 tipos de castelos diferentes, cada um pertencente a um tipo de raça, o que define os tipos de tropas que você pode recrutar e as magias que pode pesquisar. Construindo prédios mais



avançados, você vai recrutando unidades mais poderosas. Parte do brilhantismo de HOMM vem do fato que, embora as raças tenham tipos bem diferentes de unidades, todas elas são平衡adas, possuindo unidades fortes e fracas, e, quase sempre, o sucesso vem de saber usar as unidades fortes de cada raça em conjunto.

HOMM é um jogo totalmente baseado em turnos. Seus heróis têm um certo número de passos que podem dar por turno, e as batalhas são do mesmo estilo, cada unidade tem seu turno para agir, e a velocidade de cada uma define a ordem em que elas agem.

A sequência de HOMM foi lançada em 1996. HOMM 2 adicionou ainda mais raças, unidades, recursos para serem coletados, e novidades nos exteriores. O sucesso foi inevitável, recebendo o título de "Turn-based strategy of the year" (jogo de estratégia em turno do ano) pela aclamada PC Gamer americana. No mesmo ano, foi lançado o Expansion Pack para HOMM 2, The Price of Loyalty, adicionando mais campanhas para o jogo do ano.

Mas, foi em 1999, com o lançamento de HOMM 3, que a série ganhou sua versão definitiva. Com um número absurdo de novidades e melhorias, um novo sistema de combate (com um campo maior para lutar e mudanças nas antigas apelativas lutas com unidades aéreas), gráficos maravilhosos, e uma trilha sonora empolgante, HOMM 3 é uma necessidade para qualquer pessoa que se considera um fã de estratégia.

A série HOMM não é para os viciados em ação. Mas, para aquelas pessoas que gostam de pensar, planejar e têm um certo grau de megalomania, HOMM Millennium é a perfeição encarnada em jogo.



As sequências cinematográficas que fizeram de Heroes um grande clássico continuam melhores do que nunca



Enemy Engaged: Comanche Hokum



Um novo game está a caminho e pretendendo se tornar o melhor simulador de helicóptero do mundo

E o Leste contra o Oeste no novo simulador de helicóptero da Empire Interactive. Deus abençoe o fim do comunismo, pois, isso deu a chance aos especialistas em simuladores de usar os modelos de aeronaves e helicópteros russos que eram guardados com tanto segredo.

Neste game, por exemplo, você poderá utilizar helicópteros como o Ka-52 Hokum B, um helicóptero de ataque bimotor desenvolvido para carregar uma grande variedade de armas russas nos campos de batalha do século 21. O Hokum é, sem dúvida, um veículo da "próxima geração", que compete com o futurístico helicóptero americano RAH-66 Comanche. Este último possui um sistema stealth que faz com que ele apareça no radar como um ponto 600 vezes menor do que o tamanho de um de seus próprios mísseis Hellfire.

Ambas essas máquinas são simuladas com perfeição em Comanche Hokum. Desenvolvido pela Razorworks, responsável pelo excelente Apache Havoc, Comanche Hokum usa mais uma vez o conflito leste contra oeste em um jogo onde são necessárias noções estratégicas, habilidade no controle e mira no ataque. Indo um passo além na



tecnologia 3D, Comanche Hokum lhe põe no coração do campo de batalha digital da era moderna. Três cenários de batalha (incluindo a Líbia e Taiwan) foram exaustivamente modelados pelos designers do jogo. Cada um desses enormes

ordens, mini-batalhas estão acontecendo por todo o mapa entre as forças convergentes. Você percebe rapidamente que é apenas uma pequena parte de uma enorme maquinaria de guerra sendo usada.

Tendo sido criado nas fundações de Apache Havoc, Comanche Hokum é um simples caso de ser maior e melhor. Há uma maior variedade de missões e alvos, e tantos os inimigos como o companheiro de vôo foram drasticamente melhorados. Usando uma engine 3D altamente modificada, agora o jogo tem mais detalhes do que nunca.

Jogável tanto como uma completa simulação de guerra, ou simplesmente como um jogo de tiroteio sem parar, Comanche Hokum também terá um modo multiplayer para ser jogado por cable modem ou LAN. E se o jogador tiver Apache Havoc instalado em seu computador, os dois jogos podem ser juntados, tornando possível voar com o Apache e com o Havoc, além dos dois novos Comanche e Hokum.

Pode um simulador de helicóptero ficar melhor do que isso? ■



Em Hokum a palavra de ordem é realidade extrema

cenários (medindo por volta de 400km x 200km), possui uma variedade de campanhas e missões a serem feitas.

Como resultado disso, você se verá hora fazendo ataques a caminhões de suprimentos no deserto, outra hora escoltando tropas em missões de inserção. E enquanto você prossegue com suas



Tradição que deve ser mantida

Apache Havoc ganhou muitos prêmios e chegou ao posto do mais real simulador de helicóptero do mundo. Muitos jogos até hoje, ainda tentam tirar deste game o seu título de campeão. Mas, todos sem nenhum sucesso. Utilizando praticamente o mesmo time de desenvolvimento, a Empire pretende manter seu troféu por mais alguns anos. Comanche Hokum deverá dar continuidade à linha em grande estilo, principalmente, levando em consideração seu enorme número de missões e sua poderosa engine 3D.



Todos os detalhes dos grandes helicópteros de combates estão presentes neste jogo, desenvolvido pelo mesmo time que conquistou prêmios na categoria dos simuladores de combate

Rogue Spear vs. SWAT 3

Os melhores soldados voltam à academia para serem avaliados

Nossa equipe recebeu uma árdua missão nesta edição: comparar dois dos maiores e mais bem elaborados simuladores de soldado da atualidade. De ambos os lados, os melhores homens que uma corporação militar pode sonhar em ter. Mas, ao invés de ficar elogiando os nobres soldados, vamos direto ao assunto, apresentando as armas de cada um e colocando-os em posição de sentido!

SWAT 3

Não há como negar que a Sierra mudou muita coisa no jogo. Para começar, o jogo não faz mais parte da série Police Quest (nome que aparecia junto com o título e fazia referência a uma das mais antigas séries de jogos policiais de PC que o mundo já conheceu). Tudo indica que, depois de várias experiências estranhas na série, finalmente o título parece ter ganhando uma forma atual e competitiva. Enquanto o primeiro game era uma sequência cinematográfica que permitia apenas que o jogador interagisse em pouquíssimos momentos, a absurda quantidade de CDs não justifica nem a fraca jogabilidade, muito menos o impacto que o jogo causava no gamer. A segunda versão foi o

que causou maior estranheza. Era pobre em termos gráficos, a jogabilidade era ainda mais capenga e a visão adotada era ultrapassada. A rejeição pelos gamermaniacos foi quase unânime. Algum tempo se passou até que a Sierra, finalmente, apresentasse um game com alguns detalhes interessantes.

SWAT 3 tem algumas qualidades tais como: missões detalhadas e envolventes e grande interação entre os membros do time, mas continua com problemas sérios. A engine utilizada foi totalmente desenvolvida para simular extrema realidade, mas, por ser uma base totalmente nova, alguns bugs, talvez, não tiveram tempo de serem corrigidos. Quanto aos gráficos, não dá para negar que os desenvolvedores acertaram em cheio. A jogabilidade foi melhorada, mas há alguns



SWAT 3 é um jogo cheio de bons efeitos, mas, a falta de uma opção multiplayer é um pecado capital

problemas aparentemente banais que podem ir se complicando e deixando as coisas um pouco monótonas, principalmente no que diz respeito à interação com o cenário.

Acredite ou não, falta em SWAT 3 uma opção multiplayer. Apesar de toda complexidade das missões, por algum motivo estranho, não há como jogar com outras pessoas. Particularmente, num momento em que os jogos multiplayer vêm ganhando tanto espaço, um game deixar completamente sem suporte os amantes dos jogos compartilhados é uma falta grave.



Rogue Spear

Em sua primeira versão, Tom Clancy's não ficou completamente satisfeito. Na segunda, porém, sua supervisão parece ter sido mais rígida. Vários problemas foram corrigidos, novas visões foram adotadas, e os gráficos, melhorados. Agora, o jogador poderá observar a ação de diferentes ângulos, podendo, inclusive, observar a ação sem interferir com nada (esta é uma boa pedida para

quem precisa aprender como é que se faz o trabalho sujo). Outra falha que foi consertada foi a expressão dos inimigos. Muitos gamers e críticos em geral não se conformavam com o fato dos personagens de Rainbow Six morrerem e, simplesmente, sumirem da tela. Para os sádicos de plantão, a Red Storm preparou belas seqüências de contorções e feições de dor.

A jogabilidade teve alguns ajustes leves, e parece estar mais prática. O quesito planejamento continua a influenciar o resultado das missões, mas, de uma forma mais flexível, ou seja, mesmo que o jogador planeje mal suas ações, poderá consertar os erros no decorrer da operação. O arsenal e o time ganharam novos e detalhados elementos. O grande destaque, porém, fica por conta das novas e emocionantes missões, que incluem a clássica seqüência do salvamento de reféns em um boeing.

A opção multiplayer dá ao jogo uma vida mais longa. Mesmo que o jogador consiga terminar todas as missões com êxito, joga-las novamente na versão multiplayer é como enfrentar novos desafios.



Tom Clancy's e seu time de soldados voltaram com a corda toda em seu novo game



A total localização para o português oferece ao jogador uma maior interação com as situações.

O veredito: Ambos jogos têm características interessantes, mas é totalmente estranho e merecedor de desconto não oferecer um suporte multiplayer mínimo. SWAT 3 poderia ter obtido várias medalhas, mas acabou pisando na bola, deixando Rogue Spear atirar em seus miolos.

Superbike 2000

Que tal pegar uma carona a mais de 200 quilômetros por hora?

A Electronic Arts, uma empresa que pode ser considerada uma verdadeira guru quando se fala em jogos de esporte ou corrida, nos impressiona mais uma vez. Seu novo título, Superbike 2000, é tudo o que você pode desejar em um jogo de motociclismo para o PC.

Vamos começar falando dos gráficos. Sinceramente, é muito difícil lembrar de um game de corrida que tivesse mais realismo visual do que Superbike 2000. Suas principais virtudes são os gráficos 3D renderizados com perfeição e detalhismo, texturas que fazem com que você mal perceba que se tratam de polígonos, entre outras coisinhas.

O design das motos é uma beleza a ser apreciada à parte. Mas, o que mais impressiona neste setor é, certamente, os movimentos dos pilotos e das motos. Tudo foi concebido através do sistema "motion capture", que já está virando padrão hoje em dia. O sistema é baseado na captura, pelo computador, dos movimentos de um ator em um estúdio através de uma vestimenta cheia de sensores. Todas as ações e movimentos do motociclismo são colocados na memória do jogo. O resultado é impressionante, movimentos fluidos e com perfeição extrema.

Mas, o grande ponto vai para os acidentes que acontecem durante a corrida. É preciso ver para crer na maneira com que o corredor cai da moto, ou ainda com que a moto se arrasta pela



pista. Tudo é incrivelmente perfeito e depende tanto da velocidade como da maneira que o acidente ocorre. Por exemplo, se você empinar a moto demais, estando a uma velocidade muito alta, você cairá e será arrastado para frente, enquanto sua moto dará algumas piruetas para frente no ar antes de parar no muro ou em outro obstáculo. Já se você estiver correndo e bater em uma moto já arrebatada no chão, poderá ter certeza de que seu voo será longo. Em alguns momentos, chega a ser divertido testar novos tipos de acidentes só para aproveitar o tormento do seu personagem rodopiando pelo chão.

Quanto à jogabilidade, esta é impecável, o que é de se esperar de um título da EA. Os controles podem parecer estranhos para quem nunca jogou nada do gênero de motociclismo, mas correspondem ao que acontece no mundo real.

Superbike 2000 é um jogo para veteranos e, também, para os novatos. Enquanto no nível de controle mais fácil você tem facilidades como breques mais fortes, auto desaceleração em curvas, câmbio automático, deslizamentos mais difíceis de acontecerem, retomagem mais rápida, e até uma moto indestrutível, no nível mais difícil você experimentará um realismo ao extremo: a moto empina se você acelerar rápido demais, deslizará com facilidade em grama ou areia, você cairá da moto se virar muito bruscamente, e assim por diante.



SB2k pode ser considerado um jogo difícil. Os competidores controlados pelo computador não são parecidos com o que você está acostumado nos jogos de corrida. Eles realmente cometem erros ao fazerem curvas e nas mudanças de marcha, ao invés de serem apenas mais rápidos ou mais leiros de acordo com o nível de dificuldade. O que significa que, mesmo no nível mais fácil, você vai ter que treinar bastante e dominar a pista para vencer o computador.



SB2k conta com 5 tipos de motos a serem escolhidas, todas possuindo as mesmas especificações, vantagens e desvantagens que demonstram na realidade.

Para quem não sabe, Superbike é uma competição mundial que teve sua temporada inaugural em 1988, em pistas dos EUA e da Europa. E o game conta com as faces digitalizadas dos competidores atuais desse evento, além de ter a participação do comentarista Keith Huewen da TV americana fazendo a narração e os comentários da corrida. A voz de Keith foi muito bem digitalizada e não tem aquele tom "quebrado" o que costuma acontecer com vozes digitalizadas em muitos jogos de esporte por aí.

Se você gosta de jogos de corrida, não deixe de conferir SB2k. Se você gosta de jogos de corrida, e de motociclismo, também, você já demorou para comprar o game.



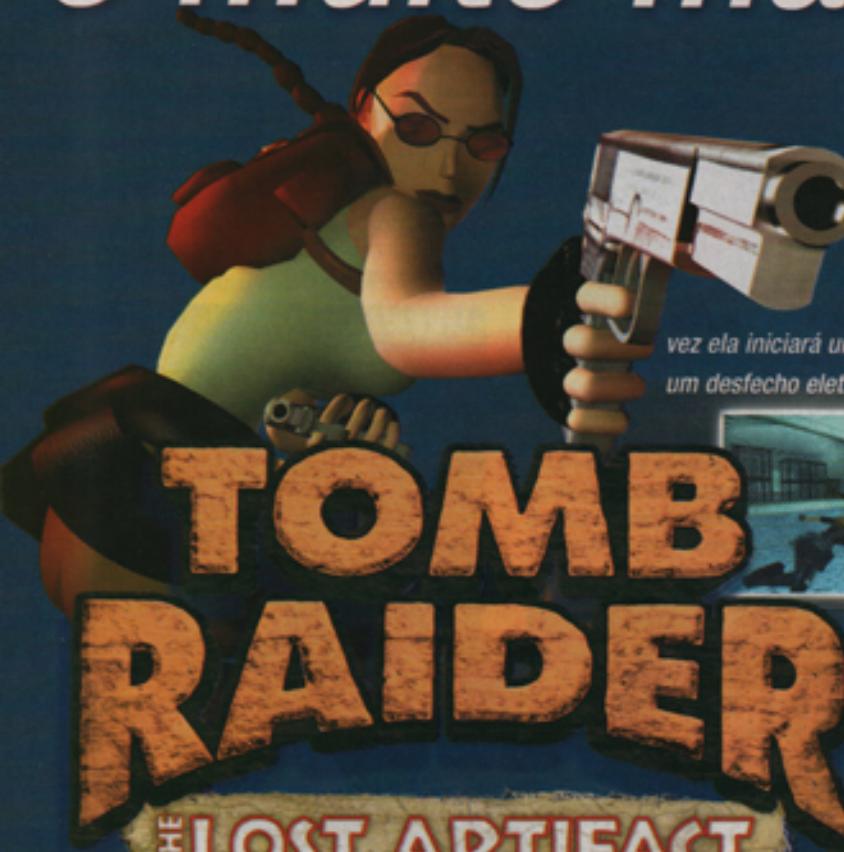
PC GAMER BRASIL

A maior disputa de motociclismo têm nome certo

89%

Requisitos mínimos: Pentium 266 MHz MMX, 32 MB RAM
Electronic Arts - www.ea.com.br

GreenLeaf é muito mais game!



Lara está de volta, em sua mais nova aventura. Desta vez ela iniciará uma perigosa caçada ao quinto artefato perdido, criando um desfecho eletrizante para os eventos iniciados em Tomb Raider 3.



TOMB RAIDER THE LOST ARTIFACT

EIDOS

CORE

ARMY MEN™ "Toys IN SPACE"

Os soldados de plástico estão de volta neste game cheio de estratégia.

A Continuação oficial do campeão de vendas

Army Men 2.

3DO



LEGACY of KAIN™ SOUL REAVER

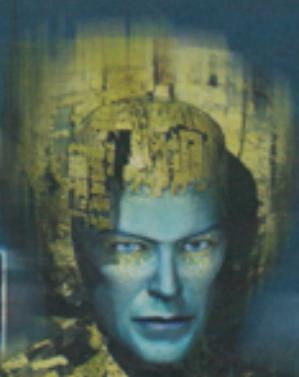


EIDOS



O maior jogo do ano! Uma jornada épica no mundo dos vampiros.
Sucesso do DreamCast e do PlayStation agora no seu PC em versão
totalmente em português.

EIDOS quantidream



Omikron™ The Nomad Soul



Trilha sonora e participação especial de David Bowie.
Engine exclusiva combina tiro em primeira pessoa, ação 3D e luta.

ABOMINATION

ação estratégia medo



EIDOS



A visão final do apocalipse.

Mais de 1,2 milhões de missões diferentes.

Jogue via e-mail com um número ilimitado de participantes.



www.greenleaf.com.br

Greenleaf

É Muito Mais Game

Tomb Raider - The Lost Artifact

Lara Croft parte em busca do quinto artefato da série Tomb Raider

O nome da musa virtual mais aclamada do mundo está mais do que evidente no Brasil. Na edição passada, os leitores da PC GAMER Brasil receberam o game Tomb Raider II completo, na edição de aniversário. Para completar, a Greenleaf traz as últimas aventuras da arqueóloga para os gamers: Tomb Raider: The Lost Artifact!

A série da senhorita Lara Croft já possui no currículo vários jogos e pacotes de expansão, além de títulos que recebeu por recordes de vendagem e popularização da personagem. Hoje, ninguém pode negar: Lara é a personagem virtual mais bem sucedida da história e com o maior número de adeptos pelo mundo, que aguardaram ansiosos por mais este lançamento da Eidos Interactive, distribuído no Brasil pela Greenleaf.

Sim, um quinto artefato ainda se encontrava perdido. Na busca incansável deste objeto, estava Dr. Willard, conhecido personagem dos fãs do jogo. Mas Dr. Willard não sobreviveu para se apoderar do famoso artefato, perecendo nos montes congelantes da Antártida. O destino coloca Lara em seu encalço, e ela o encontra no último sopro de vida, sendo consumido rapidamente pela neve. Entre seus pertences, Lara encontra uma carteira com a letra "W" gravada, identificando assim o cientista. Além disso, encontra diversas informações e pistas que poderiam levá-la à localização do artefato perdido e que, dizem, dão poderes sobrenaturais a quem o possuir. Munida de todas essas



A engine utilizada neste game é a mesma do terceiro game da série, mas, estão enganados os que pensam que nada mudou. O time de desenvolvimento melhorou muita coisa na última aventura da musa virtual

informações e do espírito desbravador que a colocou na posição em que está hoje, a gatissima Lara parte para a Europa.

Os gamers perguntam, e a PC GAMER Brasil responde: quais as inovações de Tomb Raider: The Lost Artifact? São várias, desde o tratamento ao enredo como o aperfeiçoamento da engine utilizada no desenvolvimento dos últimos jogos da série. A experiência de mergulhar com Lara lhe deixará mais animado do que nunca, e os efeitos aquáticos cativam cada vez mais. As texturas receberam cuidado extra.

A interação da personagem com a história do game também é muito interessante, sendo que você poderá participar de fatos importantes da história real do nosso mundo e (talvez) desvendar alguns mistérios, como os fatos e inverdades sobre o monstro do Lago Ness. Com mais sorte, poderá sentir muito próxima a energia de

Joana D'Arc e seus devaneios. Para completar, entrará no clima obscuro e pesado da Segunda Guerra Mundial.

Obrigatoriamente, o ponto mais importante dos jogos Tomb Raider não foi deixado de fora. Pelo contrário: os enigmas estão com uma relação inédita. A equipe de desenvolvimento de Tomb Raider: The Lost Artifact injetou doses especiais na dificuldade e nas áreas secretas do jogo. Os desafios estão muito mais direcionados e os puzzles mais originais. O gamer perceberá que os quebra-cabeças estão inteligentes e inseridos em locais mais do que estratégicos. Realmente é preciso jogar The Lost Artifact para perceber essas mudanças que são sutis em comentários, mas que provocam alterações gigantescas na jogabilidade.

Como a maioria das sequências de sucesso, Lara Croft possui diversos games na mochila, e muita história para contar. O último artefato está por aí, e somente a experiência da gata pode dar conta do recado. Com The Lost Artifact, a Eidos prova, em todo o sentido da palavra, que quanto mais Lara, melhor.



Os desafios, chamados por muitos carinhosamente de quebra-cabeças, estão mais inteligentes e dinâmicos



PC GAMER BRASIL

Desafios desconcertantes e mais ação do que nunca na última aventura de Lara Croft

Requisitos mínimos: Pentium 1.66 MHz MMX, 16 MB RAM
Eidos / GreenLeaf - www.greenleaf.com.br

13+
classificação

89%

Arquivo Secreto - parte 2

PC Gamer Brasil

Nesta segunda e última parte de nossa matéria sobre os arquivos secretos dos principais desenvolvedores, nossa equipe achou alguns games interessantes. Há, vários títulos que devem chamar a atenção e até causar muito impacto. Confira conosco as últimas páginas de nossa relatório especial.

Obi-wan

Developer: LucasArts

A engine dos games de Star Wars, têm mudado muito, principalmente, quando o assunto é o primeiro episódio da saga. O próximo game promete seguir os caminhos dos grandes shooters em primeira pessoa. Obi-Wan Kenobi de Star Wars será o personagem principal. Tudo indica que o game será muito parecido com Jedi Knight, porém com um enfoque maior no uso da força e, para alegria dos fãs do sabre de luz. Apesar das Lucas não ter tido muito sucesso com seus últimos lançamentos, nós traremos, em breve uma matéria contando tudo sobre o que está acontecendo nos bastidores.



The Blair Witch Project

Developer: Terminal Reality

Obviamente, este título deverá chamar a atenção de todos. A engine será a mesma de Nocturne com algumas melhorias, criando uma nova movimentação de câmera, mais perfeita e removendo todos os efeitos especiais. Já é certo afirmar que haverão muito inimigos para enfrentar. Prepare-se para gritar...



Republic: The Revolution

Developer: Elixir

Pode ser até um pouco prematuro ficar ansioso com este jogo de Denis Hass, principalmente, porque muito da tecnologia ainda está sendo testada e, muito do designer está sendo implementado. Mas, os primeiros demos realmente têm alguma coisa impressionante de 3D, capaz de reduzir os detalhes com uma grande eficiência. Por exemplo, uma cidade com um milhão de polígonos pode ser explorada em tempo real. Depois, ainda têm as conversas de um milhão de pessoas e uma jogabilidade muito inteligente também. Junte tudo isso com os vídeos e, você começará a entender o motivo de nossa ansiedade.



StarWars: Force Commander

Developer: LucasArts

Force Commander já está há algum tempo para ser lançado, mas as mudanças vão acontecendo ao mesmo tempo. As visões em 3D, já são as primeiras atualizações que este game recebeu. Vamos esperar para ver se os requisitos de um bom game, estarão presentes neste título atrasado.



Sydney 2000 Olympics

Developer: Attention to Detail

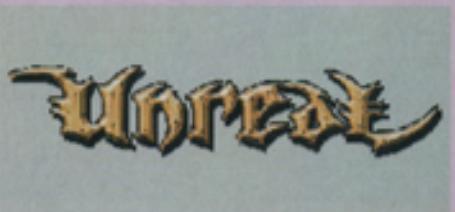
Desenvolvido para aproveitar o barulho da XXVII Olimpíada, Sydney ainda promete perpetuar-se como o jogo da olimpíada do milênio. Mesmo com muitos detalhes ainda a serem feitos, tais como a captura de movimentos, a modelação de atletas, tudo indica que isto acabará acontecendo. Um uso total de toda simulação 3D fará com que este seja um novo caminho para os simuladores de esporte. O time de criação vai estar direto em Sidney para fazer com que os trabalhos fiquem mais perfeitos.



Unreal 2

Developer: Epic/legend

A Epic se deu muito bem ao fazer The Wheel Of Time, agora eles estão preparando uma nova sequência para Unreal. O time de desenvolvimento será o mesmo do original. Eles colocarão uma história mais profunda na sequência e algumas cenas rápidas para dar mais ênfase à ação. Ao que tudo indica, a Legend não vai poupar esforços para que este jogo torne-se um dos grandes sucessos da próxima E3.



X-COM: Alliance

Developer: MicroProse

A anos atrás a Microprose nos presenteou com o que se tornaria um dos mais clássicos jogos de estratégia dos nossos tempos. X-com, e sua continuação X-com:Terror from the Deep foram revolucionários em sua mistura de combate baseado em turno e construção de bases em tempo real.

Os projetos de X-COM tinham sido deixados de lado por um certo tempo, mas agora tudo começa a mudar. Alliance deixará ao seu comando um time de quatro soldados, mas diferente de todos os anteriores haverá um pouco de requintes das visões de primeira pessoa, onde você poderá selecionar sua equipe e fazer manobras estratégicas. A MicroProse garante que a mistura de estratégia e ação vai ser algo extraordinário.



Tribes 2

Developer: Dynamix

Embora StarSiege Tribes não tenha sido um grande sucesso, mesmo assim conseguiu provar ser um dos melhores deathmatch de todos os tempos. Definitivamente melhor que o primeiro, Tribes 2 está destinado a ser um dos melhores jogos para arena. As maiores mudanças devem ocorrer na parte da criação do território que está muito mais detalhado, agora envolvendo elementos como água e movimentos estratégicos utilizando-se dos arredores.



World Ablaze

Developer: Auran

Os desenvolvedores de Dark Reign, devem usar a mesma engine para deixar a movimentação mais fluida e algumas inovações que melhorarão a qualidade dos gráficos substancialmente. Uma grande melhoria é a capacidade de até 15 jogadores, que agora podem entrar nas guerras pelo planeta inteiro, usando novos movimentos e um novo sistema de controle para a batalha. No jogo você poderá mudar os rumos da história como, por exemplo o ataque do Japão à Pearl Harbor.



Test Drive Cycles

Developer: Accolade

O nome da série não podia ser mais consagrado, e a expectativa a cada Test Drive novo que é produzido é sempre grande. O projeto para o próximo Test Drive continua nas mãos da Infogrames, mas desta vez o game chegará com uma mudança radical em comparação com os outros jogos da série: os desenvolvedores resolveram dar a atenção que as motos necessitava. Os recursos poderosos são apenas um detalhe, pois, haverá mais de 35 super marcas, algumas muito famosas com a Harley Davidson e, mais de 11 pistas incríveis e cheias de detalhes. Vamos esperar e ver se o talento dos desenvolvedores e a versatilidade da engine usada consegue transformar um dos melhores jogos de carro em um bom jogo de motociclismo.



Neverwinter Nights

Developer: Bioware

E nessa grande onda que está se tornando o RPG's online como Everquest e Ultima Online, a Bioware resolveu entrar na briga com algumas idéias que podem lhe garantir um lugar ao sol. Neverwinter Nights será um RPG on-line particularmente interessante. Com direito a licença oficial de Dungeon & Dragons, ele promete ser o primeiro game exclusivo para Internet a usar as regras verdadeiras de um RPG. A Interplay confirmou que o jogo já está em fase de produção e, que há uma enorme preocupação na parte da arte gráfica. O ambiente deverá ser muito parecido com Baldur's Gate, onde os jogadores poderão construir seus próprios mundos.



Ultima Online 2

Developer: Origin

A Origin parece estar sentindo forte a fadiga do mercado que vem lhe sendo tirada no mundo dos RPG online, com jogos como Everquest e Asheron's Call por ai. E para não ficar para trás, já confirmou uma sequência do seu famoso Ultima Online para os próximos meses. A utilização de um total 3D e, nada mais nada menos do que Todd McFarlane trabalhando nas concepções, já são alguns dos destaques desta continuação. Na nova versão, a interação será muito maior e preciosa durante o jogo. Com uma engine totalmente nova, espera-se muito especialmente na parte dos combates, pois serão grandes as mudanças no universo de Ultima. Os fãs do original não podem estar mais contentes. ■



Marcelo Tas

O repórter Ernesto Varela abre o jogo sobre games

"Ei, Marcelo! Pára com essa mania de colocar a mão na câmera!" Essa é uma frase de um dos milhares de fãs que o nosso entrevistado sempre recebe em seu programa. Marca registrada de Marcelo Tristão Athayde de Souza, o conhecido Marcelo TAS, apresentador do programa VITRINE, na TV Cultura. Aos 40 anos e aficionado em games, Marcelo TAS recebeu a equipe da PC GAMER Brasil para um bate-papo super amigável. Confira o resultado da entrevista com a estrela que também participou do programa Castelo Ra-Tin-Bum e deu vida ao famoso Ernesto Varela, "o repórter"!

PCG - Como surgiu a oportunidade de você fazer televisão? Fale um pouco sobre o seu início de carreira.

TAS - Em 1982, eu tinha um grupo chamado Olhar Eletrônico, e participamos da 1ª edição do Video Brasil, que hoje está na 12ª. Simplesmente ganhamos todos os prêmios naquela época, e assim, começaram a surgir convites para a realização de outros trabalhos. Comecei a fazer televisão mesmo no ano seguinte, 93, e meu primeiro personagem foi Ernesto Varela, o repórter, que teve uma aceitação muito legal pela galera. Com ele, passei por praticamente todos os canais, e, também, pela rádio 89, onde faço o programa até hoje. Fiz vários outros trabalhos a partir daí, e, atualmente, completo 2 anos com o Vitrine.

PCG - Desde que você "assumi" o Vitrine, as mudanças foram radicais. Como você viu essa nova fase e quais são os planos para o futuro do programa?

TAS - Atualmente, o vitrine está em uma fase mais eletrônica, mais virtual. Foi uma mudança muito "agressiva", mas que só trouxe pontos

positivos para o programa. O Vitrine passou de um programa basicamente de bastidores para a interatividade total. Conquistamos um novo público, mais jovem e que se tornou fiel à programação. Hoje, estamos recebendo muita colaboração de especialistas pela Internet, que envia-nos até vídeos em alta resolução para serem usados no programa. Jogos também têm muito a ver com o Vitrine, e são uma de nossas pautas permanentes.

PCG - Você é um gamer assumido? Quais são os seus estilos de jogo prediletos?

TAS - Sou aficionado por jogos, desde os mais pré-históricos. Quando estava me formando em Engenharia Civil na PUC, jogava muito fliperama. Joguei muito Asterax, nem sei se é conhecido, mas fiquei uns 3 meses completamente viciado pelo game. Hoje, prefiro ter um "distanciamento cônico" para não cair em tentação e ficar muito tempo jogando. Jogo muito com a minha filha, que tem 11 anos e também adora jogos. Eu prefiro games que representem a realidade, como os games de corrida, meus prediletos. Também gosto de simuladores de voo e jogos de estratégia.

PCG - Existe algum episódio curioso na sua vida de jogador?

TAS - Tem um que é impossível esquecer. Eu estava na casa de um grande amigo, em Ilha Bela, e fiquei cerca de uma semana por lá. Nesta casa, existe uma rede incrível de computadores. Vocês acreditam que nós ficamos jogando Quake durante horas, fazendo pequenas paradas e virando o dia, perdendo um sol gigantesco do lado de fora? Demorou para calmos na real. Um olhou para o outro e dissemos: "Meu, o que é que a gente está fazendo?!" (risos).

PCG - O que você pensa sobre o trabalho dos hackers? O Vitrine chegará, também, a trabalhar com esse assunto?

TAS - Eu acho natural a ação dos hackers, indica uma necessidade de mais conhecimento. Isso mostra a ampliação dos limites dessa nova era na qual estamos entrando. É claro que é lamentável a ação ruim de alguns, com fins de roubo, etc. Mas acho que "hacker também é cultura" (risos).

PCG - Qual a sua opinião sobre as revistas de games para PC?

TAS - Se hoje essas revistas participam de uma parcela significativa do mercado, isso significa um sinal de amadurecimento do público, a busca pelo conhecimento de uma nova arte. Atrapalha



viver dentro de um mundinho, restrito, de mão-única. A PC GAMER Brasil é Viveka (palavra hindu que significa discernimento).

PCG - A onda de proibição dos games continua a assolar o país. O que você acha que deve ser feito?

TAS - Nesse assunto posso colocar mais uma vez a minha palavra-chave: é preciso ter discernimento. Nem proibir, nem fazer o que quiser. É importante não iludir os jogadores, passar para eles o que eles estarão adquirindo. É uma bobagem crucificar os games, as pessoas confundem muito as coisas. Os games são como uma ferramenta: como outra qualquer, você pode utilizá-la para o bem ou para o mal. Você pode jogar tanto até que isso lhe agrida o corpo ou a mente, ou fazer desse mesmo jogo um caminho para mais conhecimento.

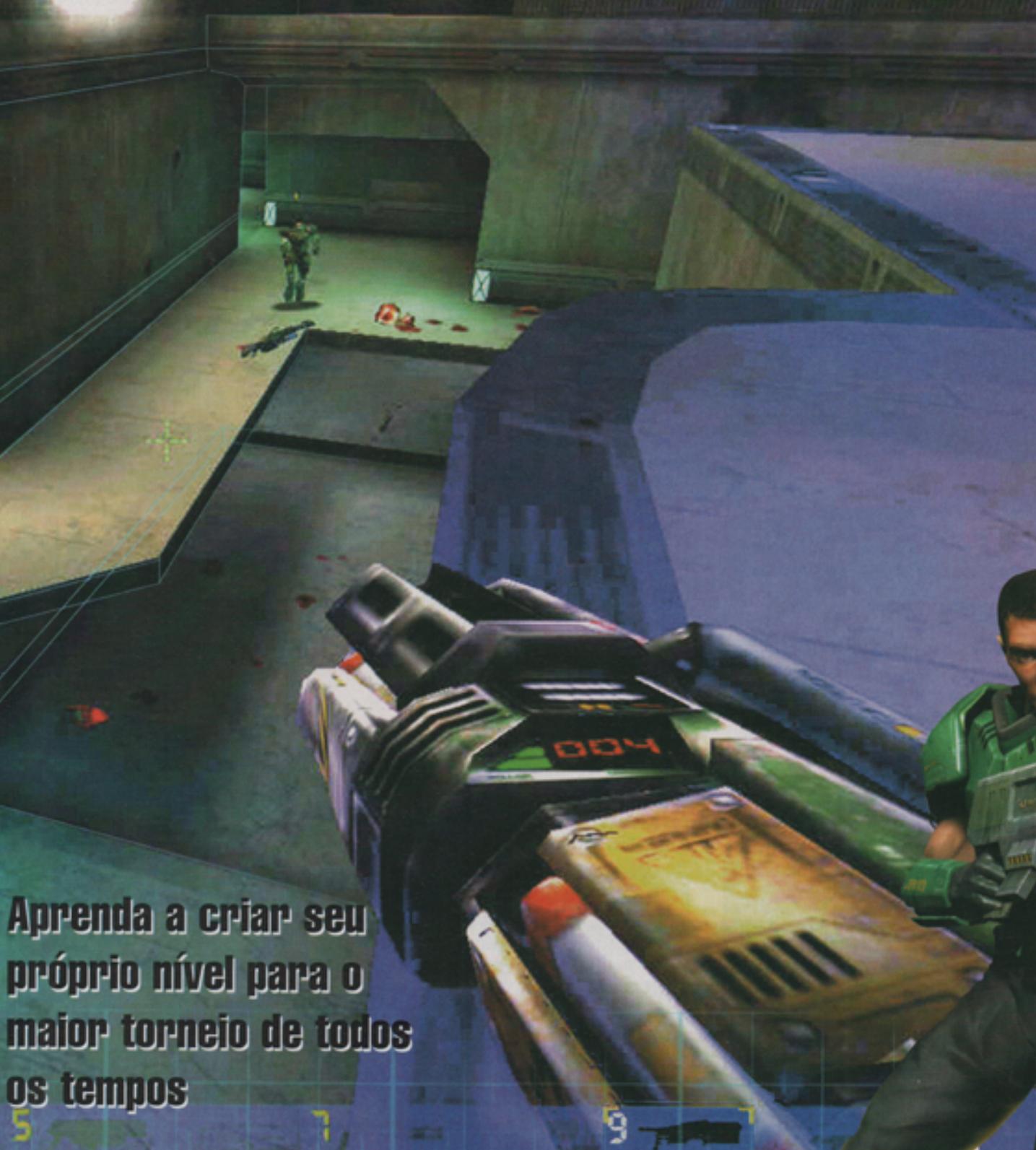
PCG - Mande um recado para a nação gamer!

TAS - Acredito que devemos viver bem todos os dias, olhando a vida de diferentes formas, se modificando. Sugestão: tentem ficar 3 dias "desconectados" e, depois voltem a jogar. Vocês verão como ficarão mais exigentes, e o game ficará muito mais interessante. Ao fazer paradas como essa, "zerando" as energias, o nível de qualidade nas coisas que você realiza com certeza aumentará. ■



Marcelo Tas (ao centro) bancando Ernesto Varela com a equipe PC Gamer Brasil

UNREAL TOURNAMENT



Aprenda a criar seu
próprio nível para o
maior torneio de todos
os tempos

5

7

9

1



Construir mapas para *Unreal Tournament* pode parecer uma tarefa complicada no começo, mesmo para quem já tenha muita experiência em criar mapas em outros jogos do mesmo estilo. O Unreal Editor (UED) que nós vemos aqui, assim como qualquer outra ferramenta do gênero, tem seus pontos fortes e fracos, e é importante reconhecer e balancear tais fatores para construir um nível interessante.

A primeira coisa que você precisa saber quando começar a construir seu mapa no UED é que o mundo do estágio é completamente "cheio", e você precisa começar o trabalho cortando, ou subtraindo, se você preferir, partes desse mundo. É impossível acontecerem falhas com objetos intersecionados, então, sinta-se na liberdade de construir e sobrepor formas e objetos o quanto desejar.

O BÁSICO

Cada um dos diversos modos de jogo de *Unreal Tournament* requer diferentes habilidades e técnicas de design de mapa. É importante planejar e ter uma idéia de que tipo de mapa você pretende criar antes de começar a construir. Não comece simplesmente a criar seu mapa sem um objetivo para ele, na de esperança que, no final, ele se torne um bom mapa para ser jogado no modo CTF ou Assault. Muitos designers fazem o esboço de seu trabalho no papel antes de colocar um arbusto, por exemplo. Acredite: a melhor forma de trabalhar é achar um equilíbrio entre o planejamento e uma boa dose de improvisação.

Acima de tudo, você precisa jogar e entender completamente o jogo em si. Tenha

certeza de que você jogou todos os mapas e analise os pontos fracos e fortes de cada um. Jogue esses mapas tanto online como offline (contra bots). Tenha o conhecimento de qual arma é mais apropriada para cada situação e leve isso em conta quando for planejar a arquitetura do mapa. Abra os mapas de UT pelo editor e dê uma olhada no que os designers do jogo fizeram. Use isso como um ponto de partida para seus próprios mapas.

COMEÇANDO A FAZER SEU PRIMEIRO NÍVEL

Vamos às técnicas mais básicas para a construção de mapas para UT, ignorando muitas técnicas intermediárias e avançadas nesse ponto, tais como alinhamento de textura, operações de Boolean e movers. E recomendável visitar os sites tutoriais mencionados em outra parte desse artigo se você está interessado em evoluir sua habilidade no UED.

Primeiro, você precisará de texturas para seu mapa. No lado direito do editor, estará o navegador de classes. Mude esse browser para selecionar

TEXTURES ao invés de CLASSES. Nesse browser, clique em LOAD e abra o arquivo "UTTECH2.UTX", que é um grupo de texturas para mapas com ambientação high-tech. Depois de carregar esse arquivo, clique em uma textura para as paredes, como, por exemplo, "rCLFW13".

Para simplificar as coisas, vamos começar criando um bloco largo. Clique com o botão da direita no botão de cubo cinza (ele está na 5ª coluna, é o sétimo botão para baixo), fazendo aparecer as propriedades do construtor de caixas. Configure-o para uma altura (height) de 512, uma largura (width) de 1024 e uma profundidade (depth) de 1024.

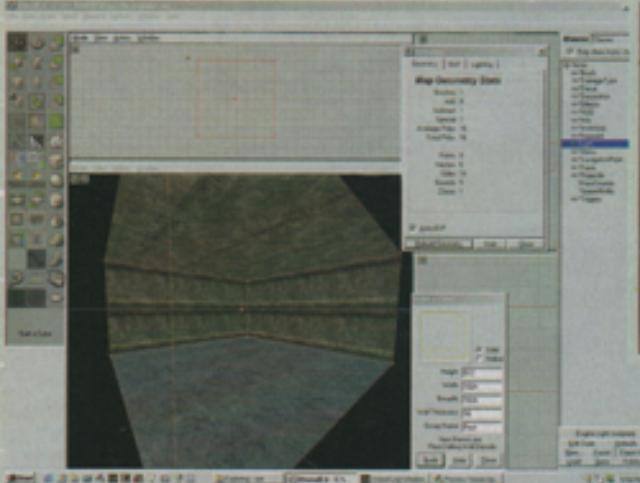
Aperte CTRL-S para remover o pincel vermelho de construção. Você perceberá, na visão 3D, que você agora tem uma caixa que pode mover por aí. Coisa simples, sim, mas, com certeza, seria bom ter alguma proteção contra os tiros do inimigo. Nesse caso, vamos colocar alguns pilares simples nessa caixa. Clique com o botão da direita no botão de construção de cilindros (Cylinder) e configure-o para uma altura de 512 e um raio de 32. Clique em BUILD e pressione então CTRL-A para adicionar esse pilar ao seu mapa (Você pode querer, nesse ponto, trocar de textura para que seu mapa não fique com as paredes todas iguais).

Na visão 3D do editor, você pode segurar o botão esquerdo do mouse e movê-lo ao redor para mover seu pincel de construção, podendo, então, adicionar mais pilares, se desejar. Não se exalte demais, porém, ou seu mapa pode acabar muito sobrecarregado.

Vamos, então, adicionar algumas luzes à sua pequena arena da morte. Aperte e segure "L" enquanto clica com o botão esquerdo na visão 3D. Isso irá adicionar luzes. Você pode clicar com o botão direito em qualquer luz e editar suas propriedades, tais como luminosidade, raio, matiz



O editor de mapas, que acompanha o jogo completo é bastante acessível e não requer muito conhecimento. Basta algumas poucas horas e, qualquer jogador já está apto a criar seus próprios mapas.



e saturação. É aconselhável usar umas 2 ou 3 luzes, cada uma com uma luminosidade (brightness) de 80, um raio (radius) de 16, uma matiz (hue) de 28 e uma saturação (saturation) de 200. Isso criará luzes sutis de uma coloração alaranjada em seu mapa e, se mover as luzes para os cantos, a sala irá ficar com uma boa ambientação.

Vamos adicionar algumas armas. Lembra do browser de texturas? Clique onde diz TEXTURES e mude para CLASSES. Não fique intimidado pelas coisas que irão aparecer ai; você irá querer apenas

na visão 3D no lugar onde você quer posicionar a arma. Repita o processo para colocar uma Pulse Gun. E pronto, você já tem algumas armas para que a matança comece.

Você precisará configurar, no mapa, onde você irá querer que os jogadores apareçam quando eles entrarem no jogo. Vá, então, no browser de classes e selecione navigation point > PlayerStart. Clique ali, e, então, aperte e segure "A" enquanto clica com o botão esquerdo para adicionar os pontos de partida. Tente mantê-los distantes das paredes, ou



selecionar inventory > weapon > tournamentweapon. Clique no Flak Cannon para selecioná-lo e, então, aperte e segure "A" enquanto clica com o botão esquerdo



de um filme de ação, você tenta pegar tudo... até que alguém apareça por fora e liga a câmera de pressão, e você vira paçoca... Maldição!

3. Semi-sólidos

UT usa quatro tipos de geometria: subtrações, somas, semi-sólidos e não-sólidos. Subtrações são os "cortes" feitos no mapa. Somas são estruturas sólidas e paredes postas no mapa, tais como pilares e pontes. Não-sólidos são objetos intangíveis, as quais se atravessa, tais como paredes secretas ou telas de aranha.

Semi-sólidos são um tipo especial de sólidos. Eles sempre são adicionados após todas as outras operações já terem sido completadas, logo, não é possível subtrair-los. Eles são sempre puramente adicionáveis. Semi-sólidos também nunca afetam os polígonos existentes no mapa. Quando você adiciona um sólido ao mapa, qualquer polígono dentro de tal sólido é automaticamente cortado, dividido, e a parte que intersecciona o sólido é apagada. Com semi-sólidos, os polígonos não são divididos, logo, menos polígonos são gerados como resultado. Isso reduz a contagem de nós drasticamente, e permite-lhe inserir mais detalhes em várias salas do mapa.

4. Bots

Mais uma vez, nosso conselho é visitar a página de Unreal Tech para entender o básico de movimentação de bots. Se você tem a última versão de UT, você pode usar o comando "paths build", como já foi dito, e usar o comando "paths show" para mostrar os nós de caminho pelo mapa - eles parecem com pequenas maçãs. A inteligência artificial do jogo usa esses nós para dirigir os bots através dos mapas. É importante manejá-los com cuidado os nós, para que os bots andem pelo mapa tão bem quanto humanos.

Confira alguns sites com informações preciosas para os novatos na arte da criação de novos níveis:

- www.unrealized.com
- www.unreal.epicgames.com
- www.planetunreal.com/clifftb

5. A técnica do espectador

Uma excelente técnica para observar o comportamento dos bots e seu path é jogar como observador e ver uma briga entre bots, e ver se eles cometem alguma ação estranha, como tentar chegar a um lugar inacessível. Nesse caso, é necessário mover os nós de caminho dos bots para que eles sigam a direção correta. Para a melhor performance dos bots, cada nó deve estar afastado por volta de 700 unidades um do outro. Poucos nós fazem os bots ficarem perdidos, e muitos exigem muito do processamento do PC.

Técnicas avançadas

Mesmo que você não esteja pronto para entrar no mundo do design avançado, dê uma olhadinha nestas dicas.

1. Avaliação pessoal e de terceiros:

Como qualquer esforço criativo comercial, é de extrema importância provar e ouvir críticas construtivas. Existe uma vasta comunidade de designers de UT por ai. Visite sites como Null City (www.planetunreal.com/nullcity) para ver o trabalho de outros designers. Procure-os em canais (no seu browser do UT "join #unreal")

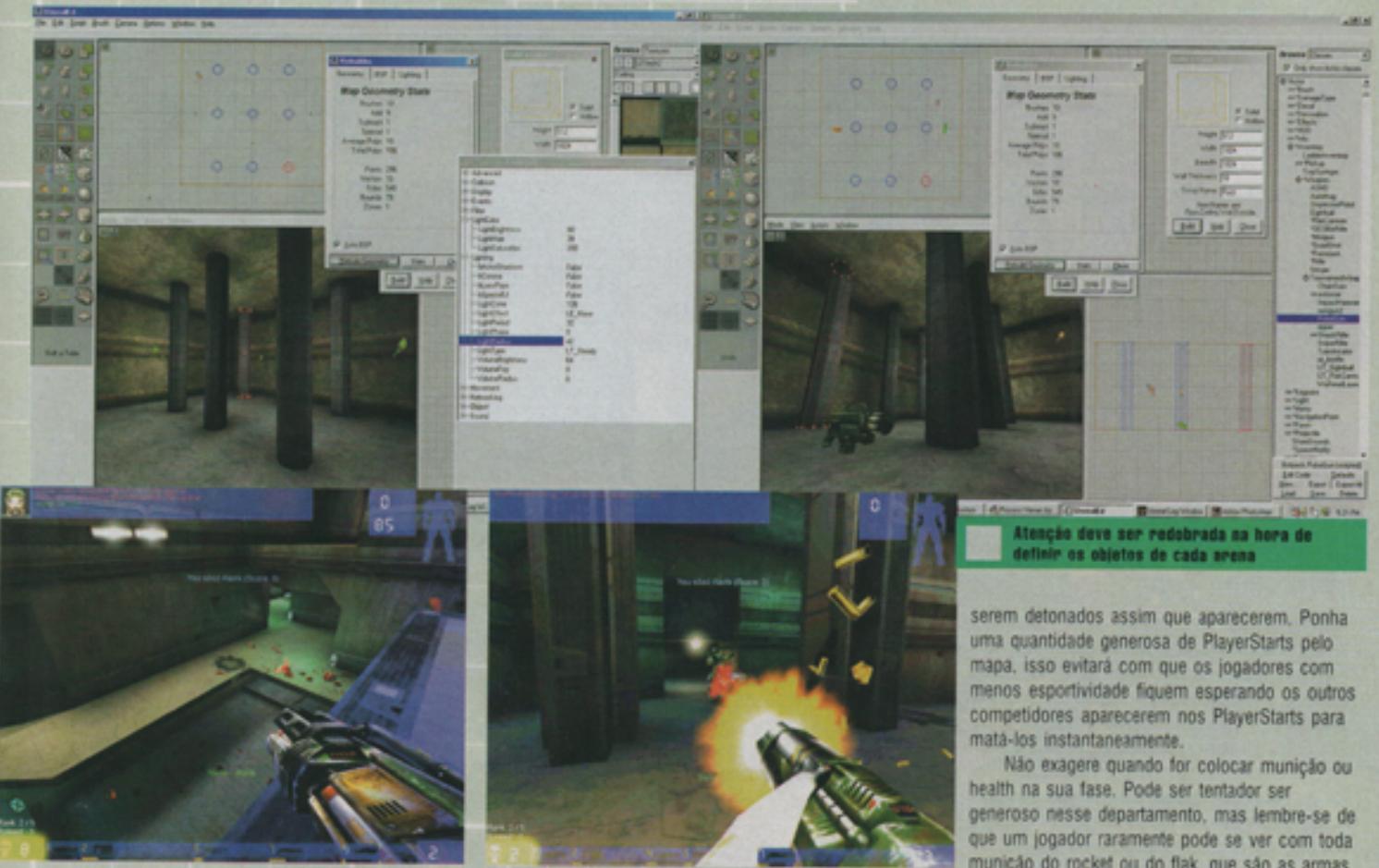
2. Frames por segundo/Padrões para design

Existem alguns incríveis mapas feitos por jogadores que são absurdamente lentos. Como UT suporta renderização por software, ele fica limitado a um certo número de polígonos que ele consegue rodar a um nível bom de velocidade. Digitando "STAT FPS" no console do UT, você pode observar a contagem de polígonos que está sendo processada no momento. O padrão oficial para os designers de mapas de UT é de 160 polígonos/350 nós. Embora pareça ser números muito baixos para um mapa decente, mesmo assim é possível botar detalhes em boa quantidade. Dê uma olhada nos mapas DM-HyperBlast ou DM-Gothic. É aconselhável manter as medidas do seu mapa dentro desse padrão. Cuidado, também, com o uso de luzes dinâmicas: usá-las demais também podem causar lag. Lembre-se que nem todo mundo pode ter um super PC como o seu!

Incentive o risco

Agora, é hora dos gamers prestarem muita atenção. Incentivar os jogadores ao risco é uma das técnicas mais importantes que um designer precisa aprender. Funciona assim: você coloca um item ou arma altamente desejável numa área de difícil e perigoso acesso, e o jogador faz conscientemente a escolha de correr o risco de tentar alcançar o item. Dessa maneira, a escolha está nas mãos dele, se ele acabar morto, então ele só vai poder culpar a ele mesmo ou a pessoa que o matou - nunca ao designer. E é isto que diversão significa: só mais uma tentativa, eu sei que eu consigo!

Um dos melhores exemplos de incentivo ao risco em UT é a câmara de pressão em DM-Pressure, desenhada por Pancho Eekels. Você tem a escolha de entrar nessa sala por alguns segundos para pegar o rocket launcher... e mais ao fundo, você vê o Damage Amp e o Shieldbelt. Como um personagem ganancioso



Atenção deve ser redobrada na hora de definir os objetos de cada arena

os jogadores podem aparecer dentro das paredes, o que é uma dor de cabeça para o processamento do jogo.

Você deve estar se perguntando, como os bots irão saber como se movimentar através do meu mapa? Não tem problema. Se você instalou o último patch do UT, você pode usar a função de "auto path", escrevendo na janela de log "paths build". Esta nova função irá, também, posicionar automaticamente os nós, os pontos de caminho do seu mapa.

A seguir, aperte F8 para fazer aparecer a tela de edição de "reconstrução", e digite "rebuild geometry". Espere um ou dois segundos para o editor acabar de processar o comando e, então, clique no botão luminoso e digite "paths define". Isso irá conectar os pontos do caminho que foram criados anteriormente pelo comando "paths build". Você agora, está pronto para fazer frags! Aperte CTRL-P para o editor salvar seu mapa e começar o jogo nele.

CRIANDO MAPAS PARA OS DIFERENTES TIPOS DE JOGO

Vamos dar uma olhada, primeiramente, no modo Deathmatch, o modo mais jogado em UT. Criar um mapa deathmatch para UT pode parecer fácil no começo. Qualquer pessoa pode criar um mapa

deathmatch, mas precisará de um designer talentoso para fazer um mapa que funcione bem e tenha um visual bonito. Vamos aos componentes mais importantes para criar seu mapa:

1. Arquitetura e conectividade entre as salas são importantes

Designers talentosos percebem que, embora a aparência do mapa seja importante, ela não pode sacrificar a jogabilidade do mapa. Claro, pode parecer uma boa ideia um mapa onde os jogadores lutem em cima de uma ponte suspensa, mas, o que irá acontecer é que os jogadores irão apenas ficar correndo de ponta a ponta da ponte sem precisar de nenhum senso de tática. Um bom mapa de deathmatch tem um design similar ao de várias estradas conectadas entre si, com muitas intersecções entre elas. Cada sala deve ter um bom número de entradas e saídas, para que o mapa funcione. Isso dá opções de jogada aos jogadores, e um jogador com opções é um jogador feliz. E isso, também faz com o que o jogo fique muito mais tático, onde lugares estratégicos e perseguições por atalhos são possíveis. O bom designer também evitará o máximo possível, becos sem saída, e se ele precisar criar um, então colocará um item ou arma extremamente desejados.

2. Seja assertivo ao posicionamento

Não coloque os PlayerStarts no meio do mapa, ou os jogadores irão ficar facilmente frustrados por

serem detonados assim que aparecerem. Ponha uma quantidade generosa de PlayerStarts pelo mapa, isso evitara com que os jogadores com menos esportividade fiquem esperando os outros competidores aparecerem nos PlayerStarts para matá-los instantaneamente.

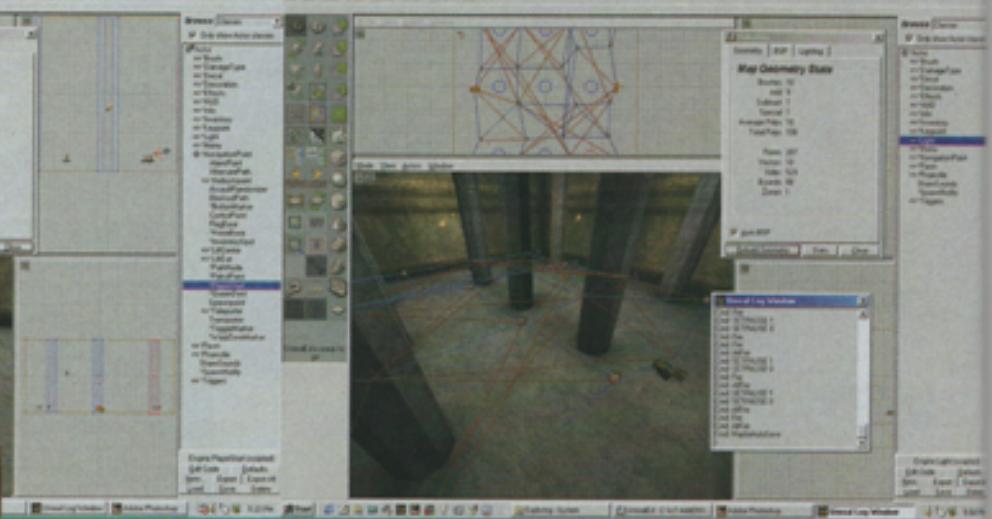
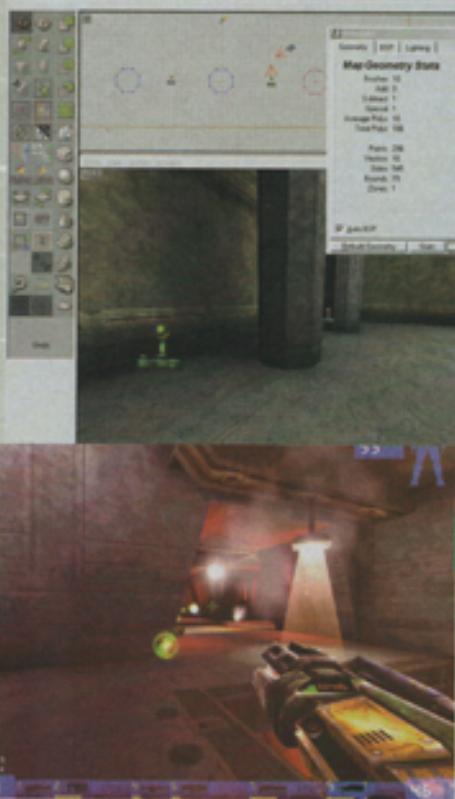
Não exagere quando for colocar munição ou health na sua fase. Pode ser tentador ser generoso nesse departamento, mas lembre-se de que um jogador raramente pode se ver com toda munição do rocket ou do flak, que são as armas mais poderosas do UT. O bom jogador controla a vantagem sobre seus oponentes conhecendo o mapa melhor do que eles.

3. Use seu tempo trabalhando nos detalhes

Um bom mapa significa uma arena detalhada, polida e decorada com dedicação pelo seu designer. Similarmente, existe um milhão de pequenos detalhes opcionais que designers novatos tendem a usar demais, e que podem ser facilmente evitados. Por exemplo, não use demais as luzes coloridas: tenha certeza de que o uso da cor, saturação e composição fazem sentido. Mapas demais acabam parecendo como um quarto de motel por causa das luzes. Tenha certeza de alinhar todas as texturas. Quebras entre as texturas das paredes irão fazer o mapa parecer mal feito, e você, preguiçoso. Tente evitar formas geométricas muito básicas. Só porque o editor tem essas formas pré-fabricadas, não significa que seu mapa deva ser feito apenas de cilindros, retângulos e cones.

MODO DE JOGO DOMINATION

Muitos designers confundem o design de um mapa de deathmatch com um de domination. Enquanto existem algumas similaridades, tais como o fluxo e o posicionamento de armas, existem algumas diferenças fundamentais. Primeiro, o designer precisa ponderar seriamente no



Todas as possibilidades devem ser estudadas durante a criação do mapa. A falta no momento de definir as limitações podem gerar mapas com áreas perdidas ou até mapas com bugs.

posicionamento dos Control Points (pontos de controle). Eles precisam ser moderadamente longe uns dos outros, bem como longe dos pontos de PlayerStart. Se um jogador gastou toda sua munição, vida e tempo despachando alguns inimigos, esses, então, devem dar uma pausa para o jogador por pelo menos alguns segundos. Se o jogador defende um control point e os caras que ele acabou de matar aparecem no mesmo lugar e roubam o control point dele, então o designer deu motivos para aborrecer grandemente o jogador.

MODO CTF

O modo Capture The Flag é um modo de jogo bastante enganador: pode parecer fácil criar um mapa de CTF, mas, não irá precisar muito para você perceber que um bom mapa CTF necessita de muitos ajustes, balanceamento e trabalho. Antes de colocar qualquer coisa, você precisa decidir se o seu mapa será simétrico ou assimétrico. Os mapas mais tradicionais de CTF são espelhados, isto é, o designer cria em uma metade do mapa uma base com bandeira e a metade do centro, e então copia tudo e joga para o outro lado. A lógica disso é evitar que os jogadores achem que começar de algum dos lados tem vantagens sobre o outro, já que em um mapa assimétrico os dois times estão em salas geometricamente diferentes. Aqui vão algumas dicas rápidas para você criar um mapa CTF.

Primeiro, tenha certeza de fazer 2 ou 3 entradas e saídas para as bases das bandeiras. Bases com apenas uma saída são muito fáceis de defender, e é praticamente impossível capturar a bandeira. As bases das bandeiras devem parecer realmente com bases, e não como o armário da área de serviço.

Ponha a bandeira no meio da sala, com alguns pontos de rotação ao redor dela, para que seja necessário algum esforço para roubá-la.

Tente colocar seus PlayerStarts ao lado, longe da rota principal, onde a ação ocorre. Nada é pior do que matar vários caras enquanto se está a caminho da bandeira, só para perceber que eles já estão de volta na base esperando por você, armados até os dentes.

MODO ASSAULT

Assault é o tipo de mapa mais complicado para ser construído no UT. Visite a página de Unreal Tech para entender melhor. Aqui vão algumas dicas gerais sobre design de mapa, levando em consideração que você sabe o básico sobre nós de caminho. Os piores tipos de disputas em Assault são aquelas em que os atacantes completam o mapa em menos de 30 segundos. É claro que, se os defensores não tiverem noção do que

estão fazendo e não conseguirem mirar num elefante a 2 metros, os atacantes, logicamente, irão tomar vantagem disso e acabarão o mapa rapidamente. É sua função como designer ter certeza de que o mapa é divertido para os dois lados, e fácil de se movimentar através dela.

A primeira coisa a se lembrar quando se está criando um mapa Assault é que seus objetivos devem ser claramente definidos. Um objetivo, por exemplo, em que os atacantes devem destruir uma aparelhagem qualquer no meio de uma fábrica seria muito confuso, já um objetivo onde os atacantes devem explodir um computador central, que fica numa

grande e dramática sala final, seria muito mais intuitivo.

A segunda coisa a levar em conta é que definir quais as armas são as certas ou erradas para os atacantes e defensores vai fazer toda a diferença no design do seu mapa. Se a arquitetura do mapa tiver muitos lugares abertos que os atacantes precisam atravessar, então, você pode querer dar aos defensores armas como a Flak ou a Minigun, que são eficientes de perto, em lugares mais confinados. Se os atacantes precisam atravessar uma área fechada, então você pode dar a eles Pulse Guns ou Sniper Rifles para dificultar o trabalho. Outra maneira de equilibrar atacantes e defensores é deixar disponível, aos defensores, mais armadura e vida do que aos atacantes. Seja qual for o método que você use, tenha certeza de testar seu mapa o quanto for necessário até alcançar um bom equilíbrio entre atacante e defensor. A terceira coisa que você precisará se lembrar é a respeito de lugares de saída e sobre o fluxo do jogo.

Matar um atacante deve significar que você o atrasou: ele deve precisar fazer algum esforço extra para tentar completar o objetivo que você está defendendo mais uma vez. Porém, se o atacante mata o defensor, então esse deve aparecer perto do objetivo que ele estava defendendo. Isto porque, após matar o defensor, o atacante poderá correr e completar o objetivo mais rápido do que o defensor iria reaparecer, pegar uma arma e ir atrás do atacante. Nesta versão do modo Assault do UT, atacar é geralmente mais fácil do que defender, então, é necessário tomar atitudes para balancear isso. Uma última nota no Assault: se os atacantes conseguirem completar um objetivo, deixe-os reaparecer (caso morrem posteriormente) em um lugar mais na frente do mapa. Nada é pior do que completar um objetivo, morrer, e ter que começar de novo, ao invés de você sentir que está fazendo algum progresso.



FEN@SOFT TELEMÁTICA 2000

SEU MUNDO DIGITAL
NA ERA DA INTERNET

SUA PARTICIPAÇÃO COMEÇA
AGORA!



Para visitar a Fenasoft Telemática 2000...

1 Você compra seu INGRESSO diário ou para os 6 dias.

Em ambas as formas de participação você deve preencher a ficha abaixo. Observe os valores e datas descritos nas tabelas de preços ao lado. Escolha sua forma de participação e envie para a Fenasoft. Você receberá o seu **INGRESSO personalizado** pelo correio. Lembre-se que o **INGRESSO** é pessoal e intransferível.

2 Você renova seu Cartão Fenasoft.

Se você deseja renovar seu **CARTÃO** para o evento Fenasoft Telemática 2000, preencha a ficha abaixo, envie para a Fenasoft R\$ 6,00 (seis reais), juntamente com uma cópia de seu cartão antigo e você receberá outro pelo correio. Ele é válido para os seis (06) dias de evento. Lembre-se que o **CARTÃO FENASOFT** é pessoal e intransferível.

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

TABELA DE PREÇOS

INGRESSO - 1 dia

até 30/06/2000 - R\$ 5,00

após esta data os INGRESSOS só serão vendidos nas bilheterias do evento.

INGRESSO - 6 dias

~~até 15/09/99 - R\$ 1,00~~

~~de 16/09/99 a 31/12/99 - R\$ 5,00~~

de 01/01/2000 a 31/03/2000 - R\$ 10,00

de 01/04/2000 a 30/06/2000 - R\$ 20,00

após esta data os INGRESSOS só serão vendidos nas bilheterias do evento.

RENOVAÇÃO DO CARTÃO

até 30/06/2000 - R\$ 6,00

após esta data as RENOVAÇÕES dos cartões não serão aceitas.

TÁ ESPERANDO O QUE?

Recorte aqui e envie para Fenasoft

NOME (Para constar no cartão)

EMPRESA

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

CIDADE

UF

CEP

PAÍS

E-MAIL

FAX

TELEFONE (Incluir todos os códigos)

DATA DE NASCIMENTO

RG

CPF

É proibida a entrada a menores de 14 anos.

Forma de Participação

Marque sua opção de acesso à Fenasoft Telemática 2000:

Ingresso - 06 dias

Ingresso diário - 01 dia

Renovação do Cartão Fenasoft

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

Rodovia SC 401 - Km 01 - Parque Tecnológico
Alta Sede Fenasoft 88030-000 Florianópolis SC
Tel.: (048) 334 8280 / Fax: (048) 334 8411

cartao@fenasoft.com.br

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

 **FENASOFT**
FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

DEATHTRAP Dungeon

Fang, a Cidade das Almas Perdidas, antes conhecida como a Cidade da Abundância, é governada com mão de ferro pelo tirano bardo Sukumvit. Longe, nos planos ao redor de Fang, o barão construiu um labirinto de passagens repletas de armadilhas e salas povoadas por criaturas maléficas. Ele deu ao seu complexo o nome de Deathtrap Dungeon, o calabouço das armadilhas mortais. Todos aqueles que ficaram em seu caminho foram lançados ao calabouço. Ninguém jamais voltou vivo de lá. Porém, o barão sempre gostou de riscos e apostas, e amava a fama. Ele anunciou ao povo que qualquer alma podia entrar de livre e espontânea vontade no Deathtrap Dungeon e, se tal desbravador conseguisse matar Melkor, o dragão vermelho, e voltasse vivo, ele ofereceria uma recompensa de 10.000 peças de ouro, além de garantir a liberdade da cidade de Fang.

No ano que se passou, 17 guerreiros tentaram terminar essa "Caminhada", como ficou sendo chamada a aventura, e nenhum voltou vivo. Agora, você decidiu tentar a caminhada por si mesmo.

Deathtrap Dungeon — A jornada

Seu objetivo é matar Melkor, o dragão vermelho, e sair do calabouço vivo. Quanto mais fundo você chegar no

calabouço, mais você precisará colejar armas e itens para sobreviver.

Você começa o jogo no começo do primeiro nível, o Spire. Conforme você vai completando cada nível, lhe será dado um resumo da sua performance, e um pequeno briefing explicando-lhe como funciona o próximo nível. Você tem a opção de escolher um entre 2 guerreiros para ir na jornada: a heróica Red Lotus ou o herói Chaindog.

O menu principal

Quando você carrega o jogo pela primeira vez, o menu principal aparecerá após a introdução



principal. Clicar nas caixas dos menus lhe dá acesso às funções de Restore Game (continuar jogo), Load Game (carregar jogo salvo), New Game (novo jogo), Save Game (salvar jogo), Setup (configurar), Quit (sair).

Restore Game

Clicar aqui irá manter o seu jogo em progresso.

New Game

Clicar aqui o levará a uma tela com duas opções: Single Player (jogo com apenas um

New Game



BACK

jogador) e Multi Player (jogo com vários jogadores). Clique no tipo de jogo que você deseja jogar, ou em "back", para voltar ao menu principal.

Single Player

Daqui, você seleciona com qual personagem você quer jogar.



Chaindog ou Red Lotus. Clique no primeiro nível, Spire, para começar a decidir pelo calabouço. Os outros níveis só podem ser percorridos se você completou os níveis anteriores. Após completar um nível, você pode jogá-lo de novo se desejar, através do menu new game. Preste atenção, porém, que seu personagem não estará com os itens e armas que ele pegou durante a campanha.

Multi Player

Até 8 jogadores podem competir no mesmo jogo através de uma rede local. Clique no nome do personagem para mudar seu nome. Escolha, também, uma cor para seu personagem. Abaixo dos escudos coloridos, há a lista de níveis, onde você escolhe o nível que deseja jogar. Clicando no número abaixo dessa lista, você escolhe o número máximo de jogadores que poderão jogar.

Você também pode customizar o tipo de jogo que deseja. A opção de número de kills lhe permite-lhe especificar tanto um jogo deathmatch normal quanto um jogo onde vence o último que restar. Especificando um número de kills maior que 1, o jogo será um deathmatch normal, onde quem



chegar ao número de kills primeiro ganha. Especificando o número de kills para zero, o jogo vira um mata-mata onde vence o último que permanecer vivo.

Você pode definir quais as armas que vão aparecer para serem coletadas no jogo clicando em Close Combat ou Ranged Combat. Deixar Close Combat ativado, por exemplo, habilitará as armas de corpo-a-corpo, assim como Ranged Combat habilita-as as armas de longa distância.

Abaixo disso, há uma lista para definir os itens especiais que você deseja que sejam



habilitados no jogo, tais como poções e encantamentos.

Clicar na Hand of Chaos irá definir todos esses padrões aleatoriamente.

Para unir-se ao jogo, clique em join. Quando o jogo tiver o número correto de jogadores, definido anteriormente, comece-o clicando em start.

Salvando e carregando o jogo

Deathtrap Dungeon usa um sistema de save points. Você não pode salvar o jogo em qualquer lugar, apenas quando estiver sob um save point. Você pode reconhecê-los quando ver caveiras Deathtrap flutuantes sob luzes brilhantes, vermelhas ou brancas. Nas luzes brancas, você pode salvar o jogo ali a qualquer momento,



A guerreira Red Lotus está lhe aguardando ansiosamente...

enquanto que nas luzes vermelhas você precisará pagar uma taxa de 5 peças de ouro para salvar o jogo. Para salvar o jogo nesses lugares, aperte ESC para ir à tela de menu e clique em save game. Você pode carregar o jogo a qualquer hora, apertando ESC e indo a load game.

Configuração

Clicar em setup o levará a uma mesa cheia de itens, cada um correspondendo a um tipo de configuração do jogo.

Setup



OS OLHOS — CONFIGURAR GRÁFICOS

Resolução

Define a resolução da tela. Escolha aquela que o seu sistema rodar mais rápido.

Layout da tela

Define se você quer jogar em tela cheia ou em janela.

Correção gamma

Define o grau de luminosidade do jogo.

Tamanho da tela

Define o tamanho da tela útil do jogo.



Sistema mínimo requerido

Pentium 133 MHz CPU, 16MB de RAM, CD-Rom, mouse e Windows 95/98/2000

Instalação

No menu Iniciar, selecione Programas à Deathtrap Dungeon à Deathtrap Dungeon

Configurando o jogo para rodar com o uso de placas 3D

No menu Iniciar, acesse o Deathtrap Dungeon Configuration para habilitar sua placa 3D para funcionar com o jogo. Isso só será necessário se o programa de instalação não encontrar automaticamente sua placa 3D, ou se você adicionar uma placa 3D ao seu computador após instalar o jogo.



O OUVIDO — CONFIGURAR SONS

Clique no homem torturado para definir o volume dos efeitos sonoros do jogo, e na banda para definir o volume da música do jogo.

AS CHAVES — CONFIGURAR TECLADO

Clique aqui para configurar o teclado, mouse e, se estiver habilitado, joystick. Para mudar um comando de teclado, clique no comando em questão e selecione a tecla que você deseja usar.

O PORRETE E AS FERRAMENTAS**ENSANGUENTADAS — CONFIGURAR HARDWARE**

A sensibilidade do mouse pode ser usada aqui. Você também pode ajustar e calibrar seu joystick.

QUIT — SAIR

Clique aqui para sair do jogo.

Controlando seu herói

Esses comandos são os pré-definidos pelo jogo. Você pode alterá-los pelo menu de configurações.

Movimentação

↑ Andar para frente

→ Virar à esquerda



As passagens deste catabouça reservam muitos perigos

→ Virar à direita

↓ Andar de costas

A + **↑** + **↓** Correr

A + **→** + **→** Virar rapidamente

Z + **→** + **→** Andar de lado



ChainDog é um dos dois personagens à sua escolha

Z + **↑** + **↓** Arrastar para frente / para trás

enter Pular, escalar enquanto estiver a frente de uma parede (caso seja possível escalá-la).

Perceba que, quanto mais rápido você estiver correndo, mais longe será o pulo. O indicador de pulo no canto superior esquerdo da tela lhe mostrará quão longe você poderá pular.

enter **↑** **→** **→** **↓** Pular na direção selecionada

Combate

caps **↑** Corte na cabeça

caps **→** Perfurar

caps **→** Corte

caps **↓** Defender

caps **→** **→** Ataque pelas costas

S Feitiço

caps Dispara arma de distância

Outros

esc Menu principal

barra espaço Ativar ou usar objetos, como portas, mecanismos e alavancas

tab Seleciona a visão em primeira pessoa.

tab **↑** **→** **→** **↓** Olhar para a direção desejada

Teclas de funções

F1 Seguido de tecla numérica / Chama o menu de armas e seleciona uma arma.

F2 Seguido de tecla numérica / Chama o menu de distância e seleciona uma delas.

F3 Seguido de tecla numérica / Chama o menu de feitiços e seleciona um deles.

F4 Seguido de tecla numérica / Chama o menu de poções e seleciona uma delas.

Saúde

Você começa o jogo com 100 pontos de vida, mostrados como um número ao lado da caveira branca no canto superior esquerdo da tela. Se esse número chegar ao 0, você morre.

Movimentação

Segure a seta para cima e seu personagem andará, para baixo, ele andará de costas, para os lados, ele virá. Segure a tecla A enquanto estiver indo para frente, para trás, ou para os lados, faz ele correr ou virar rápido. Segurar a tecla Z e apertando esquerda/direita, faz-andar de lado. Segurar Z e, então, para frente ou para trás, faz andar com cuidado na direção desejada, além de evitar quedas em precipícios.

**Combate**

Segurar caps lock e usar as teclas direcionais, faz seu personagem atacar. As



Além de ser uma supergata, Red Lotus é super corajosa



combinações de ataques estão demonstradas na tabela acima. Deathtrap usa um sistema de mira automática, se você sentir a necessidade de micro-alinhar a sua mira, segure TAB para entrar no modo de olhar livremente.

Pulando e escalando

Se você está parado e aperta pulo, você pulará parado. Andando para frente e apertando pulo, você pulará para frente. Quanto mais rápido você estiver correndo, mais longe será seu pulo, pode-se ver quão longe será o pulo no indicador de pulos encontrado no canto superior esquerdo da tela. Apertando pulo enquanto estiver perto de um bloco ou parede baixa fará o personagem escalar.



São diversos os perigos nos labirintos de DeathTrap Dungeon

Ativando e procurando coisas

Alavancas, portas, plataformas e outras coisas são quase sempre ativadas chegando perto delas e apertando espaço. Isso pode servir para abrir portas, mexer em alavancas, ou até mesmo ativar armadilhas.



Encontrando o caminho correto

Você pode marcar o chão do calabouço com uma seta feita com carvão. A quantidade de carvão que você possui é mostrada como o octavo ícone no fim do menu de armas de distância. Para usar o carvão, chame o menu de armas de distância e aperte o número 8. Você tem um suprimento limitado de carvão, mas esse estoque é renovado no começo de cada novo nível. Use isso para navegar pelo labirinto com maior facilidade.

Veneno

Se você estiver envenenado, um ícone de caveira verde irá aparecer. A tela também

começará a brilhar em verde. Você precisará usar um feitiço de antídoto, ou você continuará a perder pontos de vida conforme o tempo passa.

Duração de feitiços, poções e espadas

Feitiços são pegos pelo calabouço. Você pode usá-los a qualquer momento. Seu efeito é instantâneo. A maioria das poções e feitiços podem ser guardados e usados a qualquer hora. A duração de certas poções ou feitiços pode ser vista por meio de ícones que aparecem quando você os usa, ou por efeitos especiais ao redor do seu personagem. Quando o ícone ou efeito desaparecer, então o efeito acabou. Armas mágicas gastam seus poderes com o simples uso, até que fiquem esgotadas e desapareçam.

Menus de teclas de funções

A arma que você tem como selecionada e / ou feitiço preparado são mostrados como ícones no topo direito da tela, onde também é mostrada a munição da arma em questão, ou o número de cargas do feitiço selecionado. Há quatro menus: corpo-a-corpo, armas de distância, feitiços e poções. Apertar de F1 a F4 chama o menu de cada um dos quatro itens, o que lhe mostrará caixas com os objetos que você pode ter pego. Cada ícone tem um número no canto inferior direito. Apertar esse número irá selecionar o objeto. Um outro número, no topo direito, mostra a munição ou as cargas do feitiço que restam.

F1: Armas corpo-a-corpo

1 Sword – tipo: laminada

A espada é o armamento básico dos participantes do deathtrap.

2 Warhammer – tipo: concussão

O martelo de guerra é lento, mas devastador.

3 Red Sword – tipo: laminada / magia vermelha

A espada vermelha é uma arma poderosa, terror de dragões e demônios.

4 Black Spiritsword – tipo: laminada / magia negra

A espada negra espiritual é capaz de inflingir um dano enorme, porém, quem a utilizar sofrerá da mesma forma.

5 Silver Sword – tipo: laminada / magia branca

A espada de prata é perfeita para mandar os mortos-vivos de volta para onde vieram.

6 Venom Sword – tipo: laminada / veneno

Essa espada envenena seus alvos com uma poderosa e mortal toxina.

7 Magic Warhammer – tipo: concussão / magia cinza

O martelo de guerra mágico é a única arma que pode atingir os homens de pedra.

8 Desarmado – tipo: concussão

Socos, chutes e cabeçadas



Sua coragem é suficiente para enfrentar este escorpião?

F2: Armas de distância

A não ser as bombas, apenas uma de cada arma dessas pode ser carregada por vez.

1 Blunderbuss – tipo: balística

A blunderbuss usa pólvora negra para lançar espetos e chumbo nos seus inimigos. Muito eficiente, mas é difícil achar munição para ela.

2 Bomb – tipo: explosiva

Poderosos explosivos, deve-se usar de cautela ao utilizar as bombas.

3 Grenadier's Companion – tipo: explosiva

O "Companion" lança granadas mortais de ácido nos seus inimigos.

4 Infernal Device – tipo: explosiva

O dispositivo infernal atira mísseis de fogo de grande poder. Mais rara que a arma, é sua munição, então, guarde-a para ocasiões especiais.



5. Firethrower - tipo: incendiária

O lança-chamas dá um banho de fogo nos seus inimigos. A munição, muito rara, vem do ligado de dragões.

6. Flamelance - tipo: energética

A lança de fogo atira pulsos de energia mágica, causando a desintegração de seus alvos. A própria arma irá se desintegrar quando suas cargas acabarem.

7. Chalk

O carvão é usado para marcar seu caminho pelo calabouço.

F3: Feitiços

Você pode usar feitiços mesmo se estiver com uma arma equipada.

1. Firefly

Use-o para iluminar seus arredores.



O universo de Deathtrap Dungeon é repleto de magia

2. Starspell - tipo: energia / magia branca

Útil para lutar contra sombras e mortos-vivos.

3. Fireball spell - tipo: explosivo / magia vermelha

Bolas de fogo explosivas sobre seus inimigos.

4. Razorspell - tipo: cortante / magia cinza

Lança lâminas aliadas a altas velocidades.

5. Jetspell - tipo: concussivo / magia cinza

Atira uma avalanche de pedras.

8. Greater Razorspell - tipo: cortante / magia cinza.

Uma versão ainda mais mortal do razorspell.

7. Arc of Power - tipo: energia / magia azul

Atinge seu alvo com poderosas trovoadas e raios de luz.

8. War Pigs of Doom - tipo: explosivo / magia vermelha

Conjura porcos explosivos suicidas, cujo único objetivo na vida é explodir em mil pedaços.

F4: Poções e Encantamentos

1. Health Potion

Use-a para restaurar sua vida. Conserve-as com sabedoria.

2. Antidote

Usado para curar veneno.

3. Strength

A poção de força aumenta grandemente o dano que você causa com armas corpo-a-corpo.

4. Speed

A poção de velocidade lhe deixa mais rápido.

5. Charm of Icy Cool

O encantamento de gelo aumenta sua resistência ao fogo por um certo período de tempo. Uma necessidade quando se luta contra dragões.

6. Warding

Cria um escudo mágico que absorve dano.

7. Anti-magic Charm

Esse encantamento lhe garantirá proteção contra magia.

8. Invisibility

Se eles não podem te ver, não podem te acertar.

Ankh of Vitality

Este encantamento é abocado na mesma hora em que você o pega do chão. Ele lhe adiciona 100 pontos de vida sob qualquer condição.

Chaves

Diversas chaves estão escondidas pelos níveis do calabouço. As chaves em sua posse são mostradas no canto inferior direito da tela. As chaves podem ser vermelhas, prateadas ou de ouro, e só funcionam nos níveis em que foram achadas.

Tesouros

Os tesouros do calabouço vêm na forma de peças de ouro e coroas. Quanto mais tesouro você pegar no nível, maior será o seu placar. O dinheiro pode ser usado para pagar os save points vermelhos.

Os habitantes de Deathtrap Dungeon

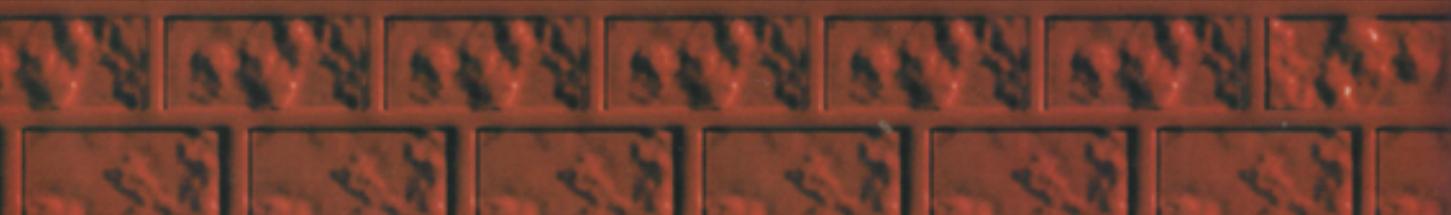
Muitas criaturas do mal infestaram os calabouços, ansiosos por matança e tesouros, além dos tributos pagos pela cidade de Fang para proteção. Entre eles, um grande lorde demônio se



A sensualidade invade até o combate destas guerreiras...

uniu ao dragão. Ele trouxe com ele sua própria tropa de mortos vivos, na forma de esqueletos, zumbis e fantasmas, além de Imps, feiticeiras e servos demoníacos.

Outras criaturas caóticas também atenderam ao chamado do bárbaro Sukumvit. Os guerreiros insectoides estabeleceram um ninho nas profundezas do calabouço onde eles consolidaram um reino para eles mesmos. Os orcs também vivem em Deathtrap, e eles vieram em massa liderados pelo shaman Ugluk Stormfart, junto com um trio de medusas. Skabulus, o rei dos homens-rato também está ali, junto com sua poderosa frota de mosqueteiros e espadachins. Cavaleiros mortos venderam sua alma ao dragão, e agora o protegem por toda eternidade. Homens de pedra, alquimistas caóticos, minotauros, e dezenas de outros monstros o esperam em Deathtrap Dungeon. ■





O programa
de fazer
programa

Borland

Delphi 3 COMPLETO

Standard

A melhor ferramenta de
programação
visual
para Windows
na sua PC Expert

E mais:

- 2 aplicativos completos
- Mais de 140 programas
- 100 grátis
- E tudo o que você mais precisa para o seu micro



UM UPGRADE TODO MÊS

PC Expert n° 14

Qualidade

CD EXPERT

Destaque do mês: mais de 500 dicas no 2º CD!

Fique atento às explicações deste box para saber qual é o conteúdo total dos 2 CD-ROMs que acompanham a revista, ok?

1º CD: • Jogo completo FIGHTING FORCE

2º CD: • 20 Demos-jogáveis
• DirectX 7.0
• Walkthru Tomb Raider II completo
• Dicas&Códigos no CD (+500 jogos)

Obs.: O Walkthru e as Dicas&Códigos do 2º CD podem ser acessados pelo menu de acesso (CD36.EXE).

Ainda no 2º CD, você encontra o diretório DESAFIOS, que traz nesta edição novidades para os games:

- Myth 2
- South Park
- Army Men III
- Starcraft
- Shadow Warrior
- Blood
- Unreal

Além de temas de 9 jogos para o Windows (confira tudo a partir da página 60)!

A configuração PADRÃO para jogar os demos-jogáveis a seguir é a seguinte:

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

Obs.: Nos textos dos jogos:

Caso você veja mais alguma informação ao lado da palavra PADRÃO, a mesma deve ser "somada" à configuração fornecida acima.

Beetle Crazy Cup

Mais um jogo de corrida maluca com todos os ingredientes básicos: jogabilidade simples e rápida, muitas batidas e correria. Imagine você no comando de um fusca modificado com rodas de Bigfoot, ou uma kombi conversível com rodas de caminhão.

Beetle Crazy Cup é um jogo de corrida maluco demais para ser considerado um jogo tradicional. Você pode correr entre as mais estranhas modalidades, tais como: Speed (corrida normal a velocidades insanas), Jump (onde ganhará quem conseguir fazer o pulo com nitro mais longe), Cross (uma pista de corrida que tem uma encruzilhada no meio), Buggy (corrida com buggys de areia pela praia) e Monster (Corrida com carros "bigfoot", onde ganha quem conseguir esmagar o maior número de oponentes). Prepare sua roupa estilo anos 70 e pise fundo no seu fusqueta!

Dicas:

- Conserve bem os seus nitros e use-os, preferencialmente, após sair de curvas é só entrar em retas. Procure ser oportunista quando jogar com um Monster: espere dois carros brigarem e tente pegar um deles por trás.



Comandos Básicos:

- | | |
|--|--------------------------|
| | acelera |
| | freio |
| | vira o carro |
| | |
| | (direita) – freio de mão |
| | buzina |
| | usar o nitro |
| | visão de câmera |

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz
- + 16 MB RAM
- Infogrames www.infogrames.com.br



Bust-A-Move 4

A famosa série de jogos do estilo quebra-cabeças, Bust-A-Move ganhou sua quarta versão, e ela parece melhor do que nunca. Seguindo o mesmo estilo de "encaixar 3 bolas de cores iguais" antes que o teto caia sobre a sua cabeça, Bust-A-Move 4 traz algumas inovações que vão agradar os fãs do gênero. Por exemplo, existem inúmeras fases, onde as bolas ficam penduradas em dois cantos da tela, conectadas por uma corda e por roldanas, e lançando bolas em um dos cantos, elas ficam mais pesadas e permitem serem puxadas para outros cantos. Também existem bolas brilhantes, nas quais, se você jogar uma bola, por exemplo, vermelha, todas as bolas vermelhas da tela irão desaparecer.

Prepare-se para encarar um novo e magnífico desafio cheio de gráficos bonitos e uma jogabilidade totalmente modificada.

Dicas:

- Assim como em tetris, preste atenção em qual bola será a próxima que virá para você usar, e antecipe a jogada. Use com muita cautela as bolas brilhantes, elas podem lhe salvar a vida.



Comandos Básicos:

- | | | |
|--|--------------------|--|
| | | vira o arremessador de bolas para os lados |
| | dispara suas bolas | |
| | cancella | |

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Interplay - www.interplay.com



Croc 2

O simpático Croc está de volta em uma nova aventura onde ele sairá à procura de seus pais desconhecidos. Mas Croc não contava que seu arqui-inimigo, o barão Dante, foi magicamente ressuscitado pelos seus perversos servos do mal.

Você pode jogar 2 fases, na versão demo, das 40 fases que compõem o jogo completo, cada uma com monstros, personagens e surpresas variados. Foram implementadas na nova versão quatro novas tribos Gobbo, além de uma vila secreta. Completar todos os objetivos do jogo lhe dará passagem a essa vila secreta.

Há, também, uma opção de "Omni Play", onde duas pessoas podem controlar Croc ao mesmo tempo. Confira as novas fases, movimentos e jogabilidade nessa sequência de Croc, da Fox Interactive.



Comandos Básicos:

- ↑** para frente
- ↓** para trás
- ←** virar para a esquerda
- virar para a direita
- barra espaço** cair a pilha no seu lugar
- A** andar de lado para a esquerda
- S** andar de lado para a direita
- Enter** ou **Alt+Enter** mostrar o inventário
- P** inicio



Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM + Placa 3D
- Fox Interactive - www.foxinteractive.com



Crusaders of Might and Magic

O novo jogo da 3DO, ambientado no consagrado universo de Might and Magic, segue o padrão ação 3D com RPG que está tão popular com o avanço da tecnologia. Porém, com uma engine 3D original, e com um sistema de combate único, Crusaders of Might and Magic pode agradar os fãs de jogos como Tomb Raider, Drakan ou Ultima IX.

O mundo do jogo é um só, com 5 vastas geografias exteriores diferentes. O personagem principal, Drake, evolui de maneiras diferentes conforme ganha níveis e habilidades, e pode possuir até 30 diferentes feitiços em seu arsenal. A grande dica é: se você já curte o universo dos RPGs, que tal ver como as coisas ficam no mundo 3D?

Dicas:

- Não exagere quando estiver escolhendo seu equipamento inicial – armas são facilmente encontradas pelo mapa.

Comandos Básicos:

- ↑** andar para frente
- ↓** andar para trás
- F** andar de lado para a direita



Prepare-se para mergulhar de uma forma completamente inédita no mundo Might and Magic

S andar de lado para a esquerda

Mouse – virar

barra espaço pular

C abaixar

barra espaço usar/abrir



Aimar – clicar com botão esquerdo

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- 3DO / GreenLeaf - www.greenleaf.com



Cue Club

Cue Club é o jogo de bilhar mais novo da Midas Interactive. Contendo 6 diferentes modos de jogo, Cue Club também contém dentro de si uma exclusiva sala de chat, dando-lhe a oportunidade de falar com jogadores do mundo todo.

Você pode jogar no demo dois dos seis modos de jogo disponíveis na versão full, 8 bolas e bola rápida. Antes de começar o jogo, você pode



determinar quantas luzes na sala de sinuca você quer que apareçam, além de poder mexer na quantidade dos efeitos de fumaça (provavelmente para dar ao ambiente um clima de boteco cheio na sexta-feira à noite). O problema do demo é que ele possui um cronômetro de 90 segundos que, quando chega no 0, reseta o jogo para a tela principal.

Apesar disso, o demo é decente e dá uma boa ideia do ótimo simulador de sinuca que a Midas Interactive vai nos trazer.

Comandos Básicos:

F1 abre a tela de chat

Mouse – todos os controles do jogo são feitos com cliques do mouse, tais como força e direção da tacada, passar giz no taco, e botar a bola branca na mesa.

Configuração Mínima:

- Padrão
- Midas Interactive - www.midasinteractive.com



The Devil Inside

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

Dicas:

- Tente fazer lances espetaculares e fotográficos, tais como arrancar o braço ou perna de um oponente, ou estourar seus miolos à queima roupa. Isso fará com que o cameraman grave o lance e passe-o em slow-motion, além de transmitir a cena em diversos ângulos.

Comandos Básicos:

- | | |
|---------------------|---------------------------------------|
| t | andar para frente |
| b | andar para trás |
| l | virar |
| s | andar de lado |
| A / Z | andar de lado para a direita/esquerda |

R correr

enter ação

barra espaço guardar/usar arma

I abaixar/levantar

C explorar com a câmera

Botão esquerdo do mouse – ação

Botão direito do mouse – guardar/usar arma

Mover o mouse – movimentação da câmera

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 32 MB RAM
- Cryo Interactive - www.cryo-interactive.com



Fantastic Journey

O leitor desavisado pode achar tratar-se de um RPG, mas, na verdade, estamos falando de um jogo de pinball. A Empire Interactive, responsável pela longa série Pro Pinball, anunciou que este será o último jogo do gênero que eles estarão fazendo. Mas, nem por isso eles deixaram de caprichar.

Seguindo o mesmo modelo de jogos anteriores, como Timeshock e Big Race USA, Fantastic Journey continua mantendo a fidelidade às mesas de pinball reais, com gráficos muito bons e realistas. Os efeitos de luz causados por alguns dos bônus da mesa são muito bem feitos, sem serem sobrecarregados.

Jogos de pinball vêm sofrendo uma queda ultimamente, mas Fantastic Journey é um jogo excelente em sua categoria.

Dicas:

- Preste atenção em como ativar as funções especiais da mesa. Quase sempre uma coisa ativa a outra, e é necessário prestar atenção em luzes de setas e avisos.



Comandos Básicos:

shift aciona flipper direito/esquerdo

barra espaço porrada na mesa

Configuração Mínima:

- Padrão
- Empire Interactive - www.empireinteractive.com



Fighter Ace 2

Junte-se à luta para obter supremacia aérea em Fighter Ace 2. Este game, feito para ser jogado exclusivamente pela Internet, é a sequência maior e melhor do mundialmente popular jogo Fighter Ace, da Microsoft.

Escolha um entre os 25 caças reais da segunda guerra mundial e parta para os ares lutando com até 200 pessoas ao mesmo tempo pela Internet na Microsoft Gaming Zone.

Coordene seus planos com os pilotos voando no seu grupo e planeje a ação que vocês tomarão: defender o seu território, invadir e manter novas posições estratégicas, ou partir à caça de alvos nessa guerra que envolve Inglaterra, Alemanha, Estados Unidos, Rússia e Japão. Não deixe de conferir este incrível jogo da Microsoft. Os gráficos são absurdamente realistas e a sensação de imersão que você tem de estar voando em uma aeronave é impressionante.



Que tal a idéia de entrar em uma batalha aérea via Internet?

Dicas:

- Praticar é a essência de todo simulador de vôo, entender como sua aeronave vira, ascende e mergulha é de extrema importância quando você estiver em situações de perigo ou caçando um inimigo.

Comandos Básicos:

- Todos obtidos pelo mouse

Configuração Mínima:

- Padrão
- Microsoft - www.microsoft.com



Gearhead Garage

Gearhead Garage é o jogo perfeito para aumentar a auto-estima daqueles indivíduos que adoram se fazer de entendidos de mecânica, mas não sabem para que lado uma porca se parafusa. Que tal tomar o controle da sua própria oficina e, de quebra, entrar no papel de um mecânico? Isto é o que oferece este original game da HeadGames. Em sua oficina virtual, você receberá clientes com problemas no carro, podendo consertá-los comprando diversas partes em desmanches ou lojas especializadas. Mas, não é só isso, você também poderá realizar modificações no motor, carroceria e rodas, além de poder participar de leilões de carros, nem sempre em bom estado.

Pegue sua chave inglesa e pode se preparar para sujar seu macacão.



Quem sempre sonhou em ter uma oficina, Gear Head é uma boa oportunidade para começar

Dicas:

- Visite sempre o junkyard (desmanche), onde você pode comprar peças usadas a um preço muito mais barato do que em lojas. Elas precisam de algum reparo, mas como você é um mecânico, isso não vai ser problema. Quando for vender carros, tenha certeza de que eles estão completamente montados, ou as ofertas feitas nele serão muito mais baixas.

Comandos Básicos:

Mouse – dispositivo faz tudo do jogo
Setas direcionais do teclado – fazem a rotação da visão do carro

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Head Games - www.headgames.net



Gem Master

Para aqueles mega-empresários que adoram jogar paciência e campo minado em seu tempo livre, aqui vai um jogo perfeito. Gem Master segue o gênero puzzle no estilo Tetris, mas aqui, o objetivo é encaixar blocos que possuem esferas coloridas. Cada bloco possui 3 esferas, alinhadas em uma coluna, e quando você alinha 3 cores iguais, as esferas dessa cor desaparecem e você faz pontos. Com pontos, você passa de níveis, e a cada nível as peças descem com mais rapidez, restando menos tempo para você planejar a sua jogada.

Quem gosta de Tetris, com certeza, irá se divertir jogando Gem Master. É o tipo de jogo que vicia pelo simples prazer de querer fazer cada vez



mais pontos e chegar em níveis mais desafiadores.

Atenção: Gem Master necessita do Internet Explorer ou Netscape Communicator para rodar.

Dicas:

- Preste atenção na parte da tela que apresenta a próxima peça que irá cair. Assim, você pode planejar melhor os seus esquemas. Lembre-se de que as peças somem juntando cores iguais tanto na horizontal / vertical, assim como nas diagonais. Mude a ordem das cores como for preciso para que as peças encaixem-se de maneira a desaparecerem.

Comandos Básicos:

- ↑ muda a ordem das cores do bloco
- ↓ desce a peça
- ← → move a peça para os lados

Configuração Mínima:

- Padrão
- Wildtangent - www.wildtangent.com



Hearts

A popularidade dos games que são executados através de um browser está tornando-se algo digno de entrar para a história dos games. Como praticamente todos os usuários de informática possuem um browser instalado em sua máquina, é fácil popularizar games do gênero como Hearts. Games como este rapidamente espalham-se pelo mundo por serem agradáveis visualmente, por ocuparem pouco espaço e por, geralmente, tratarem de um assunto comum a muitos jogadores. Se você curte jogos de cassino, não perca a oportunidade de conhecer Hearts, um dos mais viciantes e rápidos jogos de cartas que já



navegaram pela Internet. Utilizando tecnologias diferenciadas por rodar em browser, Hearts possui diversas opções de jogo, onde os gráficos compõem características marcantes para um ótimo passatempo.

A Wildtangent realmente está realizando um belo trabalho com seus web games e, com certeza, podemos esperar deles para o futuro mais desses games de excelente qualidade, mesmo que utilizando uma tecnologia tão limitada para games quanto é o Java. Basta um simples clique no game, e ele, automaticamente, executará o seu browser padrão: bom divertimento!

Dicas:

- Não fique com a dama de espadas na mão no final da rodada, ou você perderá 11 pontos.

Comandos Básicos:

- Todos os comandos do jogo são realizados movendo-se o mouse e clicando com o botão esquerdo nas opções desejadas.

Configuração Mínima:

- Padrão
- Wildtangent - www.wildtangent.com



Kawasaki ATV PowerSports

Será que já vimos todos os jogos de corrida que podem ser inventados? Carros, motocicletas, aviões, jetskis... Embora o gênero abranja um número muito grande de modalidades, é difícil lembrar do último jogo de quadrimotos a pintar no cenário mundial dos games.

Kawasaki ATV transmite pelo seu monitor toda a emoção e adrenalina de pilotar uma poderosa quadrimoto Kawasaki em 6 estilos diferentes de jogos. Nesse demo, você pode jogar em 2 dos 6 estilos de jogo. Rally, que é uma corrida onde vence quem chegar primeiro, e Derby, uma corrida contra o tempo para ver quem consegue permanecer intelectual e passar pelo maior

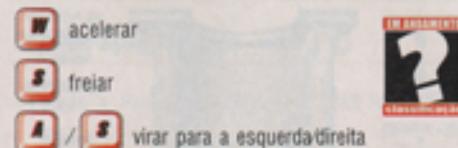


número de check points. É bom ter uma placa 3D para rodar esse game, pois o modo de aceleração em software é praticamente injogável.

Dicas

- Você dificilmente precisará reduzir a velocidade de sua quadrimoto no percurso das pistas, pois ele é um veículo muito estável e que não atinge altas velocidades.

Comandos Básicos



Configuração Mínima

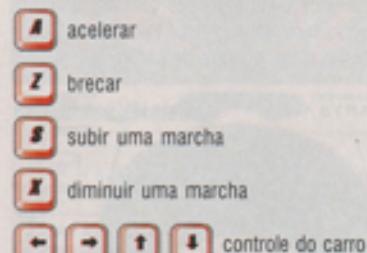
- Padrão + P200 + 32 MB RAM
- Encore Software
www.encoresoftware.com



Dica:

- Aprenda a customizar as configurações do seu carro, as corridas se tornam muito mais fáceis.

Comandos Básicos:



Configuração Mínima:

- Padrão
- Midas Interactive
www.midasinteractive.com



Majesty

Uma boa pedida para quem gosta de jogos de estratégia baseados nos tempos medievais e de fantasia. Em Majesty você é o rei, e como tal deve levar o seu exército à glória e expandir seus domínios. Majesty é um jogo de estratégia em tempo real diferente dos que se vê no mercado hoje em dia. A característica que mais diferencia o jogo de seu gênero é o fato do jogador não ter controle direto sobre o seu exército. Você criará os prédios aonde recrutará seus heróis, como guerreiros, arqueiros e magos, mas não terá o poder de dar ordens diretas sobre eles. Você pode, no entanto, dar recompensas para certas missões. Por exemplo: ponha uma recompensa de 1000 peças de ouro em cima do acampamento goblin, e seus heróis mais gananciosos partirão em jornada para destruir o acampamento e coletar o seu dinheiro.



O oferecer recompensas pode ser muito útil para aumentar a eficiência de seus soldados

Dicas:

- Construa uma torre de magos o mais rápido que você puder – com ela você poderá pesquisar poderosos feitiços e magias, que facilitarão muito a sua vida, principalmente na hora do combate.

Comandos Básicos:

- Botão esquerdo do mouse – selecionar
- Botão direito do mouse – retirar a seleção
- Mover o mouse – movimentação da câmera

Configuração Mínima:

- Padrão + 32 MB RAM
- Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com



Mr. Ball

No grande universo dos games você certamente não encontrará somente games que se utilizam de alta tecnologia. Em suas proezas por diversão e passatempo, será possível se deparar com games que atraem pelo entretenimento rápido e fácil. São games leves, com um objetivo único e são, em sua maioria, quebra-cabeças. O nome desse jogo faz juz ao personagem principal. Comande o senhor bola através das plataformas nesse jogo puzzle que lembra muito o clássico arcade Q-Bert. Em cada fase há vários tijolos interligados, e cada vez que mr. Ball pula para um tijolo, o tijolo que ele estava desaparecerá. Seu objetivo é fazer com que todos os tijolos da fase desapareçam, ou seja, você precisará traçar um caminho no qual mr. Ball passe por todos tijolos, sem deixar nenhum para trás.

Elementos estratégicos permeiam os níveis mais avançados. Por exemplo: tijolos marrons podem ser ultrapassados duas vezes antes de desaparecerem. Já os tijolos azuis fazem com que mr. Ball caia assim que ele ande sobre eles.



Não se iluda! Com o passar dos níveis a coisa poderá se complicar para o senhor Bola

Dicas:

- Use as teclas de visão (CTRL e SHIFT) para dar uma olhada na fase antes de percorrer-la. Será bem mais fácil você ter uma idéia do caminho que deve fazer se olhar a fase inteira primeiro.

Comandos Básicos:

Setas direcionais, PgUp, PgDown – apertando uma das setas uma vez, mr.ball irá virar na direção da mesma. Apertando uma segunda vez, ele dará um passo na direção escolhida.

ctrl movimenta a câmera para você ter uma visão mais ampla da fase

shift zoom

Configuração Mínima:

- Padrão
- Digital Nightmares
www.dngames.de



Missile Command

Você não leu errado! Que jogador das antigas não desperdiçou horas e horas a fio atirando mísseis contra inimigos neste, que é um dos jogos mais clássicos da história dos games? A Hasbro Interactive agora refez Missile Command, trabalhando com uma engine 3D, sons e música de arrepiar, mesmo parecendo mais uma homenagem do que um jogo feito para dar lucro para a empresa.

A jogabilidade está praticamente igual a do jogo ancião, mas os mapas têm algumas novidades, como naves alienígenas que aparecem para roubar seus mísseis ou mesmo tentar destruir suas naves defensoras.

Para aquelas pessoas que curtem um jogo rápido simples e viciante, a fórmula original de



Missile Command ainda pode funcionar, mesmo na era dos gráficos e sons 3D.

Dicas:

- Preste atenção em quantos mísseis sobrando você tem com cada uma das 3 naves, e use-os sabiamente, tentando manter o mesmo número de mísseis em cada uma delas. Dê prioridade para matar as novas naves alienígenas porque elas realmente dão trabalho se você não cuidar delas assim que elas aparecerem.

Comandos Básicos:

Mouse – move a mira
A, S, D – dispara mísseis

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Hasbro Interactive
www.hasbro.com



Rogue Spear



Quando o assunto é simuladores de soldados você com certeza irá encontrar vários títulos diferentes no mercado. Mas, apenas um têm o que realmente é necessário para se divertir com este tipo de jogo: realidade extrema e muita ação. Estamos falando de Rogue Spear é claro. Desta vez, Tom Clancy's acertou em cheio em todos os sentidos.

As missões foram retrabalhadas e estão mais variadas e cheias de emoção. Algumas pequenas imperfeições do primeiro Rainbow Six, tais como a necessidade de traçar um esquema tático preciso que não podia ser alterado no decorrer da operação, mortes sem sangue e nem expressão, também foram consertadas. Há um enorme e variado arsenal, assim como um grande



O movimento de seus soldados deve ser muito bem estudado antes de qualquer ação

número de recrutas altamente especializados dispostos a lutar contra terroristas a qualquer momento. Vale lembrar que o título deve chegar as lojas totalmente localizado para o português, elevando o gênero à novas fronteiras.

Dica:

- Antes de entrar em qualquer ambiente, verifique, através das outras visões de câmera, onde estão posicionados os terroristas

Comandos Básicos:

- | | | |
|----------|----------|-------------------------------|
| W | S | à Move para frente/ trás |
| A | D | à Gira para direita/ esquerda |
| C | | à Abaixa |

Botão direito do mouse à atira

Botão esquerdo do mouse à usa item

Configuração Mínima:

- Padrão + 16 MB RAM
- Red Storm/ GreenLeaf
www.greenleaf.com



Tower of Ancients

A vaidade do homem não tem fronteiras nesse game estilo quebra-cabeça. Em Tower of Ancients você deve construir uma torre que alcance os céus, tomando cuidado para que o Senhor de tudo que existe, o Grande Criador, ou se você preferir, Deus, não perceba seus esforços. Falhar em manter seu projeto em segredo do Pai de todos, irá acarretar em sofrer as consequências desastrosas de sua fúria divina.

Tower of the Ancients é certamente um jogo diferente e a jogabilidade no estilo "um deus criando" é bastante atraente.

Em 9 ambientes diferentes você irá por sua torre de pé, nesse jogo que possui todo um clima religioso com músicas e sons angelicais. O sistema de física real chega a ser contraditório com o estilo megalomaníaco do jogo, mas, não deixa de ser interessante.



Dica:

- Espera o momento correto para erguer sua torre. Um erro na hora de escolher o lugar de encaixar seus blocos pode fazer com que a luz divina acabe com seus planos ambiciosos, rapidamente e sem nenhuma dó.

Comandos Básicos:

- mover o bloco do topo da pilha para o fundo
- mover o bloco do fundo ao topo
- mover o bloco para a esquerda
- mover o bloco para a direita
- barra espaço** deixar cair a pilha no seu lugar



Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM + Placa 3D
- Fiendish Games

Xarlor



Num futuro distante, o espaço é um lugar onde existem recursos extremamente necessário para a sobrevivência da humanidade, a qual está espalhada por diversos planetas diferentes. Neste clima futurístico de Xarlor, você é John Blade, um mercenário espacial em busca de novas tecnologias para construir novas armas e naves. Mas, em meio a suas explorações, você acaba descobrindo que não é o único navegar na imensidão do vácuo em busca de fortunas



Inteligência e precisão nos disparos é tudo o que você precisa em Xarlor

tecnológicas, piratas e ladrões estão prontos para entrar em uma verdadeira guerra. Pronto ou não, John você não pode perecer na escuridão do espaço. Muitos contam com sua ajuda e, principalmente com seu sucesso. Use sua inteligência e todo o potencial de destruição de sua poderosa nave.

Dica:

- Tente desviar dos tiros inimigos a todo custo, a grande maioria das vezes é possível prever a trajetória dos tiros

Comandos Básicos:

- Todos obtidos através do mouse

Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM
- Moutain King . www.mkings.com



Test Drive 6



Pneus queimados, um cheiro insuportável de combustível e muita velocidade. Este é o melhor resumo para o potencial de Test Drive 6. A série mais aclamada de todos os tempos, volta a ganhar mais uma continuação e, para variar com grandes promessas e diversas inovações.

A princípio, o pessoal da Infogrames, buscou adquirir o maior número de licenças possíveis. E, nesta versão, o jogador irá encontrar uma gama enorme de opções que vão desde os milionários Jaguars até os comuns BMW's. As inovações não param por aí. Foram inclusas, mas de vinte novas pistas, visões de câmeras diferenciadas, a possibilidade de aquisição de novos acessórios



Os melhores carros e as pistas mais alucinantes continuam fazendo a festa dos gamers

para os veículos, entre muitas outras opções inéditas.

Agora chega de papo, pois, o negócio é acelerar fundo!

Dica:

- No modo de perseguição, utilize os atalhos espalhados pelo trajeto para despistar os policiais. Muitas vezes, isto pode não funcionar, mas vale tentar.

Comandos Básicos:

- acelera
- freia
- esquerda
- direita
- barra espaço** freio de mão



Configuração Mínima:

- Padrão + Pentium 200 MHz + 16 MB RAM + placa 3D
- Infogrames www.infogrames.com.br

UM ESPECIAL DE LARA E MUITO MAIS

Neste mês, especialmente, colocaremos uma seção de sites dedicada ao jogo Tomb Raider com os melhores sites sobre a deusa Lara e seu jogo, devido ao grande sucesso do seu lançamento na edição passada.

• TUDO O QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE LARA E TINHA MEDO DE PERGUNTAR

www.catar.com.br/usuarios/anax/lara.htm

Este é o site mais completo sobre a grande Lara Croft. Você poderá ver como ela surgiu, a história misteriosa de seu passado e todos seus dados pessoais. Os acontecimentos em matéria de revista em quadrinhos e como vai a produção do seu filme, links para as páginas principais, etc. Você pode até descobrir muitas coisas interessantes, como saber que, na primeira versão do jogo Tomb Raider, ela seria um homem.



• VOCÊ PODE AJUDAR MUITO AOS OUTROS AJUDANDO A SI MESMO PRIMEIRO

<http://www.golnet.com.br/>

Este é um site muito diversificado, com uma cara bem jovem. Notícias interessantes do dia são colocadas de um lado, e o outro lado é dedicado somente para a parte Gospel. Aqui, você pode encontrar muitas dicas de como viver bem seu dia-a-dia e mesmo que você não seja evangélico, você pode ter palavras de conforto para uma hora da sua vida em que esteja sentindo-se mais afilado. Para os evangélicos, este é um prato cheio, com diversos assuntos, eventos e atualidades.



• VOCÊ SABE TUDO SOBRE LARA?

<http://go.totrb>

Este é o site brasileiro mais dedicado ao jogo Tomb Raider, e também é o mais atualizado do momento. As notícias são atualizadas diariamente, e entre elas estão as do lançamento de Tomb Raider 5 e todo o making-off do filme que está para ser lançado. Uma galeria de fotos muito grande está disponível junto com links, comentários de cada jogo e as melhores dicas.



• QUER CONHECER UMA DAS MAIORES MATERNIDADES DE GAMES DO MUNDO?

<http://www.eidosinteractive.com/>

Este é um nome poderoso na indústria dos games, e aqueles fanaticos por games que querem estar atualizados sobre os últimos lançamentos não podem deixar de por esta página no seu bookmark. Você poderá verificar todos os lançamentos novos, pesquisar os jogos velhos, adquirir fotos de jogos famosos, como Tomb Raider, que é o que tem o maior acervo. Você pode baixar muitos demos oficiais da empresa, que não apresentam defeitos e coletar guias completos dos seus jogos preferidos.



• MONTE O SEU PRÓPRIO ÁLBUM DE FOTOS DA BELDADE VIRTUAL CHAMADA LARA

www.geocities.com/TimesSquareBattlefield3085/tr_gallery.html

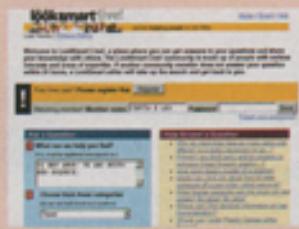
Mais um site de Lara para detonar na sua net e para aqueles fãs que procuram fotos específicas de Lara. Esta página compõe-se apenas de fotos e imagens de Lara de todos os tipos divididas em várias categorias e galerias, e o que não faltam são poses para ela. Muitas páginas, devido ao grande número de imagens são difíceis de carregar. Uma das melhores seções fica com a parte de papéis de parede com imagens para todos os gostos.



• QUEM NUNCA DESEJOU TODAS AS RESPOSTAS? SERVE UMA PÁGINA DA NET?

<http://live.looksmart.com/live>

Este é, realmente um site muito interessante. Quantas vezes por dia surgem dúvidas em nossa cabeça? Muitas. Agora, as respostas, são poucas. Pois a finalidade deste site é responder a todas as suas perguntas sobre praticamente todos os assuntos. Isso mesmo, os mais diversos assuntos que você possa pensar. As perguntas são respondidas por centenas de colaboradores do mundo todo dispostos a dar uma mãozinha para você e esclarecer sua dúvida. E você pode colaborar respondendo as perguntas que estão no quadro.



• FIQUE ATUALIZADO DIARIAMENTE DE TUDO SOBRE LARA

www.ctimes.net

E se você é daquelas pessoas que não passa um dia da vida sem ver uma foto ou ler algo a respeito de Lara Croft, então aqui vai o site que se tornará sua nova página principal do seu browser.

The Croft Times, como o nome já implica, é um jornal da internet que trata única e exclusivamente da tão idolatrada deusa dos games. Aqui você vai ficar por dentro de tudo que se passa no mundo da senhorita Croft - novos lançamentos, novidades sobre o filme em produção, entrevistas com as atrizes que interpretam Lara na vida real, enfim, tudo que o maníaco de carteirinha podia querer.



• UM ELETRODOMÉSTICO A MENOS NA SUA VIDA, SE VOCÊ ESTIVER CONECTADO NA NET

www.usinadosom.com.br/

A cada dia torna-se mais claro que a NET não tem limites, e uma das coisas que faltavam chegou. A Usina do som é um site completo sobre rádio, onde você pode ter acesso às principais rádios e ver o que está rolando por aí, entrevistas e notícias com personalidades do mundo da música podem ser acessadas. Milhares de músicas estão disponíveis para serem ouvidas. Existe, ainda, a opção de fazer sua própria estação de rádio.



Desafios

Está cansado do seu Windows todo cinza com as velhas nuvens no fundo? Nessa edição, você encontra diversos "themes" de jogos diferentes para dar aparência e vida nova ao seu sistema.

Importante:

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

MAIS DESAFIOS DA EDIÇÃO 36 TRAZ:

Temas para Windows - 9 temas para Windows:

Tema	Arquivo
Abe's Odyssey	abetheme.zip
Unreal	unreal.zip
Total Annihilation	totalannihilation.zip
Shogo	shogotheme.zip
Shadow	Warriorswtheme.zip
Forsaken	forsaken.zip
Gangsters	gangsters.zip
Hidden and Dangerous	hd.zip
Motorhead	mheadtheme.zip



MYTH 2 — Novo mapa multiplayer

Nome do arquivo: Leagues.zip

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\MYTH2\

Como instalar:

Simplesmente copie o arquivo "Leagues from nowhere" no seu diretório "plugins", que se encontra no diretório onde Myth2 foi instalado. Exemplo: Se você instalou o jogo no diretório padrão, o arquivo deverá ser copiado para C:\Arquivos de Programas\Myth2\Plugins\.



Army Men 2 — 6 novos mapas multiplayer

Nome do arquivo do instalador de níveis:

am2_maps.exe

Localização desse arquivo no CD2: \DESAFIOS\ARMYMEN2

Como instalar os níveis através deste programa:

Dê um duplo clique no arquivo acima e o programa irá se auto instalar. Atenção porém: você precisa ter o jogo Army Men 2 completo instalado e

Instalação:

Todos os arquivos encontram-se no diretório \DESAFIOS\THEMES do CD2. Abra o Windows Explorer e vá até o diretório C:\program files\plus\themes. Dentro desse diretório, crie uma pasta com o nome do theme que você deseja instalar, por exemplo, C:\program files\plus\themes\Forsaken. Então clique duas vezes no arquivo do theme que você deseja instalar. No caso, clique em forsaken.zip duas vezes. Extraia os conteúdos do arquivo zip para o diretório que você criou. Você pode, então, mudar o theme do seu Windows indo ao painel de controle.

MYTH 2 - novo mapa multiplayer

SOUTH PARK - 3 screensavers exclusivos

ARMYMEN2 - 6 novos níveis multiplayer

STARCRAFT - 7 novos mapas multiplayer

SHADOW WARRIOR - 12 novos mapas

BLOOD - 4 novos mapas

UNREAL - 4 novos mapas



SOUTH PARK

South Park — Screensavers especiais

Nome dos arquivos dos screensavers: South Park 3D Spectacular.scr
southpark1.exe
southpark2.exe

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\SOUTH PARK\

Como instalar:

Copie o arquivo .scr para o diretório \WINDOWS da sua máquina e selecione-o a partir das propriedades de vídeo para ativá-lo. Para instalar outros dois screensavers. Simplesmente dê um duplo clique sobre os arquivos e siga os procedimentos que serão apresentados na tela de instalação. Se necessário, acesse as propriedades de vídeo para ativá-los.

35 megas disponíveis em seu disco rígido. Depois disso, rode o jogo e vá em multiplayer e, simplesmente, selecione um dos novos mapas.

6 novos mapas:

Kitchen Madness

Road War

Hobby Table Havoc

Carpet Carnage

Bedroom Bonanza

Rec Room Rumble





Starcraft — Novos mapas multiplayer

Nome do mapa	Terreno	Tamanho	Jogadores	Nome do arquivo
Desert Bloom (necessita de broodwar)	deserto	192x192	2 a 5	desertbloom.zip
Whirlwind	floresta	128x96	2 a 3	whirlwind.zip
Backlash	badlands	128x192	2 a 8	backlash.zip
Pyroclasm	cinzas	128x96	2 a 4	pyroclasm.zip
Bull's Eye	espaço	128x128	2 a 4	bullseye.zip
Endurance (use map settings)	floresta	256x64	2	endurance.zip

Nome do mapa	Terreno	Tamanho	Jogadores	Nome do arquivo	Wide
Horizons (necessita de broodwar)	deserto	256x192	2 a 6	widehorizons.zip	

Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\STARCRAFT\

Como instalar:

Simplesmente clique duas vezes no mapa que você deseja instalar e extraia os arquivos para o seu diretório de mapas onde o seu starcraft foi instalado. Na maioria dos casos, essa pasta está em C:\Program Files\Starcraft\Maps\ ou C:\Arquivo de Programas\Starcraft\Maps.

Obs.: Os arquivos marcados com "necessita de broodwar" só funcionam se você tiver instalada em seu PC a expansão Brood War para Starcraft.



Shadow Warrior — Novos mapas

Nome do mapa
(nome do arquivo):

Vulcano.map	Neosaka.map
Infiltr8.map	Stealthw.map
Mrciff.map	todeath.map
Myhome.map	Torture.map
Navyseal.map	Twilight.map
Neojapan.map	Winterh.map



Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\SW\

Como instalar:

Copie os mapas do CD para o diretório onde você instalou Shadow Warrior. Na maioria dos casos, esta pasta é a C:\SW. Vá, agora, ao Iniciar do Windows, Programas, Prompt do MS-Dos. Uma vez com o prompt do Dos ativado, digite cd\sw e pressione enter para entrar no diretório de Shadow Warrior. Então, digite "sw -map "nome do mapa"". Por exemplo: Para jogar vulcano.map, digite sw -map vulcano.



Blood — Novos mapas

Nome do mapa (nome do arquivo)	Modos de jogo disponíveis para o mapa: Deathmatch?	Single-player?	Cooperativo?
Shopping.map	Sim	Sim	Sim
Scary.map	Sim	Sim	Sim
Mrdoom2.map	Sim	Sim	Sim
Lavaofobia.map	Sim	Sim	Sim



Localização desses arquivos no CD2: \DESAFIOS\BLOOD\

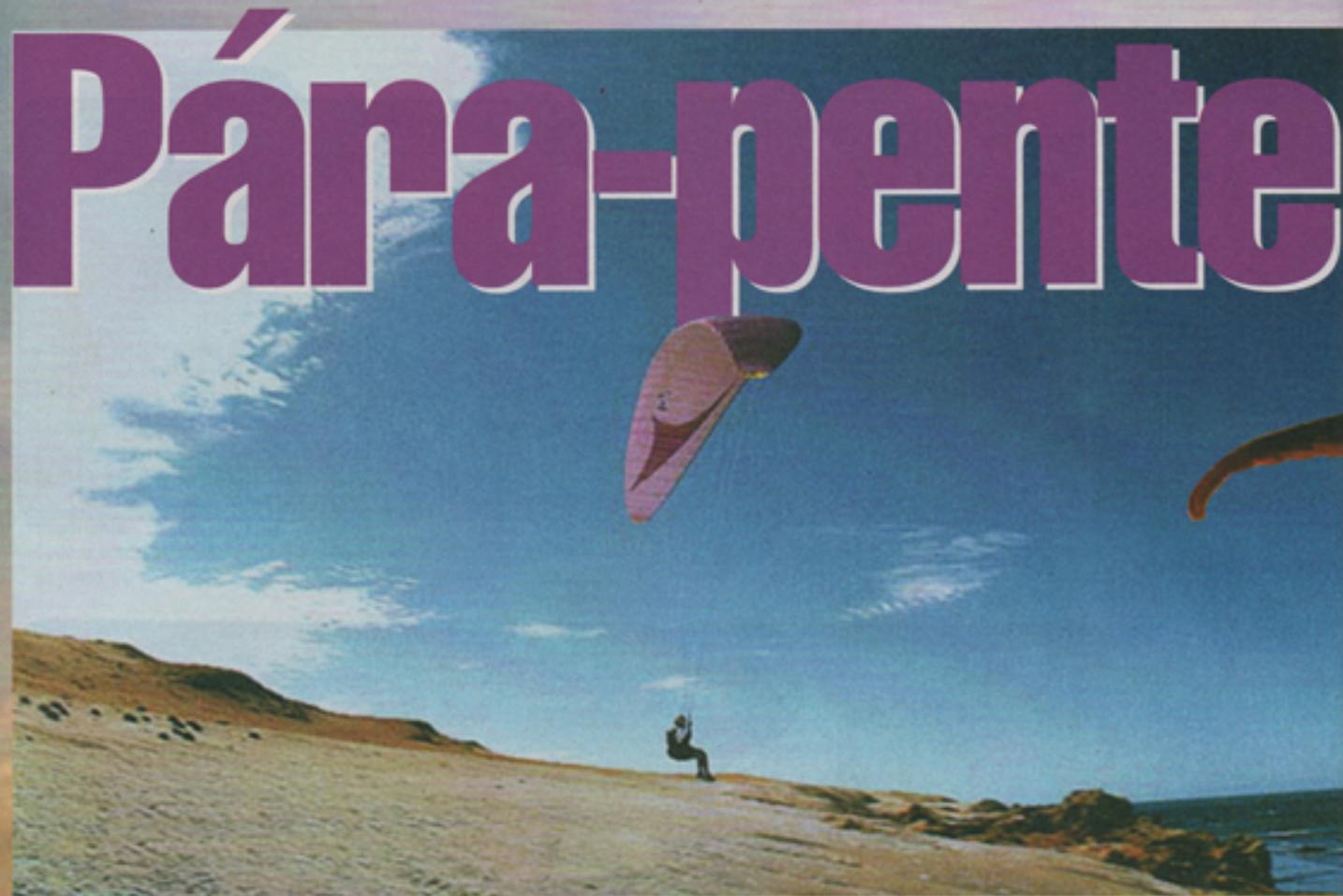
Como instalar:

Copie os mapas do CD para o diretório onde você instalou Blood. Na maioria dos casos, esta pasta é C:\Blood. Vá, agora, ao Iniciar do Windows, Programas, Prompt do MS-Dos. Uma vez com o prompt do Dos ativado, digite cd\blood e pressione enter para entrar no diretório de Blood. Então, digite "blood -map "nome do mapa"". Por exemplo, para jogar lavaofobia.map, digite blood -map lavaofobia.



Unreal — Novos mapas

Nome do mapa (nome do arquivo)	Modos de jogo disponíveis para o mapa: Deathmatch?	Single-player?
Claycle.zip	Não	Sim
Bald.zip	Não	Sim
Base1.zip	Sim	Sim
Bloodmatch.zip	Não	Sim



A equipe PC Gamer Brasil em mais uma aventura aérea

Vida de gamemaniaco não é nada fácil... Entre a debulhação de um game e outro, nós ainda temos de achar tempo para praticar alguns esportes adrenalizantes, mas, isso nunca será um problema. Na verdade, quanto mais desafiador for a aventura, melhor será o resultado. Com este pensamento em mente, já dei para perceber que, todo mês, nossa equipe passa horas discutindo, durante as reuniões de pauta, qual será o próximo esporte radical, transformando a

redação de games em um palco para aventureiros radicais. O fato de já ter praticado um bom número de modalidades diferentes não torna as coisas menos complicadas. Em meio a tantas opções, é muito difícil chegar a uma conclusão. Mas, neste mês, toda a equipe tinha um desejo em comum: voltar aos céus, já que, desde a edição 28 - Hexen II, quando pulamos de pára-quedas, não realizávamos nenhum esporte que envolvesse a adrenalina das alturas. A escolha não podia ser outra senão conhecer de perto o pára-pente, ou pára-glider, para os íntimos.

Nossa aventura tinha lugar e hora certa para acontecer. Mas, como tudo dependia do fator climático, também conhecido como vento, as coisas podiam ser adiadas ou, até mesmo, canceladas. Em pleno sábado após o almoço, partimos para mais um serviço rotineiro (isso só meia essebe, pedimos desculpas aos leitores que não entenderam a nossa sacadinha).

Depois de um verdadeiro rally off-road até o topo da Pedra Grande, em Atibaia, um dos melhores picos para prática no estado de São Paulo,



O silêncio unido a adrenalina tornam a prática do Pára Pente um sinônimo de pura diversão

SAIBA COMO SURGIU ESTE ESPORTE FASCINANTE:

O pára-gliding, mais ou menos como o conhecemos hoje, desenvolveu-se a partir do pára-quedismo, no inicio da década de 80. No começo, eram utilizados pára-quedas de salto, e as decolagens aconteciam do alto das montanhas com o equipamento já aberto, inflando-o contra o vento. Os primeiros modelos foram muito semelhantes aos pára-quedas direcionáveis, retangulares.

O elo perdido entre os dois esportes foi providenciado por alpinistas europeus, que desciam voando das montanhas depois de correr encosta abaixo inflando pára-quedas cada vez mais "lapidados" aerodinamicamente para planar mais e mais.

A partir desta época, o paraglider começou a ser levado a sério como forma de voo livre, mas, só no final dos anos 80, o aperfeiçoamento dos equipamentos passou a proporcionar performances capazes de satisfazer quem pretendia, mais do que descer de montanhas, realmente voar.



A sensação de voar de Pára-pente não pode ser traduzida em poucas palavras



O praticante pode conferir um dos mais belos visuais da natureza

a bordo de uma Towncar, o vento nos deu as costas, literalmente. Desanimados, mas não derrotados, resolvemos lutar contra o tempo e partir para outro pico. Novamente, nossa equipe enfrentou a poeira e os salavancos, que, diga-se de passagem, não foram poucos, para chegar em Mairiporã. A vista maravilhosa e o céu infestado de pára-quedas coloridos já era o indicio de um desfecho maravilhoso para a matéria.

Como todo bom gamer, precisávamos saber como o esporte funcionava e quais seriam os riscos. Para a nossa surpresa, os instrutores deixaram claro que a prática de pára-pente não apresenta quase nenhum risco, desde que os praticantes sigam as normas de segurança de maneira rigorosa. Para os apavorados de plantão, vale ressaltar que o equipamento conta, inclusive, com um pára-quedas reserva no caso de alguma pane ou erro.

Após a checagem do equipamento básico, que consiste em: velame (vela de nylon rip-stop que constitui a asa), selete (cadeira onde o piloto vai sentado), pára-quedas reserva, capacete, bota (proteção do tornozelo para pequenos tombos na decolagem ou no pouso), macacão, luvas, rádio de comunicação e variômetro (instrumento que indica a altitude do voo assim como a variação positiva ou negativa de deslocamento vertical - ou seja, indica se você está subindo ou descendo); finalmente, chega a "HORA H".

A adrenalina já podia ser percebida na alma de todos os aventureiros virtuais. Tudo pronto, é hora de correr para levantar voo, o coração começa a bater forte e, de repente, o que era privilégio dos pássaros torna-se uma realidade entre os pobres seres humanos. O silêncio somado à paisagem e à tranquilidade, salma até o mais cético dos seres desprevidos de asas.

Quase esquecemos de comentar... Como em toda aventura do time mais alucinante do planeta, temos, mais uma vez, astros das "vídeo casseteadas". Em alguns momentos, o vento não entrava pelo lado certo, e era necessária a ajuda de algumas pessoas para devolver ao solo os aprendizes de pássaros, evitando que os

praticantes sejam levados para o lado errado ou sofram algum tipo de acidente. Mas, voltando para o lado bom da coisa, o voo duplo pode durar várias horas, a sensação, uma mistura de adrenalina e paz, é uma das mais incríveis do mundo. Como já estamos quase no fim da tarde, e novamente o vento resolveu não ajudar, passamos alguns momentos no ar e pudemos conferir na pele o quanto emocionante é poder voar. O vilão da história, o senhor vento, não permitiu que a equipe aterrissasse no ponto de decolagem. Mas, isso não tirou a graça da aventura, muito pelo contrário. Atingimos o solo próximo à rodovia que liga São Paulo a Minas Gerais, com uma grande quantidade de espectadores.

Se você já está louco para ver como foi realmente nossa aventura, dê uma olhadinha no vídeo que está no CD-Rom desta edição e deixe sua mente voar... ■

PÁRA-PENTE: COMO PRATICAR E COM QUEM

Qualquer pessoa a partir de 16 anos (com autorização dos pais ou responsável legal) pode estar praticando este alucinante esporte. Nele, o aventureiro decola de uma montanha e voa tranquilamente, podendo contemplar a exuberante natureza do local.

Nos vôos duplos, o praticante voa conectado ao instrutor em um equipamento especial e de última geração. Para voar sozinho, torna-se necessária a conclusão de um curso.

O curso de Pára-pente é rápido e fácil. Varia de 2 a 3 meses e, logo nas primeiras aulas, o aluno já comece a voar. Sempre acompanhado por instrutores credenciados pelo Departamento de Aviação Civil (D.A.C.) o aluno recebe, ao final do curso, o certificado de Piloto Desportivo emitido pelo Ministério da Aeronáutica. O programa do curso é composto por aulas teóricas com material audiovisual e aulas práticas. Todo o equipamento utilizado é fornecido pela escola.

ESTÁGIOS DO CURSO:

Primeiro Estágio: Você aprenderá técnicas para inflar e controlar o para-geleider no solo.

Segundo Estágio: Você vai aprender a decolar e pousar em morros baixos. Neste estágio, você vai voar sempre bem próximo ao solo.

Terceiro Estágio: Agora, é só começar a voar alto.

A ADRENA TRIP

A Adrena Trip é uma agência especializada em esportes de aventura, ecoturismo e cursos. Dispomos das mais diversas modalidades de esportes de aventura e destinos ecoturísticos nacionais e internacionais. Além disso, preparamos o seu pacote personalizado para grupos empresariais, terceira idade, e deficientes físicos. A Adrena Trip opera vôos em Altibaia - SP, São Vicente - SP, Mairiporã - SP e Andradatas - MG.

Adrena Trip

Av. Engenheiro Caetano Álvares, 5.678 - São Paulo - SP
Para maiores informações e reservas, ligue: (0xx11) 6950-9373



Pinoke

Que tal sentir o cheiro dos jogos? Com certeza, jogando algum grande game, você já deve ter pensado: por que algum desenvolvedor não inventa uma maneira de transmitir a realidade extrema através do olfato? Bem, um em especial acaba de disponibilizar um acessório exótico e divertido. Pinoke é um sistema gerador de aromas que, conforme pesquisas recentes, pode aumentar a emoção do jogador ao extremo, contando com um sistema de refil que permite ao usuário trocá-lo de maneira simples e rápida. Pinoke é um acessório que logo deverá



chegar ao mercado nacional e agradar em cheio a galera.

Preço sugerido: Não divulgado

Onde encontrar:

www.aromajet.com

Small Talk Mouse Phone

Se você for um adepto da praticidade, aqui vai uma dica quente: que tal unir o mouse a um telefone? Isso parece estranho? Mas, não é. A FoneFront Technologies, uma empresa de telefonia americana, acaba de lançar um mouse compacto e com detalhes ergonômicos diferenciados que funciona, também, como um telefone viva-voz. A estética do produto é outro fator que merece grande destaque.



Preço sugerido: Não divulgado

Onde encontrar:

www.ffront.com

Xterminator

Xterminator é um controle para quem procura unir a agilidade dos movimentos à precisão dos tiros. Indicado para ser utilizado em jogos de ação e até simuladores, este é um joystick totalmente diferenciado, com mais de 40 funções programáveis e design que une a um joystick cheio de recursos e reposta digital.

Preço sugerido: US\$ 60,00

Onde encontrar: <http://dev.gravis.com>



Pool Shark Mouse

Agora, nossa dica vai para os amantes dos jogos de sinuca virtual. Imagine disputar partidas com um taco muito parecido com o de verdade através do Windows. O que, para muitos, parece mágica, na verdade chama-se Pool Shark Mouse, um dispositivo similar a um mouse, com um pequeno controle de movimentação na parte de cima, onde o taco fica preso. Projetado para ser um joystick, este mouse pode ser conectado na saída USB.



Preço sugerido: não divulgado

Onde encontrar:

www.interact.com

Voodoo 5 6000

Se você já tinha a impressão que sua placa estava ficando ultrapassada... Agora pode ter certeza! Finalmente, a revolução no mundo das placas começou. Desde o meio do ano

passado, quando a 3dfx anunciou uma nova geração de placas aceleradoras 3D, o universo gamer entrou em pavorosa a espera de uma nova e poderosa força. A nova linha já começou a ser

distribuída pelo mundo e, realmente, estão provando fazer jus a todo barulho causado. A Voodoo 5 6000 é a top de linha, provida, acredite, de quatro processadores, 128 MB e slot AGP. Para se ter uma idéia do poder desta placa, é necessário uma fonte de alimentação exclusiva para a placa 3D.

Obviamente, o custo para se comprar uma beleza dessas não é baixo, mas em compensação irá demorar alguns anos para que fique desatualizada.

Preço sugerido: US\$ 599,00 (nos EUA)

Onde encontrar: www.3dfx.com

EXPEDIENTE: Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda. telefone: (0xx11) 6942-2222. • Os CD-ROMs brindes são parte integrante desta edição • **Bureau:** Fotofacto • **Impressão:** Margraf/Plural • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi • **Jornalista Responsável:** Alfonso Capelas Jr., Mtb 20.263 • **Arte:** Guilherme Pereira (Concepção e Design) • **Equipe:** Alessandro Treguer, Carlos Soares Silva, Kleber Pedroso, Rudi de Souza Feijó, Rodrigo Rudiger • **Diagramação:** Malton K. D. Sato e Emerson Freire • **Colaboraram nesta edição:** Daniel Friedlander e Rad 3 Comunicações (Ilustração). As matérias desta edição traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK.

MONACO GRAND PRIX

racing simulation 2

Você na Pole Position

JOGO COMPLETO
NOTA PC GAMER 91%



O mundo milionário da velocidade
acaba de desembarcar no seu jornaleiro.

Mônaco Grand Prix 2, um simulador de corrida com
extremo realismo irá colocar você dentro do cockpit de um Fórmula 1.



3DGAMER

PC GAMER BY

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DEDICADA AOS GAMERS COM PLACA 3D

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

3Dfx

QUALIDADE
CD EXPERT

©1999 Ubi Soft Entertainment. "MONACO GRAND PRIX racing simulation 2" e "Ubi Soft" são marcas registradas da Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados. "MONACO GRAND PRIX" e "GRAND PRIX DE MONACO" são marcas registradas da A.C.M., Automobile Club de Monaco. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas registradas ou nomes comerciais são de propriedade de suas respectivas titulares.

Uma incrível saga de estratégia,
guerra e magia



GAMES WEEK

9/10

COMPUTER GAMES ONLINE

4/5

NEXT GENERATION

5/5

PC GAME REVIEW

5/5

AGE OF WONDERS™

- Explore vastas áreas abertas, descubra tesouros em regiões subterrâneas e interaja com o terreno através de um sofisticado editor de mapas.
- Forje alianças estratégicas com raças compatíveis para obter novas habilidades e poderes especiais.
 - Mais de 100 unidades diferentes de combate e mais de 50 heróis que aprimoram suas experiências de combate e poderes especiais.
 - 12 raças jogáveis, incluindo humanos, Orcs, Anões e Desmortos.
 - Conjure mais de 100 magias espalhadas entre as esferas da magia.
 - Batalhe em vastas áreas abertas, derrube fortificações nas cidades e explore catacumbas escuras.
 - Tome decisões críticas envolvendo cidades capturadas, tropas de assalto, uso de diplomacia ou da superioridade bélica.

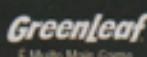


PUBLICADO POR:



WWW.GODGAMES.COM

DISTRIBUÍDO POR:



E Muito Mais Game

WWW.GREENLEAF.COM.BR

DESENVOLVIDO POR:



TRIUMPH STUDIOS



Age of Wonders™, Triumph Studios™ e seus respectivos logotipos são marcas registradas da Triumph Studios. Epic Megagames e seu respectivo logotipo são marcas registradas da Epic Megagames, Inc. Gathering of Developers™, godgames e seus respectivos logotipos são marcas registradas da Gathering of Developers, Inc. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos Muitos



CD EXPERT

NORTON
AntiVirus
PROTECTOR



SOU MUITO MWS SOU MWS PC GAMER.

SOU MWS

PC EXPERT

disc

13+

EIDOS

ASYLUM

JOGO COMPLETO

DEATH TRAP Dungeon

CD publicado por CD EXPERT Editora. Todos os direitos reservados. Fazendo parte da coleção de jogos da Eidos. Death Trap Dungeon é uma marca registrada da Eidos Interactive, e é usada sob permissão. CD publicado por CD EXPERT Editora. Todos os direitos reservados. Fazendo parte integrante da revista, não pode ser vendido separadamente.

- Beetle Crazy Cup
- Bust-A-Move 4 • Croc 2
- Crusaders of Might and Magic
- Cue Club • Devil Inside • Fightér Ace II
- Gearhead Garage • Gem Master • Hearts
- Kawasaki ATV PowerSports • Le Mans 24 Hours
- Majesty • Missile Command • Mr. Ball
- Pro Pinball: Fantastic Journey • Rainbow Six: Rogue Spear
- Test Drive 6 • Tower Of The Ancients • Xarior



CD publicado por CD EXPERT Editora.
Todos os direitos reservados.

CD EXPERT © 2000

Fabricado por SONOPRESS ®

Indústria Brasileira

O CD gratis é parte integrante da revista.
Não pode ser vendido separadamente.



SOU MAIS PC GAMER. SOU MUITO MAIS CD EXPERT. COLEÇÃO ME

20 JOGOS

DEMONSTRATIVOS

Dicas Códigos

Confira, neste CD, os macetes
para mais de 500 jogos

CD EXPERT

CDE36_CDB

Os jogos contidos neste CD são shareware ou demovis com limitação na sua funcionalidade