

O MELHOR DA

PC GAMER

BRASIL

JOGO COMPLETO
EM PORTUGUÊS

O melhor da PC GAMER
CD EXPERT
O melhor da PC GAMER

DC

DARK COLONY

CD EXPERT

Recomendadas por gamemaníacos!



Shadow Warrior



Total Annihilation



Test Drive 4



Blood



Oddworld + Excalibur

Revista CD EXPERT: Um jogo atrás do outro. Colecione.

Se você perdeu alguma destas edições, ainda há tempo de completar sua coleção. Elas continuam à venda em bancas ou nas melhores lojas de informática. Mas corra, porque alguns títulos já estão acabando. Só o que não acaba é a satisfação de ter os melhores games do planeta na tela do seu computador.



EXPERT LEITOR



A participação de nossos leitores tem sido sensacional. Dúvidas, críticas, sugestões não param de chegar. Leia a seção e veja se sua carta foi a escolhida entre as centenas que chegaram à redação.

8

EXPERT ARTISTA

Este é o portal mágico por onde entram a imaginação e a força de vontade dos futuros artistas. Envie-nos seu desenho e mostre para a galera que você tem talento. Vale qualquer personagem...



9

EXPERT DICAS

Você está cercado. Os inimigos estão em maior número e armados até os dentes...

Quando tudo parece perdido, surge aquela dica incrível para tirar você do sufoco. O jogo Excalibur 2555 AD está detalhado em um walkthrough completo.



10

EXPERT RANKING

Conheça os principais demos-jogáveis que já saíram em nossas revistas, representantes ilustres do melhor já lançado, e consulte uma tabela que apresenta os jogos mais vendidos.



20

EXPERT SUGESTÃO

A edição número 6 da revista PC EXPERT, além dos principais utilitários e programas que não podem faltar no seu computador, traz a versão 3.0 do Sistema Operacional LINUX. Imperdível!



21

EXPERT GAMES

Estes jogos nem saíram da fábrica ainda. E daí? Nunca é cedo demais para nossos leitores. Conheça antes os principais lançamentos.



22

EXPERT NEWS

As novidades do mundo dos games surgem a todo instante. Saiba das últimas e mostre para seus amigos que você, além de jogador habilidoso, é também muito bem informado.



25

EXPERT PREVIEW

Em breve, estes jogos estarão nas lojas. Antes de comprá-los leia esta seção e decida quais terão a honra de fazer parte da sua coleção. Vai ser difícil escolher!



28

EXPERT REVIEW

Os segredos dos principais jogos são apresentados em detalhes. Conheça Simcity 3000, o grande lançamento da Electronic Arts, e mais Close Combat III, Heretic 2...



33

EXPERT BRINDE

Dark Colony em português é o jogo completo desta edição. Use toda sua habilidade para comandar suas tropas em batalhas pela posse do planeta Marte.



44

EXPERT JOGOS

Nossa tradicional coletânea de demos-jogáveis está mais completa do que nunca. Jogue os principais lançamentos e enfrente adversários sedentos pelo seu sangue.



52

EXPERT RADICAL

Depois de ler nossa matéria sobre Mountain Bike será difícil segurar a vontade de pegar sua magrela e sair por aí, curtindo belas paisagens e trilhas pouco exploradas.



62

EXPERT INTERNET

Viaje conosco pela grande teia descobrindo lugares que só a CD EXPERT poderia levar. A variedade, marca registrada desta seção, é a certeza das surpresas.



64

EXPERT HERÓI

Ternos impecáveis e muito mistério no ar. Estamos falando dos Homens de Preto, membros de uma organização secreta...



66



A grande quantidade de cartas que chegam à redação todas as semanas é mais uma prova do sucesso da CD Expert. São pedidos, sugestões, elogios e, como não poderia deixar de ser, alguns puxões de orelha também. Fiquem tranquilos: estamos nos empenhando ao máximo para fazer CDs e revistas cada vez melhores!



Willian e Paulo: parte dos vossos desejos está sendo atendida nesta mesma edição. Quanto aos demais... aguardem!

Equipe da CD Expert

A revista está excelente! Não há concorrente digno que se aproxime de vocês! Gostaria que vocês publicassem jogos no estilo RPG ou simuladores de avião completos. Outra coisa: será que vocês poderiam me comunicar com antecedência qual jogo vai sair na revista?
Willer S. Damazio
Vinhedo, SP



Lá vai:
Play All Games Club
Rua Nanuque, 215, apto 171
Vila Leopoldina - São Paulo, SP
CEP 05302-030

Caros amigos

Quero lhes dar os parabéns pelos CDs e revistas, estão ótimos. Gostaria de dar uma sugestão: coloquem pôsteres nas revistas, de preferência separados para que não seja necessário recortar.

Haika Priscilla R. de Santana
Rio de Janeiro, RJ

Anotamos sua sugestão Haika. A propósito, você conferiu o calendário exclusivo que saiu na edição 21?

CD Expert

Sou fanático por jogos de computador, principalmente pelos de estratégia. Gostei muito do jogo Total Annihilation, que tem grandes opções de estruturas e veículos. Peço que coloquem na revista mais jogos de estratégia, como C&C, KKND, Dark Colony, etc.

Willian A. Krassowski
Foz do Iguaçu, PR

Prezados Amigos

Comprei a revista CD Expert especial futebol e gostei muito. O jogo Actua Soccer é simplesmente demais. Gostaria que vocês colocassem nos CDs jogos completos de estratégia como Myth: The Fallen Lords, Dark Colony e Constructor, mesmo que fossem em edições especiais.

Paulo Henrique S. Alves
Itaquaquecetuba, SP

Willer, não é sempre que sabemos com antecedência qual será o jogo (ou os jogos) da edição - até nós somos surpreendidos de vez em quando! Mas anotamos as suas sugestões, ok?

Eu queria pedir um favor: moro em Cajuru, perto de Ribeirão Preto, e não encontro o CD Actua Soccer na banca de revistas da cidade. Vocês podem mandar este e outros CDs para cá?

Ernane S. J. Garcia
Cajuru, SP

Você pode encomendar os produtos da CD Expert pela Fast CD. Os telefones são (011) 3666.7725 e (011) 3666.7966.

Somos membros do Play All Games Club e leitores assíduos da revista CD Expert. Gostaríamos que publicassem o endereço do nosso clube. Ele é dedicado a enviar dicas e notícias sobre jogos para PC.

Breno e Daniel M. Mearim
São Paulo, SP



Infelizmente não trabalhamos com sistema de assinaturas.

Nosso e-mail: suporte@cdexpert.com.br.

Agradecemos as sugestões de Adalberto M. dos Santos, Antônio C. Luppi Júnior, Antonio Teobaldo A. Neto, Arthur Lucena A. de Sousa, Bárbara Kelly R. Paixão, Bruno E. Santos, Caetano Tadeu R. Ferreira, Carlos M. da Silva, Damiana Helena A. Bem, Devanir A. Júnior, Éder R. Macêdo, Fábio Baranoski, Filipe Escalise, Gilcio Grella, Helenita e Rodrigo dos S. Ferreira, Juan J. Cruz Silva, Julio Cesar B. Vilela, Leandro Gama e S. de Omena, Lucas R. de Barros, Luiz H. Ribeiro, Marco C. Leite, Marcos César da S. Aguiar, Mariana Ferrari, Mateus A. Martins, Mateus B. de Oliveira, Natalia P. Mascimino, Patric D. Lage, Paulo R. Pamplona, Pedro A. Naldi, Rafael S. Bonelli, Rodrigo J. Afonso, Tarsis T. Melloni, Wanderson B. Barbosa e William Araújo C. Alves... ufa! Elas foram encaminhadas para a diretoria, ok, galera! ■

CD EXPERT EDITORA
Caixa Postal 13.546
CEP 03399-970
São Paulo - SP
Brasil

EXPEDIENTE

Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.

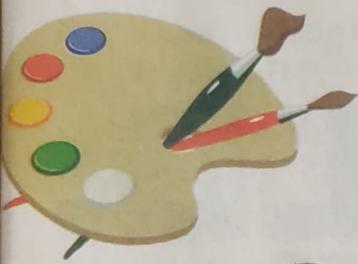
F: (011) 6942-2222. Os CD-ROMs brinde são parte integrante desta edição. • Bureau: Oesp • Impressão: W. Roth/ Margraf

• Jornalista Responsável: Afonso Capelas Jr. MTB: 20.263 • Concepção e Design: Guilherme Pereira Pinto

• Distribuição: Dinap S/A • Electroliber Ltda - Rua Vasco da Gama, 4- 4A, Sacavem - Lisboa - Portugal • Diretores: Reinaldo Cruz Garcia

• Andrea Carla Miranda • Carlos Sérgio Cursi • Equipe Técnica: Carlos Soares Silva • Maurício Vismona Gibrin • Alexandre Ricardo Alves / Rodrigo Rudiger

• Agradecimentos: Rad 3 Comunicações • As matérias desta edição traduzidas ou reproduzidas da revista PC Gamer são de propriedade e responsabilidade da Future Publishing Limited, UK.



Aqui você tem um espaço aberto para deixar fluir sua imaginação. Para ver seus desenhos publicados nesta seção, basta enviá-los para a Caixa Postal 13.546, Cep 03399-970, São Paulo, SP.



Alan Turatti de Amorim,
13 anos (Florianópolis - SC)
"Para meus amigos
de Florianópolis e Sta. Maria!"



Hugo Tremonte, 9 anos
(Foz do Iguagu - PR)

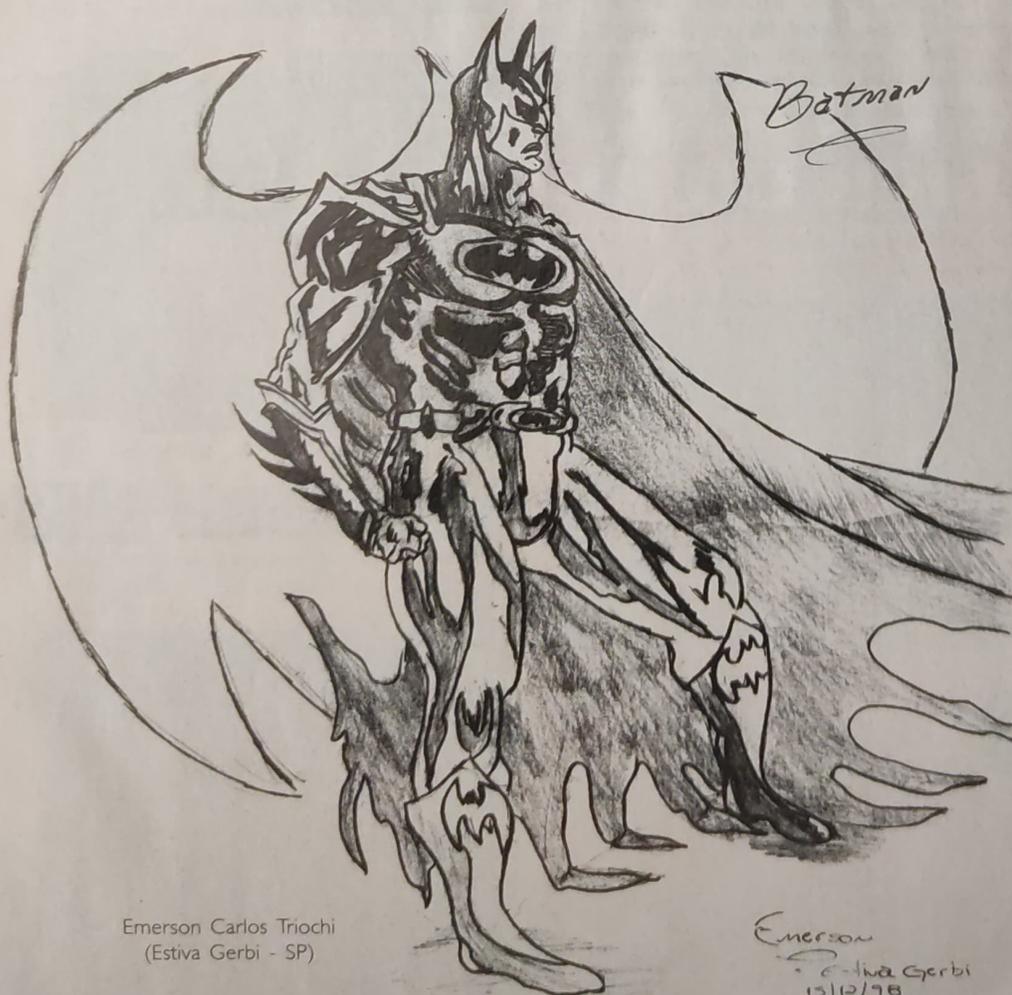
EXPERT MAN



Tiago Pimentel Victório
(Flamengo - RJ)



Alexandre Maranhão
Menezes Neto (Belém - PA)



Emerson Carlos Triochi
(Estiva Gerbi - SP)

Emerson
Estiva Gerbi
15/12/78



Ariel Santa Rosa Moreira,
13 anos (São Paulo - SP)

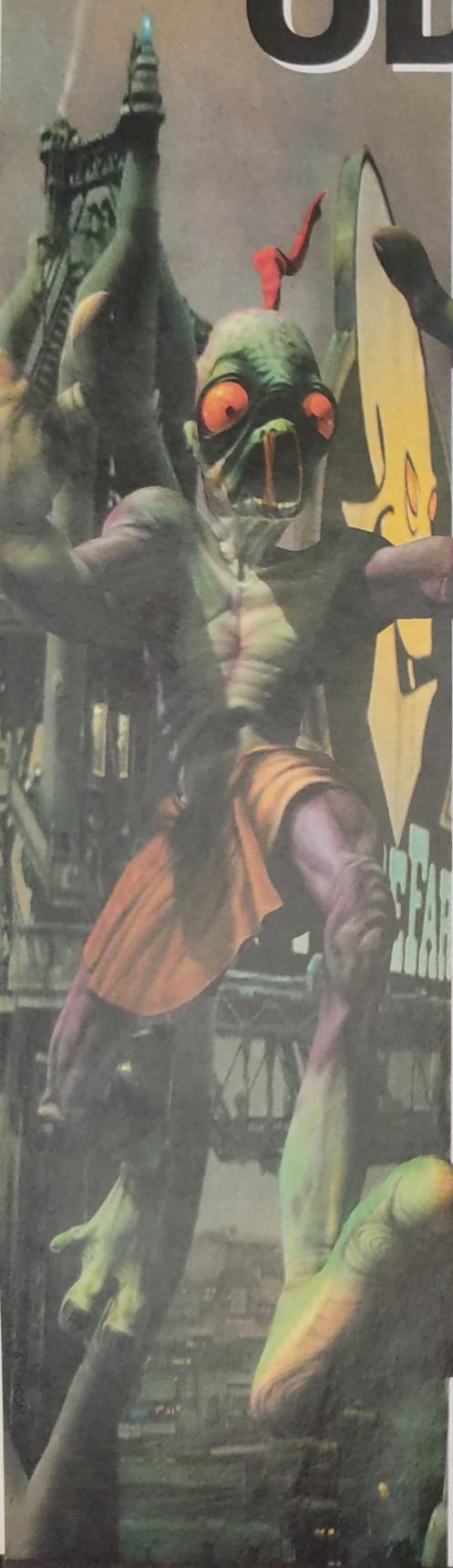


Robson Firmino da Silva, 15 anos
(Parelheiros - SP)
"Um grande beijo EXPERT para
toda a sua família, Robson!"



WALKTHRU

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE



Hello! Quem adquiriu a edição passada da CD EXPERT vibrou, gritou e jogou muito Oddworld: Abe's Oddysee! Nosso camarada Abe é um tanto esquisito, mas soube conquistar os CD EXPERT maníacos com muita aventura e várias situações-surpresa. O Oddworld transformou-se na sua nova casa! Na pele do alienígena Abe, você pode ter empacado em alguns lugares ou mesmo ter deixado passar as muitas passagens secretas que o jogo reserva. No Walkthru deste mês, você confere a primeira etapa da odisséia de Abe: escapar da Rupture Farms, seu cativeiro. Todos os passos, todas as dicas e todas as passagens secretas para você terminar esta primeira etapa resgatando seus amigos por completo e aprendendo um pouco mais sobre Oddworld: Abe's Oddysee. Follow me!!

SEIS DICAS EXTRA-TERRENAS PARA DETONAR COM ABE

- 1) Se você estiver em uma tela junto a um Slig e nessa tela não há nenhum sensor orbital (que lhe impede de usar o canto com um raio), não perca a oportunidade de dominar o corpo do condenado;
- 2) Preste atenção em todas as telas que têm objetos ou formações que possam esconder uma entrada secreta. Na primeira fase, por exemplo, esses objetos são barris;
- 3) Depois de dominar o corpo de um Slig, avance com ele o máximo de telas que puder, para "limpar" o caminho dos indesejáveis;
- 4) Quando chegar a uma tela que possui uma máquina de bombas, procure sempre levar uma bomba ao sair da tela. Ela pode ser útil mais adiante;
- 5) Você só é avistado por um inimigo caso corra, pule ou ande normalmente. Se você andar na ponta dos pés atrás de um inimigo, você não será descoberto;
- 6) A munição da arma de um Slig é infinita: não economize quando atirar neles, exceto se tiver Mudokons por perto.

VAMOS RELEMBRAR OS COMANDOS PADRÕES DO GAME

Andar Canto/Telecinética

+ Correr

Gamespeak

+ Andar na ponta dos pés

+ Lançar objeto/atirar (quando você estiver com outro corpo)

Pular Ação

Agacha/desmonta animais Rolar (quando agachado)

Acionar a maioria dos objetos / Montar animais / Entrar em portas / Saltar em tubulações etc

+ + Rolar enquanto estiver correndo

+ + Pular enquanto estiver correndo

Pausa

As teclas numéricas servem para fazer os diálogos entre Abe e seus companheiros de raça

saudações risada

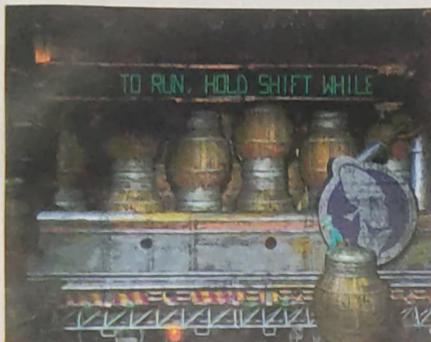
siga-me! assoviar

espere usar os poderes da mente contra os inimigos

expressão de fúria

1º nível: ESCAPE FROM RUPTURE FARMS

1) Aqui começa a sua jornada. Depois de curtir o fantástico vídeo de apresentação e sentir na pele de uma vez por todas o drama de Abe... Tcharam! Passagem secreta! Mas já?! É, meu amigo. Muita gente pode até ter passado batida por esse ponto, mas o início do game já traz uma sala escondida. No ponto da foto, atrás do barril, desça com Abe.



ÁREA SECRETA Nº 1

2) Você consegue ver Abe na foto A? Desça até ali com cuidado e puxe a alavanca. Logo em seguida, desça pela abertura. Você cairá na sala da foto B.



Agora, você vê um Slig na plataforma? Pule e fique dependurado ali até o Slig descer. Quando ele fizer isso, suba e puxe a alavanca para fazê-lo cair na abertura do chão. Volte agora para a tela A. Em meio aos raios, trituradores e conversas com os dois Mudokons que você pode observar, terá que fazê-los descer até a tela B.



Dica: para fazê-los descer uma plataforma, fique do lado oposto e diga "Follow me" quantas vezes for preciso até que eles caiam.

3) Depois que fizer os Modokons descerem e se juntarem ao que já estava lá embaixo, use o seu canto para transformar o portal dos pássaros na passagem para seus irmãos. Fazendo isso, você completa a fase secreta. Para retornar ao começo do jogo, volte por onde veio e você sairá no barril do começo da fase.



Dica 1: caso o portal dos pássaros tenha desaparecido por algum motivo, basta entrar e sair da tela corrente para que ele apareça novamente;

Dica 2: ao avistar pequenas pedras caindo do teto, fique atento. Isto significa que ali existe um penhasco ou uma plataforma que você pode alcançar para subir.

= Lembre-se bem destas dicas, pois você as usará com muita frequência durante todo o game.

4) Agora que você saiu da tela secreta e retornou ao game normal, chega então nesta plataforma. Para a galera que está começando, aqui é um bom lugar para treinar os mais diversos tipos de subida. Por exemplo, saia correndo e pule para agarrar. Ou então, venha rolando e depois pule. Mais adiante, você já estará craque para enfrentar situações como esta, porém repletas de inimigos.



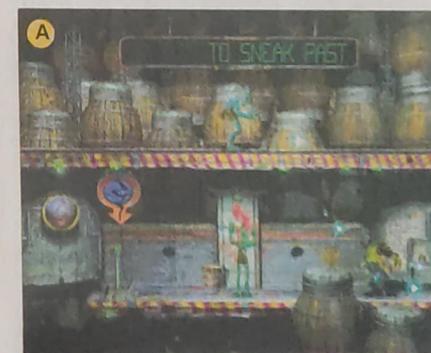
5) Aqui temos mais uma situação de treino. Entrada e saída de portas, além da visão mais ao fundo. Lembre-se que mesmo estando em outro plano, você pode possuir o corpo de seu inimigo (desde que não existam sensores orbitais), ou até mesmo conversar com um Mudokon, se necessário. Ao sair na porta superior, tome cuidado com o Slig na plataforma à sua esquerda.



6) Salte com cuidado as plataformas da foto, mas fique esperto agora. Nesta tela existe mais uma passagem secreta. No barril da parte inferior, junto às bombas existe mais uma passagem. Você terá que recolher uma bomba mais adiante e depois voltar até aqui. Mas isto será explicado mais tarde.



7) Na tela A, você pode conferir um Slig puxando o maior ronco. Já de cara, cante para possuí-lo. Agora com o corpo do Slig, puxe a alavanca à sua esquerda para desativar o raio da tela seguinte. Depois, continue com o Slig pela direita, até a última tela, indicada pela foto B. Aí existe outro Slig dormindo: fulize-o pressionando a tecla Z. Depois de matá-lo, cante mais uma vez para voltar ao seu próprio corpo, que ficou aqui na tela A, lembra-se?



Em seguida, desça e converse com o Mudokon próximo à alavanca e leve-o até a tela da foto B, onde você matou aquele Slig. Faça isso com o outro Mudokon que está no caminho.



8) Resumindo, leve todos os Madakonis que estão neste trajeto até a plataforma que desce. Você chega então ao local da foto A. Use a seta direcional para baixo para



descer junto com eles. Agora cante para habilitar a passagem através do portal dos pássaros, conforme indica a foto B. Nesta mesma foto, você pode ver uma porta abaixo. Não entre nela agora! Volte subindo com a plataforma. Chegando lá em cima, retorne todo o caminho que você fez nestas últimas etapas até chegar...



9) ... aqui! Vê o barril próximo do local onde o Slig dormia? Então, desça por aí e você encontrará mais uma passagem secreta.



ÁREA SECRETA Nº2

10) Chegamos. Na foto abaixo, você pode ver uma máquina de fazer bombas. Há também um sensor orbital, que fica flutuando e o impede de usar o seu canto e possuir



o corpo dos sligs. Faça o seguinte: pule para a plataforma à esquerda, pegue uma bomba na máquina e jogue-a no sensor que está do lado oposto. Você vai explodi-lo e a partir daí poderá possuir a vida dos sligs.



11) Quando você cantar e possuir a vida de um dos sligs, o outro lhe matará e você voltará ao seu corpo. Cante mais uma vez para possuir o Slig que restou. Logo em seguida, desça pela plataforma e mate o Slig que está esperando você, juntamente com outro sensor orbital, como mostra a foto abaixo. Agora você deve cantar novamente e voltar ao seu próprio corpo. Feito isso, pegue uma outra bomba, desça ao local da foto e exploda o segundo sensor orbital.



12) Sem nenhum sensor, fica fácil abrir o portal dos pássaros e a passagem para os seus irmãos verdolengos. Cante e salve mais esses dois, conforme indica a foto da página seguinte. Antes de voltar por onde veio e retornar à superfície, vá até a máquina de bombas e pegue uma. Já vamos explicar porquê.



15) Vê a alavanca nesta tela? Ela alterna a direção da esteira dos trituradores desta tela e da anterior. Deixe a esteira anterior em baixa velocidade, suba até lá e faça com que seus amigos desçam até a presente tela. Depois disso, alterne mais uma vez a velocidade do triturador para fazê-los atravessar. Estando com os Mudokons do lado esquerdo do triturador, cante para enviá-los ao portal dos pássaros.



ÁREA SECRETA Nº4

16) Em meio a esse vai-vem em todo este trajeto, você deve ter visto a tela abaixo. Nela está uma alavanca pendurada no teto, próxima ao aparelho de cartão de ponto. Pule parado, toque a alavanca e rapidamente corra até o alçapão que se abrirá no chão, exatamente como indica a foto.



17) Quando você cair, chegará ao local da foto abaixo, onde está a máquina de bombas. Pegue uma, abaixe-se próximo à abertura no chão e solte a bomba no Slig que está logo abaixo de você. Depois que ele explodir, pegue mais uma bomba e desça mais uma tela.



18) Aqui você vai ver mais um Mudokon. Para salvá-lo desça, mas tome muito cuidado com a mina.

Agora vá para a extrema direita da tela. Lembre-se da bomba que você pegou na tela anterior! Abaixar-se no canto direito e solte-a em direção à mina. Depois que ela explodir, você está pronto para salvar mais um Mudokon. Entre e saia da tela para fazer o portal dos pássaros aparecer novamente e por fim cante para salvar o Mudokon.



19) Para sair desse lugar e voltar à superfície, volte para a tela do passo nº 17. Ali está mais um portal, que será a sua saída. Cante e o portal se abrirá para você fugir. Não se preocupe com o Sensor Orbital: ele irá disparar um raio em você quando cantar, mas o portal se abrirá da mesma forma. Para entrar nele, corra em sua direção e pule. Você será enviado para o mesmo lugar onde entrou.



20) Como você percebeu, existem várias fases secretas e nem começamos a jogar! Abe's Oddysee está repleto de lugares assim, vá se acostumando... e quebrando a cabeça. Vámos para a segunda etapa deste nível. Lembre-se do passo de nº 8, onde fica uma porta à direita, na qual você não deveria entrar naquela ocasião. Agora é a hora de entrar por ela para iniciar a segunda etapa.

ÁREA SECRETA Nº3

13) Dê uma olhadinha no passo nº6. Lembre-se da passagem a que nos referimos? Com a bomba que você pegou na tela secreta anterior é possível descobrir a terceira passagem secreta do game. Na foto podemos observar em que local você deve se posicionar para lançar a bomba e detonar as demais que estão próximas ao barril. Caso erre, volte à área secreta 2, pegue outra bomba e tente novamente. Esta dica é válida para qualquer momento semelhante do jogo.



14) Depois das explosões, desça até o barril e desça novamente para chegar à área secreta nº 3. Observe os dois Mudokons próximos ao triturador. Você ainda não pode chamá-los, pois o triturador está funcionando em uma velocidade muito alta. Desça mais uma tela e você entenderá como contornar essa situação.

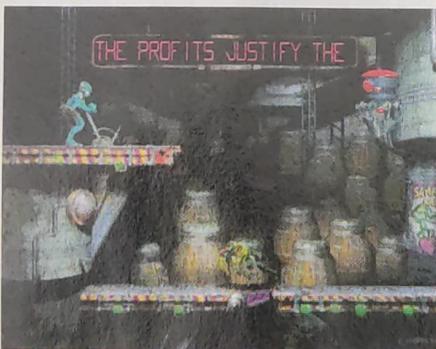




21) Saindo por essa porta, você chegará logo ao lugar da foto abaixo. No início do caminho você encontrará dois Mudokons. Leve-os até adiante, como mostra a foto, e cante para habilitar a passagem através do portal dos pássaros. Nesta mesma foto, você pode ver uma plataforma mais acima. Suba por ela e...



22) ...aqui estamos. Note a alavanca. Assim que o Slig passar por cima do alçapão, acione a alavanca e mande-o para baixo. Mas não vá embora, pois ali mesmo existe mais uma passagem secreta. Para entrar nela, fique do lado esquerdo da alavanca como mostra a foto, acione-a e rapidamente corra na direção do alçapão. Você verá que o tempo é exato para que consiga cair ali dentro. Só uma nota: não entre logo em seguida do Slig, senão você o encontrará quando cair também, ok?



ÁREA SECRETA Nº5

23) Caiu? Então você está na tela **A**. Esta fase secreta é uma das mais complicadas, por isso todo o cuidado é pouco. Na área escura próximo de onde você caiu, os sligs não podem te ver. Fique nesta área e quando o Slig der as costas, apenas pule para o chão. Você cairá na outra área escura, que está mais abaixo. Espere o Slig dar as costas mais uma vez e corra (não ande) em direção ao buraco que está à direita e próximo ao Mudokon (veja a foto). Caia ali sem medo.



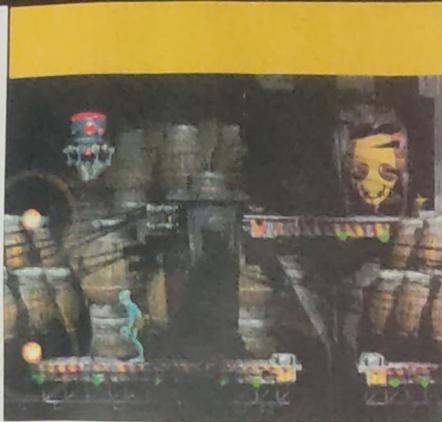
24) Conseguiu? Ótimo. Agora estamos na tela da foto abaixo. Com muito cuidado, pegue uma bomba com a máquina. Fique esperto com o triturador. Depois de ter pego a bomba, pule para a plataforma que está à sua esquerda, conforme indica a foto. Jogue a bomba na direção do sensor orbital que está próximo à máquina de bombas. Depois que ele explodir, você está livre para possuir o Slig que está junto a mais dois Mudokons, bem abaixo de você. Depois de possuí-lo, vá em direção à mina que está ali no canto direito e se mate. Dessa forma, você volta para o seu próprio corpo.



25) É hora de buscar o Mudokon que ficou na tela **A** do passo nº23. Pegue uma bomba na máquina, pendure-se pelo lado esquerdo e espere o Slig dar as costas. Assim que ele o fizer, suba por completo e ande na ponta dos pés (ALT) em direção à área escura. Agora é só ficar no escurinho e mandar a bomba que você pegou para cima do bicho e matá-lo. Depois disso, faça o Mudokon descer até a tela do passo 24 para se juntar aos outros dois. Cante e mande os seus irmãos pelo portal dos pássaros.



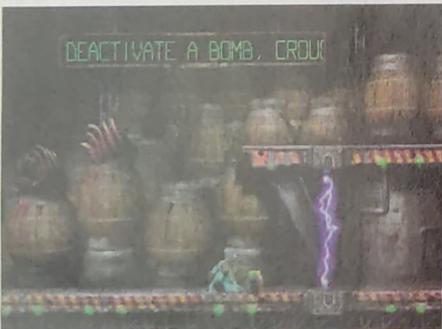
26) Para sair dessa fase secreta e voltar à superfície mais uma vez, volte para a tela onde está o sensor orbital. Lá (primeira tela da próxima página) existe outro portal dos pássaros, onde você utilizará novamente o canto para habilitar a passagem. Da mesma forma que antes, você será atingido pelo raio, porém o portal se abrirá. Saia por ele e é o fim da 5ª fase secreta.



27) Ao retornar para o trajeto normal, você chegará à tela abaixo. Treine bem os seus saltos e cuidado com a parafâmia que está caindo sem parar. O segundo abismo é maior: não esqueça de se dependurar depois do salto. Caso contrário, um abraço...



28) A tela seguinte possui um detonador UXB e uma passagem bloqueada por um raio. Para desativar o detonador UXB, agache-se próximo à ele e, quando o indicador piscar em verde, pressione CTRL, conforme mostra a foto. Agora suba pela plataforma e vá para a próxima tela.



29) Na foto superior ao lado você vê duas alavancas. A da esquerda, abre o alçapão que está embaixo, próximo aos sligs. Já a alavanca da direita desativa o raio da tela anterior, lembra-se? Então vamos lá. Assim que um Slig passar por cima do alçapão, acione a alavanca e pronto: ele morre. Agora que só existe um Slig, cante para dominar o seu corpo, pois ele não andarรก até o alçapão. Depois de possuí-lo, retorne ao seu corpo cantando outra vez. Pronto: os dois Sligs estão mortos. Agora que a barra estรก limpa, puxe a alavanca da direita para desativar o raio e leve o Mudokon que aparece na foto até o portal dos pássaros da tela anterior: depois disso, volte pela direita e continue a jornada.



30) Na tela abaixo você vê um Slig em um outro plano. Como nós já vimos, você pode possuí-lo mesmo nesta situação. Então, cante para dominá-lo e logo em seguida volte para o seu corpo. Agora passe sossegado rolando até a próxima tela.



31) Cuidado. Suba pela plataforma e acione a alavanca que a foto mostra. Agora que a barra estรก limpa, traga o Mudokon da tela anterior e, junto com o desta mesma tela, envie-os pelo portal dos pássaros como indicado.



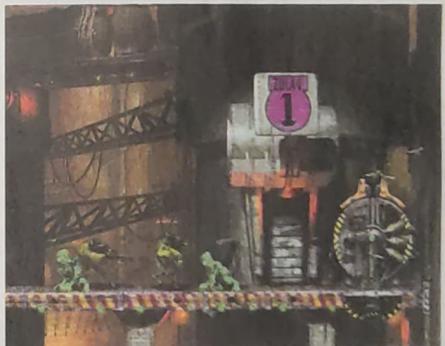
32) Volte pela direita e suba na mesma plataforma que possui a alavanca do raio. A tela seguinte é esta: mais uma alavanca e um Slig.-Esta alavanca que você pode ver aciona o triturador. Mas não mate o Slig. Cante para possuir o corpo dele, que será muito útil daqui a pouco...



33) Avance com o corpo do Slig até a tela abaixo e use a arma para fuzilar o Slig que estรก entre as áreas escuras. Não volte ainda para o seu corpo. Continue avançado pela direita. Você encontrarรก a tela do passo nº 36. Não entre ainda. Prossiga até...



34) ...chegar aqui. Mais uma vez, você utilizarรก a arma para destruir o Slig que estรก entre os dois mudokons. Mas cuidado. Dê apenas um tiro. Se você atirar mais de uma vez, correrรก o risco de atingir um dos seus amigos. Procure se posicionar como o Slig da foto: entre os dois Mudokons e atrás do outro Slig.



35) Agora preste muita atenção. Em todo este trajeto que percorreu, você encontrou outros três mudokons, além dos dois da tela anterior. No total, são cinco imãos verdolengos que você terá que enviar pelo portal dos pássaros. Nesta mesma tela, você pode controlar uma alavanca. Ela abrirรก a porta que contém o Número 1 em



em cima, conforme indica a foto. Entre por ela e você será transportado até a porta de Número 2. Não existe nada lá, pois esse percurso é apenas um "demonstrativo de viagem". Volte por onde veio até retornar ao local da foto anterior.

36) Depois de mandar os cinco mudokons pelo portal dos pássaros e visitar a área 2, volte pela esquerda até encontrar a porta da foto, pela qual você já deve ter passado em frente, entre os passos 33 e 34. Entre por ela.



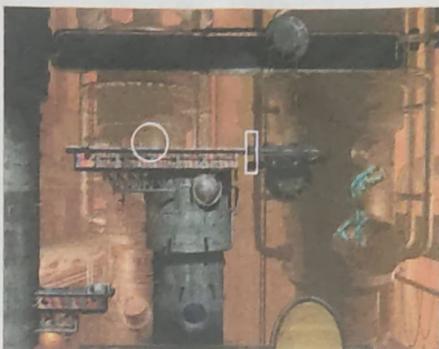
37) Após ter entrado pela porta anterior, você descerá por uma espécie de elevador. A partir daí, poderá seguir pela esquerda ou pela direita. Mas pela direita você vai se deparar com uma passagem impedida pelos raios. Assim, siga pela esquerda e você encontrará mais um Slig e um Sensor Orbital, como na foto abaixo. Não fique parado nesta tela: passe correndo e...



38) ...você encontra mais uma máquina de bombas. Se quiser se arriscar e destruir o Slig da tela anterior com uma bomba, vá em frente. Pegue uma e use a plataforma móvel para subir.



39) Estamos próximos a outra passagem secreta. Mas antes disso, vamos liberar a sua passagem para chegar ao fim deste nível. Conforme indica a foto acima, posicione-se agachado e solte a bomba nas minas que estão mais abaixo. Depois da explosão, volte até a máquina de bombas e pegue outra.



40) Em sua subida pela plataforma, você certamente viu um Slig dormindo à direita, no mesmo nível onde se encontravam as minas que você detonou, não é? A missão agora é matar esse Slig. Agora, preste bastante atenção na foto acima. Onde aparece o círculo, fique agachado e lance a bomba. Ela destruirá o Slig que está dormindo lá embaixo. Depois, fique onde está o retângulo e salte como o Abe aí da foto, em direção à plataforma onde o Slig dormia. Se você fez tudo corretamente, encontrou mais uma passagem secreta!

ÁREA SECRETA Nº5

41) Aqui está a 6ª e última passagem secreta, onde é preciso muita atenção. Mesmo que você encontre outro esquema para passar pelos trituradores, nunca fique em cima dos algapões. A abertura deles é muito rápida e não há tempo para sair depois. Então, use os cinco passos indicados na tela para passar com segurança. Cada número indica a posição em que você deve ficar:



1. Fique em cima desse número e salte para o 2;

2. Estando neste número, preste atenção quando o triturador do número 3 subir. Então, salte mais uma vez para o número 3;

3. Rapidamente, salte para o número 4, antes que o triturador desça. Os passos 3 e 4 devem ser executados sem demora;

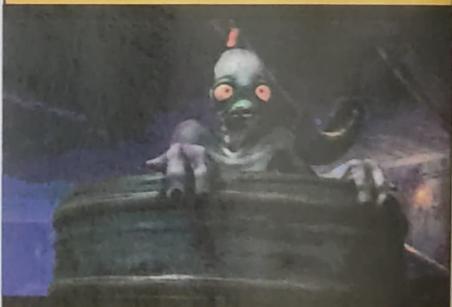
4. Nesta posição, não ande e nem corra. Salte para o número 5. Você baterá a cabeça, mas não cairá no algapão.

Pronto! Agora agache e role para a direita.

Aí está você e mais Mudokons para serem salvos. Ai é moleza. Apenas cante para que eles entrem pelo último portal dos pássaros da fase ESCAPE FROM RUPTURE FARMS!



Para terminar o nível, volte por onde veio, vá até a tela do passo 39 e entre no local onde antes haviam as minas. lembra-se?



Chegamos ao fim de mais um Walkthru Expert. Ai está Abe sendo levado em um bam! e prestes a ser jogado no início do segundo nível: THE STOCKYARDS! E é aqui que você fica. Todo esse esquema e essa busca por passagens secretas certamente vão aumentar ainda mais a sua vontade de vasculhar cada canto de Oddworld: Abe's Oddysee, que tem muita surpresa reservada. A futuro dos simpáticos Mudokons está nas suas mãos. Encontre Molluck e faça-o pagar cada vida que ele retirou! ■

LIDERE, DESTRUA... OU SAIA DA FRENTE!

CHEGOU O JOGO DE AÇÃO MAIS QUENTE DO ANO, UPRISING™ 2: LEAD AND DESTROY. PARTICIPE DE UMA GUERRA FUTURÍSTICA COMO VOCÊ JAMAIS VIU, GRAÇAS À EXPLOSIVA MISTURA DE AÇÃO E ESTRATÉGIA MILITAR. COMANDE ESQUADRÕES DE SOLDADOS, TANQUES DE ÚLTIMA GERAÇÃO, AERNAVES E BOMBARDEIROS, ENQUANTO LUTA AO LADO DELES COM SEU PODEROSO VEÍCULO DE COMBATE. CANSADO DE BATALHAS EM CORREDORES FECHADOS? EXPERIMENTE UM VASTO CENÁRIO ABERTO, REALISTA E TOTALMENTE 3D. A INTERFACE? SIMPLES E INTUITIVA. EFEITOS ESPECIAIS? CLARO! DEZENAS DELES. MISSÕES? DRAMÁTICAS E DESAFIADORAS. LIDERE, DESTRUA E DESCUBRA A INTENSIDADE DE UMA COLOSSAL GUERRA INTERPLANETÁRIA.

UPRISING 2 LEAD AND DESTROY

CONTINUAÇÃO DO "JOGO DE AÇÃO DO ANO"



Instensa ação multiplayer - suporta partidas cooperativas e cenários especiais para combate via rede



Fantásticos gráficos em 3D e cenários de beleza impressionante



Utilize as armas mais poderosas já criadas para um jogo de PC

© 1998 The 3DO Company. Todos os direitos reservados. Cyclone Studios, Uprising, Lead and Destroy, 3DO, e seus respectivos logos são denominações comerciais ou marcas registradas da The 3DO Company in the U.S. e/ou outros países. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos usuários. Cyclone Studios é uma divisão da The 3DO Company. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos usuários. *Computer Games Strategy Plus, 1997.

3DO
www.3do.com



EXCLUSIVIDADE

CYCLONE **GreenLeaf**
STUDIOS



CÓDIGOS

Em um determinado momento da história, um grupo de viciados em games se uniu para o que seria a salvação virtual de milhares. O objetivo era claro: resgatar para sempre todo e qualquer irmão que se encontrasse nas trevas da derrota. Os fundadores dessa organização deixaram milhares de seguidores no mundo e eles têm exatamente aquilo que você necessita neste momento: DICAS EXPERT!! Gamer que é gamer tem uma personalidade forte e uma determinação indestrutível. Quando um novo jogo tenta quebrar este conjunto perfeito (responsável por mandar diversos CDs para a gaveta de "detonados"), temos de agir. Com um pouco de esforço, muitas saídas vêm à mente. Algumas sobrenaturais, outras mais acessíveis. Aconselhamos que você tome alguma das decisões abaixo...

RECOIL



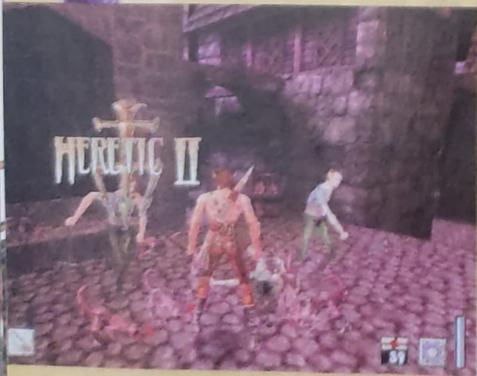
Durante o jogo, pressione CTRL+X e então um dos códigos abaixo para acionar a função correspondente:

- Cavalry → Invencibilidade
- Hemmit → Todas as armas habilitadas
- Medic → Proteção de força completa

HERETIC 2

Entre com um dos seguintes códigos no console de comandos para ter o resultado desejado:

- Playbetter → aciona o modo "deus"
- Suckitdown all → todos os items
- Victor → sem mira
- Twoweeks → ativa o power-up "Toggle Tome Of Power"
- Suckitdown chicken → modo "Chicken"
- Kiwi → modo fantasma
- Angermonsters → monstros agressivos
- Crazymonsters → monstros Bezerk
- Spawn [name] → spawn indica - objeto, arma ou monstro



DETHKARZ

Pressione e segure SHIFT + CTRL + C na tela de menu para abrir a opção de dicas. Nesta tela, digite um dos códigos abaixo:



- GLOBAL → todas as pistas serão selecionáveis
- DEV 6 → todos os carros serão selecionáveis
- RACE CORPS → todas as seções serão selecionáveis no Championship Mode



GET MEDIEVAL

No Game Cheats, digite:

- mpkfa → modo "deus"
- mppos → posição global
- mpfps → apresenta os frames por segundo
- mpomar → sun shield (por 1 minuto)
- mpmintybreath → god like (por 1 minuto)
- mpbandaid → desativa o bleed mode
- mphighlander → 99 vidas
- mplith → abastece a tela com lith simple
- mpstopwatch → apresenta o tempo decorrido
- mpdevheads → faz uma apresentação diferente de imagem na sua tela



KKND 2: Krossfire

Siga os passos abaixo para garantir o acesso ao Cheat Mode:

- Passo 1: inicie o jogo com o parâmetro -badnews na linha de comando;
- Passo 2: pressione CTRL + TAB durante o jogo. A frase "Cheats Enabled" será apresentada para confirmar se você entrou com o comando corretamente.



- Passo 3: entre com um dos códigos abaixo para ativar a função correspondente:
- Ctrl + M → Dinheiro extra
- Ctrl + C → Vence o nível
- Ctrl + F → Perde o nível
- Ctrl + W → Habilita informações sobre waypoint
- Ctrl + E → Desabilita as informações sobre waypoint
- Ctrl + T → Desabilita o fog of war, porém ativa unidades inimigas

Use custom unit em modo single player: Primeiramente inicie o jogo com o parâmetro -stats na linha de comando, seguido pelo nome de arquivo de configuração para a custom unit.



RAGE OF MAGES

Durante o jogo, digite "#Chicken" para habilitar o cheat mode. Então, entre com um dos códigos abaixo:

- #modify self +god → modo deus



- #modify army +god → modo deus
- #create gold → ouro extra
- #killall → extermina todas as unidades inimigas
- #pickup all → permite escolher todos os sacos (com exceção das unidades)
- #show map → exibe o mapa completo
- #hide map → oculta o mapa
- #event [any number] → exibe os diálogos entre as unidades

SHADOW MASTER

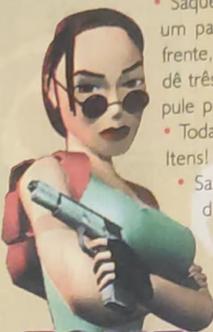


Pressione F2+F3 no menu principal. A mensagem CHEATS ON será apresentada na tela. Pressione + e BACKSPACE para acionar o prompt. Por fim, digite um dos códigos abaixo:

- TURBO → modo turbo
- EVERY LEVEL SAVE → habilita o salvamento após cada nível
- ALLOW SINGLE → single player em multi-níveis
- PAPARAZZI → screenshot – pressione insert, e a tela será salva no diretório C:\TEMP\PIX
- THE WHOLE OF CREATION → desativa todas as dicas
- SCOUZER → Habilita as seguintes chaves:
 - Shift-F9 → mudança de nível
 - F1 → altera a munição
 - F12 → altera a energia

TOMB RAIDER 3

Pule os níveis!



- Saque as pistolas (tecla nº1), dê um passo para trás, depois para frente, agache segurando o botão, dê três voltas completas e por fim pule para a frente.
- Todas as Munições e Código de Itens!
- Saque as pistolas (tecla nº1), dê um passo para trás, depois para frente, agache segurando o botão, dê três voltas completas e por fim pule para trás.

POWERSLIDE



Durante o jogo, digite um dos seguintes códigos (estes códigos funcionam tanto na versão completa como na versão demonstração):

- Warp → deixa todos os movimentos lentos, com exceção dos seus
- Glider → permite que você deslize pelo ar
- Sleep → muito engraçado, faz todos os outros "perderem o controle"
- Apollo → faz seu veículo saltar uma vez
- Spider → lhe permite dirigir nas paredes e tetos
 - Blast → faz um furacão que retira os veículos da competição
 - Lunar → simula baixa gravidade
 - Burn → lhe permite disparar como um míssil
 - Todas as pistas e carros → entre com 'megaxon' no lugar



do seu nome para ganhar o acesso a todas as pistas e carros.

- Expert e Níveis Avançados → digite 'aaronfoo' para ganhar acesso à todos os níveis expert, digite 'jeff' para entrar em níveis avançados.

TONIC TROUBLE



Durante o jogo, digite um dos seguintes códigos:

- SUPERED → Super personagem
- MODEFLY → Modo Fly (vôo)
- FULLLIFE → Sem comentários
- ALLPOWERS → Coisas boas



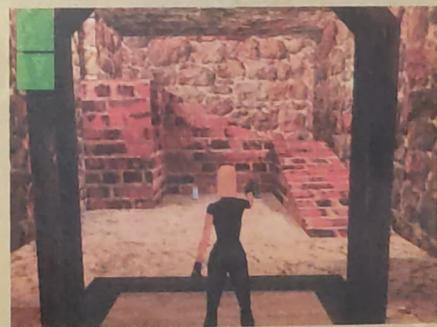
VIGILANCE

Códigos:

Tecla ENTER para habilitar a janela de diálogo e digite:

- *ghost → modo fantasma
- *cheat → saúde ilimitada e munições
- *other → brain switch
- *state → ai state
- *suicide → suicídio
- *fps → exibe a taxa de frames do jogo

Nota: teclando F8, será exibido um map mode. Neste modo há um botão secreto no canto inferior esquerdo da tela do menu principal, que o leva ao practice mode para todas as missões! ■



BLOOD(desafio)

Quem enviou a combinação da fase 4 foram 5 bloodmaníacos: André Vinicius, Horácio Augusto Filho, Isaac Barbosa Júnior, Rogério Corvini e o último esqueceu de se identificar. Para ter o acesso ao nível secreto House of Horrors, basta entrar com as mesmas figuras das três chaves (na ordem) que você utilizou durante a fase 4 (da esquerda para a direita)! Valeu galera sanguinária!!!





Jogos Indicados



European Air War

Este game traz toda a força dos combates aéreos. Com ele você entra na cabine do piloto de um avião de guerra de 1940 e precisa se unir aos propósitos de seu país para alcançar a superioridade no ar. European Air War é considerado por muitos o melhor simulador aéreo da Segunda Guerra Mundial já lançado! São 12 tipos de visão diferentes para você controlar o seu avião, além de três ângulos para cada visão, totalizando mais de 35 maneiras diferentes de curtir tudo o que European pode lhe oferecer.

Publicado por Microprose
Onde encontrar: Revista CD EXPERT Shadow Warrior + AÇÃO 3D!



Gex 2: Enter the Gecko

Este game traz de volta Gex, o simpático lagarto que inicia sua missão num mundo mágico, cheio de surpresas e personagens fantásticos. O game usa e abusa da plataforma 3D, com gráficos para lá de coloridos, muita diversão e um bom desafio. Além de quase sentir uma refrescante fumaça causada pela explosão aquática de uma cascata, você também vai encontrar nas trilhas de Gex 2, os inimigos mais esquisitos possíveis. As armas para combatê-los? Neste game não existe nenhuma, somente a sua perícia e uma bela cauda de lagarto!

Publicado por Crystal Dynamics
Onde encontrar: Revista CD EXPERT Shadow Warrior + AÇÃO 3D!



Sin

Aqui você é o coronel John R. Blade. Ele conseguiu se manter fora de um enorme jogo sujo que desencadeou uma situação horrível na cidade. Sin é jogado em primeira pessoa e foi baseado na mesma tecnologia usada em Quake II: imagine só o bombardeio gráfico que ele apresenta. O som é lindo, desde quando um helicóptero entra em cena até o momento em que você começa o fuzilamento. A jogabilidade arrebenta com a variedade de armas e a mudança radical de situações!

Publicado por Activision
Onde encontrar: Revista CD EXPERT Shadow Warrior + AÇÃO 3D!



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

São pouquíssimos os jogos que conseguem trabalhar tão bem a emoção da velocidade como Monaco Grand Prix. Tudo em seu desenvolvimento foi levado em consideração: largada, batidas, caixa de brita, areia nos pneus, diversos giros com o carro, ultrapassagens perfeitas! São características que abalam mesmo quem curte os jogos do gênero. Você pode curtir Monaco Grand Prix de diversas formas, devido à abundância e qualidade de visões.

Publicado por Ubisoft
Onde encontrar: Revista CD EXPERT Blood + Game Collection!

Oficial PC GAMER TOP 20 BRASIL

1	Fifa 99	Electronic Arts
2	Combat Flight Simulator	Microsoft
3	Heretic 2	Electronic Arts/Activision
4	Sim City 3000	Electronic Arts
5	Uprising 2	Greenleaf / 3DO
6	Space Bunnies Must Die!	Greenleaf / Panasonic
7	Heart Of Darkness	Infogrames
8	Grim Fandango	Lucas Arts
9	Black Dahlia	Greenleaf / Take 2
10	Tomb Raider 3	Eidos
11	Commandos: Behind Enemy Lines	Eidos
12	NBA Live 99	Electronic Arts
13	Vigilance	Greenleaf/Segasoft
14	Team Apache	MSD/ Microprose
15	Sin	Electronic Arts /Activision
16	Populous; The Beginning	Electronic Arts
17	Carmageddon 2	MPO / SCI
18	Age Of Empires: Rise Of Rome	Microsoft
19	S.C.A.R.S	MPO / Ubisoft
20	Speed Busters	MPO / Ubisoft

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



Heart of Darkness

Quem gosta do velho estilo de jogo arcade não perde por esperar. Heart Darkness tem uma história original e cheia de efeitos fantásticos. Embarque no papel de Andy, um garotinho que precisa salvar o seu cão de terríveis sombras que habitam a sua imaginação. Heart of Darkness tem uma ótima jogabilidade, com alta tecnologia e sofisticação gráfica, para que você tenha a nítida impressão de assistir a um desenho animado enquanto joga.

Publicado por Infogrames
Onde encontrar: Revista CD EXPERT Blood + Game Collection!



Test Drive 5

Test Drive 5 veio consolidar de vez uma das maiores séries de jogos de corrida já desenvolvida. Este game conserva a idéia brilhante de confrontar veículos ultra-modernos com grandes carros americanos que fizeram sucesso no passado. Como tradição, Test Drive traz corridas longas e originais, com cenários lindos. E não pense que a polícia abandonou o game: ela está por lá para vigiar os pés-de-chumbo...

Publicado por Accolade
Onde encontrar: Revista CD EXPERT Blood + Game Collection!



PC EXPERT nº 6

Já imaginou que uma revista pudesse dar um sistema operacional conceituado, completo e em português? Pois pare de imaginar!

A 6ª edição da PC EXPERT está trazendo a última versão do sistema operacional LINUX, com um conjunto completo de softwares (desde jogos, navegadores para Internet até utilitários de uso geral), incluindo SUPORTE TÉCNICO GRATUITO por 90 dias.

Para obter o suporte técnico você deverá se cadastrar junto à Conectiva (empresa responsável pela distribuição do LINUX no Brasil) num período máximo de 6 meses após a data do lançamento nacional da revista. Para quem não conhece, o LINUX é um sistema utilizado pela NASA, pelo Pentágono, pelo governo da Itália, por hospitais da França, muitas universidades e grandes empresas espalhadas pelo mundo. Estima-se hoje que há no mundo 12 milhões de usuários LINUX.

Juntamente com o LINUX estaremos distribuindo o Oracle (banco de dados), ApplixWare (pacote Office), SpectraLogic (software de backup) e o Corel WordPerfect 8 para LINUX, este um supereditor de texto que acabou de sair do forno da Corel, uma das empresas que apostam no sucesso deste novo e sofisticado sistema operacional. Além destes dois produtos Pc Expert nº6 traz matérias exclusivas que abordam os mais variados temas, apresentando soluções para os problemas e trazendo muita informação para nosso leitor, dos novatos aos gurus dos computadores.

- Descubra se o seu computador está rodando com overclock: você pode ter comprado gato por lebre!
- Desvende todos os segredos do BIOS e acelere o seu equipamento sem gastar dinheiro.
- Saiba as novidades do Windows 2000, o novo

sistema operacional que a Microsoft promete para a virada do século.

- Aprenda a conectar o equipamento do seu escritório com o da sua casa através de um servidor dial-up e faça um download dos seus arquivos sem precisar ficar carregando a CPU de lá para cá.
- Encontre o que procura na Internet aprendendo a utilizar os search engines de maneira eficiente.
- Saiba tudo sobre as novas tecno-logias de compactação de áudio.

A REVISTA DO SEU PC
PC Expert nº6
100% MEGAZINE

Adobe Premiere 5.0
Uma poderosa ferramenta de edição de vídeo - 1hr 30 dias

Bryce3D 3.1
Crie suas próprias paisagens tridimensionais - 1hr 30 dias

Power Translator
A mais famosa ferramenta para tradução de textos - 20 dias

DreamWeaver 2
Novas tecnologias na construção de home pages - 1hr 30 dias

Adobe FrameMaker 5.5
A nova ferramenta da Adobe de diagramação eletrônica - 1hr 30 dias

Ulead Photo Express 2
Programa para edição de imagens - 1hr 30 dias

Ulead Photo Impact 4.2
Programa para tratamento de imagens - 1hr 30 dias

Xara Webster 2
Crie banners e logotipos tridimensionais para Internet - 1hr 15 dias

2 CDs
1.3GB
de informação para você

WINDOWS 2000
CONHEÇA AS NOVIDADES DO PRÓXIMO WINDOWS

OVERCLOCK
O PROCESSADOR DE SEU COMPUTADOR SUPIRE U OVERCLOCK?

EMULADORES
PREPARE SEU PC PARA RODAR JOGOS DE OUTROS PLATAFORMAS

SISTEMA OPERACIONAL LINUX 3.0 COMPLETO
EM PORTUGUÊS

5 PRODUTOS COMPLETOS
LINUX COMPLETO EM PORTUGUÊS COM 90 DIAS DE SUPORTE GRÁTIS* E MANUAIS COMPLETOS NO CD

JOGOS
SETTLERS 3
PRO PINBALL BIG RACE USA

MAIS DE 40 UTILITÁRIOS

TRANSALATOR PRO



Adobe Premiere®

estão disponíveis no MEGACD. Não se esqueça de que estaremos distribuindo aos nossos leitores o Eudora Light, uma versão completa deste poderoso gerenciador de e-mail, o NexEncode Studio,

um programa completo para transformar arquivos WAV em arquivos MP3. A nossa seção de programação está recheada com programas bastante úteis. Um destaque especial vai para Bloodshed Dev-Pascal um compilador completo em Pascal capaz de gerar arquivos executáveis.

Ainda nesta edição temos diversos softwares trial (completos por trinta dias) e outros de demonstração, entre eles Adobe Premiere 5.0, Adobe Framemaker 5.5, DreamWeaver 2, Power Trans-lator 6.3 e Bryce 3D.

Como a PC EXPERT é uma revista para todos os públicos não poderíamos deixar de publicar os games. Desta vez, nossos leitores vão se divertir com dois super demos jogáveis: Settlers III e Pro Pinball: Big Race USA.

Ainda há uma infinidade de drivers, plugins, screen savers, backgrounds, texturas, gifs anima-dos, cliparts, cursores, fon-tes... Com todo este conteúdo o que você está esperando?

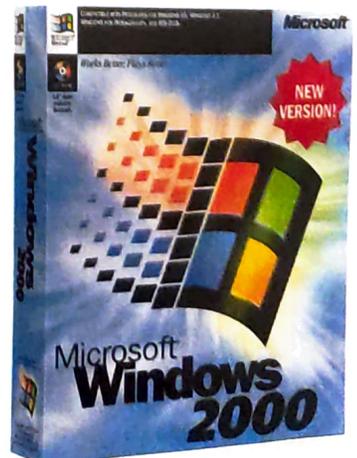
Corra para a banca e adquira já o seu exemplar da PC EXPERT 6. ■

• Conheça as principais novidades do mercado em hardware e software.

- Aprenda a utilizar e configurar o Eudora Light, um super gerenciador de e-mail.
- Você já pensou em rodar jogos de videogame no seu compu-tador? Uma matéria exclusiva fala sobre os mais badalados emuladores do momento e o melhor: todos eles



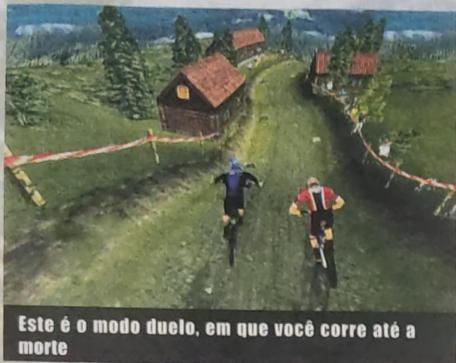
macromedia
DREAMWEAVER™2





NO FEAR DOWNHILL

Mountain Biking



Este é o modo duelo, em que você corre até a morte

O número de carros de corrida que restam para serem simulados no PC está diminuindo rapidamente, mas quando a Codemasters colocou o selim, o quadro de direção e os pedais em sua lista de próximos games, poucos comentaristas predisseram que a bicicleta comum ganharia o prêmio. Ainda assim, tivemos a estranha sensação de que os métodos da Codies se mostrariam justificáveis. O ciclismo está cada vez mais popular e, por uma dessas estranhas ironias da vida, pedalar montanha abaixo é a opção favorita de muitas pessoas. Sob muitos aspectos, o ciclismo em montanha é o exemplo perfeito da óbvia oportunidade para um game que foi, até agora, desprezado.

Os desenvolvedores da UDS estão tentando conseguir algo parecido. O Ignition, por exemplo, é um jogo de corrida no estilo Micro Machines que impressionou com sua velocidade, níveis imaginativos e efeitos 3D extremamente rápidos. Sua habilidade natural para frequência de quadros de alta velocidade e truques de câmera era nítida na versão alfa que experimentamos e coloca a UDS em posição de destaque para tornar No Fear Downhill Mountain Biking um sucesso, título que caberá somente em camisetas tamanho gigante. Não se sabe exatamente que tipo de conhecimento a empresa fabricante de roupas esportivas vai levar à sociedade, mas UDS não precisa de muito, porque NFDHMB, como é carinhosamente chamada, cuida do negócio. Numa primeira tentativa, precisamos de algum tempo experimentando com o joystick antes de percorrer uma pista de montanha, esmagando a cabeça contra uma

barreira e fazendo saltos perfeitos sobre o guidão, sobre a barreira e barranco abaixo. Radical.

Economize Energia

Descontando a sorte de principiantes, ainda é tempo de avaliar alguns dos pontos altos do jogo, especialmente o pedalômetro/barra de energia, que é o coração do simulador. Pedalar, graças a Deus, exige apenas que um botão do joystick seja pressionado continuamente, como um acelerador, ao invés do frenético bombear de dedos, em uma tentativa inacreditável de simular pernas. Mas, à medida que você pedala, apesar da sua velocidade aumentar, sua barra de energia diminui gradualmente, até que você esteja exausto e a velocidade caia. Pare de pedalar, deixe a bicicleta deslizar e logo você recuperará força suficiente para continuar. Portanto, a chave é pedalar apenas quando vale a pena. Aumente a velocidade ladeira abaixo com algumas pedaladas fáceis, conserve

Embora nunca se deva exceder 60 km/h, No Fear é tão rápido e desafiador quanto qualquer outro jogo de corrida

sua energia e então bombeie montanha acima, utilizando ao máximo sua energia. Exatamente como... bem, como andar de bicicleta.

Usar a pista - ou rota - a seu favor é essencial, pois é possível dar pequenos pulos usando o terreno adequadamente, economizando energia e tempo. Você também pode simplesmente tornar sua vida bastante difícil lutando contra os declives e se chocando contra pedras e raízes. Como são utilizadas apenas



No princípio era o ciclismo, depois o ciclismo indoors e agora pode-se simplesmente sentar no sofá e apertar alguns botões



Pode-se ajustar o freio e a suspensão para se adequarem ao terreno

bicicletas, as rotas são perigosamente estreitas, criando condições para um verdadeiro combate quando se passa entre dois obstáculos. O terreno foi desenhado bem próximo, por isso, mesmo que você jamais exceda 60 km/h (em vez dos usuais 300km/h), No Fear dá a sensação de ser tão rápido e desafiador quanto qualquer jogo de carros.

Mais importante, porém, é que a UDS encontrou o equilíbrio correto ao capturar a sensação de pedalar, ao mesmo tempo que é um jogo estimulante e divertido. O pedalômetro é um sistema interessante, derrapar a roda traseira nas curvas é uma habilidade essencial e o guidão com perspectiva em primeira pessoa, que balança enquanto você pedala como louco, cria uma atmosfera hilariante. O som também foi explorado de forma inteligente. O cascalho esmagado sob as rodas e a respiração difícil do jogador soando como um asmático em crise criam um excelente clima auditivo.

Naturalmente, há muito a ser feito e a UDS ainda está implementando uma lista de melhorias. Estão previstas sete diferentes opções de jogo, incluindo competições contra o relógio, telas multi-player e uma pista de acrobacia onde será possível passar pelo circuito completo de 16 manobras, incluindo giros em 360 graus e saltos avançados. Será possível correr contra até 15 oponentes diferentes em 10 pistas internacionais (estão prometidos o deserto marroquino e os vulcões japoneses) e replays para você ver seu desempenho de trás para a frente até enjorar. ■



É possível jogar em primeira pessoa

Não tenha medo de No Fear:

- Já é hora de mudanças. Duas rodas, bom. Quatro rodas, mau;
- Radicalizar nas manobras não implica em ter a sua pele sumariamente arrancada;
- Mesmo sem passar os 60 km/h, o perigo e a adrenalina continuam presentes;
- Pedalar é ecológico. Tirando os apavorantes tons neon das roupas, claro.

SUMMONER

A NOVIDADE EM ESTILO RPG QUE VEM DOS ESTADOS UNIDOS

Hoje em dia, você não é ninguém se não estiver jogando um RPG

A mais estranha tendência dos video-games modernos é a aparente necessidade dos desenvolvedores norte-americanos de provar a si mesmos que são artistas completos lançando um RPG. Depois do sucesso inicial dos dois Warcrafts, a Blizzard garantiu seu lugar no panteão dos desenvolvedores com o seu "corta-e-mata" pagão Diablo. Desde então, os ex-discípulos de Id e Looking Glass, Ion Storm, que têm trabalhado em sua própria versão da Torre de Babel, com Anachronox e Deus Ex, e a empresa Cavedog – que alcançou imediatamente uma posição semi-divina depois de lançar Total Annihilation – estão procurando se profissionalizar com Elysium.

Enquanto isso, a Volition criou Conflict Freespace e antes disso, em outra vida, a série Descent. Jamais



A ação é apresentada em terceira pessoa

ter tido um jogo perdedor nas mãos é um recorde bastante raro nessa indústria, mas a Volition sabe que não pode parar, e não pode ser de fato reconhecida como uma das grandes até lançar um RPG de arrepiar. Surge então Summoner: a chance de imortalidade da Volition, que ela prefere descrever como "a mais excitante e absorvente experiência de role-playing jamais criada para PC".

Um motivo da audácia da Volition é que Summoner será inteiramente em tecnologia 3D, utilizando o tipo de efeitos gráficos normalmente associados com um jogo de tiro em 3D. Depois dos recentes desastres de Bethesda Elder Scroll, tal ambição poderia ser considerada loucura pura e simples, especialmente com Baldur's Gate (e sua tecnologia comparativamente antiga) recebido com tanto entusiasmo, mas Ion Storm está lançando a tecnologia Unreal para Deus Ex e as recompensas para o primeiro desenvolvedor a levar com sucesso os RPGs para o 3D verdadeiro fazem dele um risco que vale a pena correr. Por isso, polígonos, fontes de luz em tempo real e z-buffering foram incluídos, embora a Volition tenha abandonado a perspectiva em primeira pessoa. A ação será apresentada na forma mais tradicional, em terceira pessoa, para facilitar a administração dos grupos (haverá até três outras pessoas em seu grupo) e dar plenos poderes ao sistema de câmera dinâmica da Volition.

A empresa declarou que pretende criar um jogo com qualidade cinematográfica, permitindo ver cada cena

a partir de vários ângulos de câmera diferentes e está programando seu sistema para selecionar a tomada que ofereça a visão mais dramática em determinado momento. Espera-se, entretanto, que se evite as óbvias armadilhas do tipo "estou encurralado atrás de uma coluna". Obviamente, o principal benefício da tecnologia 3D será avaliada a partir da grande riqueza de detalhes gráficos prometida pela Volition. Eles garantiram conservar a interface simples e descomplicada, enfatizando a grande quantidade de armas, magias, monstros (incluindo golems gigantes, demônios e elementais) e personagens que pretendem criar. As seqüências de combate terão acrescentados espetaculares efeitos de magia e seqüências de feitiçaria.

Você precisará adaptar suas táticas e planos para lidar com conflitos potenciais dentro do seu próprio grupo

Os desenvolvimentos de Summoner começaram apenas no início do segundo semestre do ano passado, portanto obviamente o jogo ainda está no começo, mas a capacidade da tecnologia já foi demonstrada pelo impressionante personagem principal. É particularmente agradável ver a suave superfície de carne utilizada para cobrir suas pontiagudas bordas poligonais.

Política de Parceria

Deve-se dizer que neste momento, a história e o ambiente de jogo estão mais desenvolvidos que a própria tecnologia. O game Half-Life demonstra com clareza o quanto uma história plausível pode acrescentar à experiência de jogo e em nenhum outro lugar uma narrativa competente é mais importante do que em um RPG. Naturalmente, o jogador precisa sentir que pode influenciar a história. Por sorte, é aí



A tecnologia 3D está em todo o game

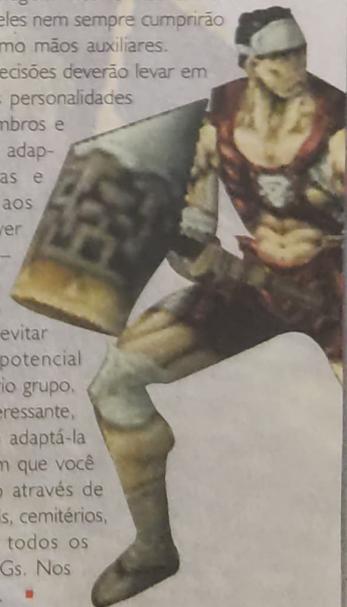


Os combates são enriquecidos com efeitos de magia

que Summoner fica mais interessante. A história será contada por uma animação dentro do jogo, mas a Volition já deu a entender que seu próprio grupo será vítima de interesses conflitantes.

O líder do grupo é Joseph, um Summoner que possui poderes sobrenaturais para lhe permitir conjurar demônios e todo tipo de criatura exótica. Envolvido em sua missão devido à invasão de seu país, geralmente Joseph precisa procurar alguns anéis místicos. No caminho, você encontrará outros membros do grupo, a saber: Flece, a ladra, que precisa modificar seus modos traiçoeiros e tornar-se uma cidadã mais respeitável; Jekhar, o guerreiro, cuja utilidade é prejudicada por sua sede de vingança; e Rosalind, uma feiticeira cujo ciúme do seu poder pode interferir em seu papel como membro totalmente integrado da equipe. A promessa é que as motivações de cada personagem interferirão em seu desempenho e eles nem sempre cumprirão suas ordens com mãos auxiliares.

Portanto, suas decisões deverão levar em consideração as personalidades dos outros membros e será necessário adaptar suas táticas e planejamento aos NPCs (non-player characters – personagens que não são o jogador), para evitar conflitos em potencial dentro do próprio grupo. É uma idéia interessante, se conseguirem adaptá-la a um cenário em que você se verá lutando através de cidades medievais, cemitérios, mosteiros e todos os chavões dos RPGs. Nos encontramos lá. ■



Summoner irá invocá-lo pois:

- Os programadores da Volition não acham que os RPGs precisam ser feios em 3D;
- Efeitos de magias grátis são sempre bem-vindos;
- A história é profunda como a Fossa das Marianas e fantástica como "A Caverna do Dragão";
- A Volition e seus ancestrais ainda estão para lançar um jogo ruim.

SYSTEM SHOCK 2



Há em Londres um clube de cavalheiros do qual somente os mais cínicos jornalistas de jogos para computador podem ser membros. Esses sujeitos gostam apenas de ficar reclinados em enormes poltronas, fumando charutos caros, humilhando garçons e submetendo jogos às críticas mais cruéis. Nenhum escapa às suas línguas afiadas. Se alguém menciona Quake II, um dos rapazes o olhará por cima de seu jornal e fará um comentário ofensivo sobre alguns dos seus níveis multiplayer. Se alguém elogiar as qualidades de Total Annihilation, um cavalheiro de bigodes tomará um gole de seu conhaque e mencionará a inferioridade das tropas Arm. Mas duas palavras certamente provocarão um silêncio embaraçado nos salões veneráveis. System. Shock.



Existem várias rotas de aprimoramento

Embora a tecnologia 3D do jogo original pareça primitiva comparada com as paisagens 3Dfx disponíveis hoje em dia, seu sofisticado mecanismo de tiro e seus influentes elementos de RPG (que são invisíveis ao jogador), ainda estão vários passos evolucionários à frente da maior parte dos jogos desse estilo. A Looking Glass parece determinada a pegar todos os elementos que fizeram do primeiro jogo um estouro, atualizá-los e injetar idéias novas, para produzir um novo monstro híbrido como nunca vimos antes.

Você Decide

Embora o jogo original mantenha sua simpatia por RPG escondida do jogador, System Shock 2 é mais explícito sobre sua inspiração, incluindo estatísticas, inventários e desenvolvimento de personagens. Seu personagem é criado a partir das suas escolhas dentro da carreira militar. Inicialmente você decide em que ramo das forças armadas entrará: Fuzileiros, Marinha ou Forças Especiais. Durante seu contrato de quatro



O clima do jogo é assustador

anos lhe é oferecida uma seleção de missões, que determinarão seu grupo inicial de habilidades.

System Shock 2 trata, na verdade, de oferecer escolhas ao jogador, e apesar da grande variedade de rotas de aprimoramento, nenhuma resultará em um personagem que tenha uma dificuldade absurda de completar o jogo. Esse é um aspecto que realmente deve ser aplaudido: não se consegue entender a idéia por trás de RPGs que permitem a criação de personagens ou grupos absolutamente inúteis. Como goblins com suas adagas ridículas e seus pezinhos cabeludos.

Além das habilidades "feijão com arroz" de sempre, como armamento, há o "molho" dos poderes psíquicos. Com treino e uso corretos do seu fiel amplificador psiônico, os segredos da mente humana podem ser despertados, criando efeitos como escudos de força e criocinese. Comparando com os malabarismos festivos à la Obi-Wan-Kenobi de Jedi



Não há ninguém por perto além de um cadáver

Knight, a manipulação psíquica em System Shock 2 pertence ao lado negro. Com a possibilidade de você acidentalmente sobrecarregar seus neurônios, há mais semelhanças com o horror das cabeças explodindo do filme Scanners do que com sabres laser. E isso é muito bom.

Armas Incríveis

Mesmo que você decida seguir a rota do "sucesso através do uso liberal de fogo automático", ainda assim precisará pensar um pouco. O grande número de armas à disposição pode ser modificado segundo seus objetivos, e carregado com uma grande variedade de munição. E, mais importante, é preciso ficar de olho no nível de manutenção das armas de fogo, pois uma arma mal-cuidada terá maior probabilidade de falhar. Junto com o tamanho limitado do inventário, isso acrescenta outra decisão difícil. O que fazer caso você encontre uma arma poderosa abandonada durante uma missão? Você não está treinado para usá-la... mas e se você nunca mais encontrar uma dessas outra vez? Com qual você ficará?

Mas o jogo será bom? Rodando em uma versão aperfeiçoada do engine Dark (de Thief), o retorno digital de Shodan (a primeira Inteligência Artificial feminina) deve ser tão atraente quanto qualquer outro RPG em primeira pessoa. Todos os jogos da Looking Glass se alojaram firmemente no alto do Top 100 da PC Gamer (os Ultima Underworlds, Terra Nova, o System Shock original e Flight Unlimited 2). Este jogo? Se System Shock 2 for algo menos que um clássico absoluto, comerei minha escrivinha. E se você pudesse ver o monstro de madeira e aço à minha frente, saberia que estou convencido disso. ■



System Shock vai chocá-lo:

- É a seqüência de um dos melhores jogos de todos os tempos;
- Torna os RPGs atraentes;
- É mais assustador do que vagar pelas praias do Rio sozinho, de madrugada;
- O ambiente realista o manterá desviando e agachando na cadeira.



UNREAL TOURNAMENT



De onde será que a Epic tira suas idéias?

Quando bebericamos vinho do porto ao redor da lareira do escritório (alimentada por antigos boletins informativos, inscrições de torneios fracassados e compactos de bandas obscuras), geralmente comentamos que desde que jogamos Unreal o mundo se tornou cada vez mais obtuso. Olhamos para a janela lacrada e somos oprimidos pelo desapontamento causado pela falta de luminosos raios de sol. Quando Ross hilarmente atira outra flecha com sua besta de brinquedo, o cintilante feixo de irada energia torna-se evidente por sua ausência. Basicamente, quando acabamos de admirar sua exuberante existência, nossa vida torna-se vã e vazia. Tudo bem: mais vã e mais vazia. Mas não por muito tempo: o universo de Unreal se expande a uma velocidade que deixaria o Big Bang com inveja, com três novos produtos: uma expansão oficial, Unreal 2 e, agora, Unreal Tournament.

Como o nome já diz, o último segue a trilha aberta por Quake III Arena. Combates



Unreal segue a trilha de Quake III

mano a mano ou em equipe estão na ordem do dia e você pode competir com outros jogadores conectados pela Internet ou com soldados de inteligência quase sobrenatural. Você não precisa atirar em todos, pois eles podem engrossar suas fileiras e ajudá-lo a atingir o status de Grão-Mestre em Unreal. Adições ao original incluem a arma 'redeemer' (isso soa fantásticamente perverso, não?) que lança uma bala-câmera pilotada por você, um personagem que finalmente parece realista como o ambiente ao redor e uma interface completamente renovada que tornará ainda mais fácil a tarefa de personalizar seus jogos — afastando a necessidade de modificar o código ou de aprender aqueles comandos esquisitos.

Como no caso de Quake III Arena, o sucesso de Unreal Tournament depende da estabilidade da Internet e da Inteligência Artificial dos soldados controlados pelo computador. Então, até que tenhamos nas mãos algo jogável, maravilhem-se com o esplendor destas telas.

Uau! A GT Interactive deve lançar o game Unreal Tournament em abril. Mas, calma: essa data só vale para a Europa ■

AGE OF WONDERS

Como Age of Empires. Mas com Maravilhas. Anões. Elfos. Halflings. Orcs. Nomes de personagens com muitas sílabas, dando a impressão que você tem um pigarro nocivo na garganta quando os pronuncia. Mulheres guerreiras usando armaduras muito pouco práticas.

E, claro, barbas. Estamos falando de fantasia. Estamos falando de estratégia. Estamos falando de Age of Wonders.



Você (como nós) pode ter quase esquecido, mas a Epic 'Unreal' MegaGames vem trabalhando neste jogo de estratégia em turnos por quase uma era. Mas parece que as últimas peças do quebra-cabeça estão sendo encaixadas. Serão 12 raças guerreando por algo que provavelmente era alegremente importante na época. Com um amplo espectro estratégico, o jogo permitirá que você se empenhe tanto em nível nacional, conduzindo a diplomacia, quanto individual, enviando heróis para jornadas. Mais, os combates podem ser resolvidos em batalhas táticas (como em Warlords III) ou deixadas a cargo do computador. É isso aí! ■

SPEC OPS 2



O game terá inteligência artificial

Oculistas militantes, uni-vos. É chegada a hora novamente.

A Zombie está bem adiantada na continuação de Spec Ops, que tem o sub-título de The Green Berets (Os Boinas Verdes). O primeiro título marcou presença entre os jogos que simulam pelotões de soldados. A característica principal da maioria dos simuladores de soldado parece ser a busca por Inteligências Artificiais cada vez mais realistas (embora seja irônico que os esquadrões de Half-Life, jogo de ação mais linear, sejam mais espertos do que qualquer coisa que tenhamos visto). Spec Ops 2 mantém esta tendência: a Zombie anuncia que, se atingir suas metas, seu companheiro controlado por computador será até mesmo capaz de completar missões sozinho, restando a você a tarefa de cobri-lo.

Há rumores de que, além de fluentes nas mais complexas táticas militares, seus oponentes são tão espertos que,

quando não são incomodados, eles começam a preparar trabalhos para concorrer ao prêmio Nobel (Isso é apenas uma brincadeira!).

De qualquer maneira, o game Spec Ops 2 terá que apresentar melhorias bastante significativas em relação ao seu antecessor para conseguir derrubar Rainbow Six do trono de melhores simuladores de esquadrão. ■



Bits

THIEF ESCAPA DE NOVO

Em um chat pela Internet, Tom Leonard, da Looking Glass, afirmou que eles "trabalham assumindo que haverá um Thief 2". Acredita-se que usará a mesma versão melhorada do engine Dark sobre o qual está se fazendo System Shock 2, assim como dará suporte a multi-player — embora como isso será feito permaneça um mistério, dada a perspectiva única de Thief.



USE A FORÇA

A Red Storm, famosa pelo simulador de esquadrão de soldados Rainbow Six, está trabalhando duro em cima de Force 21, um wargame ambientado em um daqueles adoráveis mundos em 3D que nós tanto amamos. Passado em 2012, você escolhe entre uma companhia blindada chinesa ou americana. O jogo inclui de tanques a helicópteros stealth, todos baseados em modelos reais.



DOOM NA TELONA?

O rumor que se recusa a morrer está de volta. Sim, a antiga dúvida "será que um filme baseado em Doom chegará a ver a luz do dia?" recebeu uma resposta experimental. De acordo com um site de filmes, o roteirista de quadinhos Todd McFarlane está muito perto de assinar um acordo com a Columbia Pictures para se tornar Produtor Executivo, consultor de enredo e designer. Veremos...



Bits

DUNE 2001

Aqueles caras malucos da Westwood resolveram entrar em cima de festa e distribuir gratuitamente um suplemento para o jogo Dune 2000. Com novas unidades e mapas multi-player, o pacote pode ser baixado do site www.westwood.com e automaticamente se auto-instala se você se conectar à Westwood Online. "No espírito da temporada, decidimos dar algo extra aos fãs de Dune", diz Lewis Peterson, produtor de Dune 2000. Ahhhh.



TRÊS VULTOS A SEIS MIL PÉS!

A Abacus foi ao topo da montanha anunciar seus três suplementos para o Microsoft Combat Flight Simulator. Eles são: Pacific Theatre Aircraft, Flight Simulator Flight Bag e um novo e reluzente Aircraft Factory. A expansão Pacific adiciona 12 novas aeronaves, a Flight Bag suavemente toma os novatos pela mão e os conduz à terra prometida da competência em simuladores de voo, e a Factory permite que você construa seus próprios aviões. É a deixa para alguns excêntricos designs estilo "Barão Vermelho"...

PECANDO DE NOVO

Se você completou Sin, ou não agüenta mais o longo tempo que leva para carregá-lo, sua sorte pode estar brilhando. A empresa que desenvolve o jogo, 2015, colocou a mão na massa, ou melhor, na primeira expansão oficial – e mesmo sem dar a ela um nome ainda, a equipe clama que será o mais extenso suplemento já feito. Para garantir, eles estão criando novos monstros, chefões, armas, itens, veículos, sons e diálogos, assim como um novo roteiro e mais mapas multi-player...



STREET WARS 99



É preciso cumprir objetivos a curto prazo

Desde os seus primeiros passos até hoje, muita coisa mudou em Constructor 2. Foram-se os mundos alienígenas de ficção científica. Na verdade, foi-se também a maior parte das construções. Isso tudo deu lugar à esqualidez urbana e à manipulação das massas... mas com um sorriso de satisfação! A remoção da palavra "Constructor" do título já indica as intenções dos criadores. Ao invés de exigir que você sue a camisa montando uma cidade que funcione, Street Wars testa sua capacidade de gerenciar inquilinos de aglomerações já desenvolvidas. As fases de Street Wars serão mais orientadas do que as do Constructor original. Isso quer dizer que você tem que cumprir

objetivos a curto prazo em cada mapa, antes de poder avançar no jogo. Como o nome sugere, boa parte do jogo gira em torno de 'Guerras'. Mas não somente nas ruas; seus inquilinos irão alegremente agir por debaixo dos panos para garantir o controle dos seus negócios ilícitos. Naturalmente, a polícia não é muito amigável diante das suas táticas de extorsão, e tem o hábito de invadir e fechar suas propriedades. A menos, é claro, que você lhes dê dinheiro para um "cafezinho"... Como as construções já estão presentes, há diversos modos razoáveis de expandi-los. Bares podem ser transformados em casas noturnas e então em lucrativos cassinos. Alguns apetrechos também podem ser instalados: telefones, por exemplo, permitem que você seja alertado caso o local seja invadido, e camas sofisticadas aumentam a taxa de procriação (o que, acredite, também funciona na vida real...). Com uma saudável porção de humor median-do um gerenciamento cheio de manhas, certamente veremos brigas nas ruas quando o jogo for lançado. ■



SHADOW COMPANY



O impressionante jogo de estratégia em tempo real (tática em tempo real seria uma descrição mais adequada) da

Sinister Games está quase pronto. Este mês tivemos acesso a uma versão mais adiantada.

E são muito boas as notícias. Os magníficos mapas giratórios (que exigem potentes placas aceleradoras de 3D) são muito rápidos e fluidos, e a detalhada simulação do mundo físico é maravilhosamente realista; se você olhar para cada roda de um blindado, poderá vê-la chacoalhando sobre o terreno, e o detalhamento é tal que balas iluminam o solo enquanto voam em direção às cidades e florestas.

Curiosamente, o modo campanha acrescenta elementos financeiros, e você tem que

gerenciar os recursos do seu time de mercenários.

Parece ser o suficiente para enriquecer o jogo com um elemento estratégico, sem transformá-lo em um simulador de micro-empresas.

Em dúvida entre uma Glock ou uma Uzi?

Oras, você não pode ser tão exigente assim... ■



O detalhamento é quase perfeito

VAMPIRE: The Masquerade

Vampire: The Masquerade é uma conversão de RPG... mas não uma conversão qualquer. Desde sua concepção, Vampire tem sido um dos mais controversos e bem-sucedidos jogos do gênero. Inspirado pelas figuras trágicas, românticas e perdidas no tempo de Anne Rice (Entrevista com o Vampiro) e Poppy Z Brite's (ser gótico de Seattle), o jogo privilegia a história no lugar de regras intermináveis e dados de formatos estranhos. Nos Estados Unidos, (fundamentalistas assumidos) atribuem a ele uma participação em assassinatos na vida real, agora a Nihilistic está trazendo o game para o PC.

É o primeiro projeto da equipe – o trabalho anterior do grupo inclui clássicos da LucasArts como Jedi Knight, o que já ajuda a aumentar as expectativas. Eles prometem uma história envolvente que se desenrola ao longo de oito séculos, cheia de intrigas entre os dias formados por sociopatas imortais e semi-amorais. E um revolucionário engine 3D em terceira pessoa que, levando-se em conta a experiência da equipe, deve cumprir o que promete.

Humm. Ele não parece um vampiro... Aaargh! Socorro! Etc...

Morda alguns pescoços enquanto aguarda o lançamento do jogo, que será publicado pela Activision. ■



Vampire: um dos mais controversos e bem-sucedidos do gênero

MILITARES SONHADORES

Quando um jogo não é um jogo? Quando é uma simulação de tanques do Exército Britânico



A imagem pública dos simuladores comerciais e militares é estranha, baseada inteiramente em preconceitos, e que utilizam o Fator Kripton quando qualquer Zé-Mané pouso um avião tão bem quanto um piloto de caça treinado. Entretanto, graças à cortesia do Royal Armoured Corps (Corpo Blindado Real - RAC) e da DID, eu recentemente tive a oportunidade de comparar o mais recente simulador de tanques do Exército com a definitivamente jogável nova versão de Wargasm da DID.

Considerando-se o custo e o planejamento substanciais necessários para os treinamentos com fogo real (a prática em Lulworth

membros necessárias em combate. Deve-se dizer que, graficamente, dificilmente é tudo aquilo que se espera de um simulador militar. Na verdade, considerando-se que roda em um sistema SGI de 10 mil libras, é difícil ver onde estão sendo empregados os recursos de capacidade de processamento dessas máquinas.

A renderização é quase completamente inexistente e a paisagem é rara, para dizer o mínimo. Os modelos são, obviamente, dimensionalmente acurados, mas faltam personalidades e características que os identifiquem, em comparação com o que se está acostumado a ver nos jogos atuais. Embora a qualidade seja certamente superior à dos simuladores de tanque da Interactive Magic, em termos gráficos está na 3ª divisão se comparado com Wargasm.

Para responder a tais críticas, o



Todas as animações são em tempo real

mais suavidade do que qualquer jogo para PC. Cores reais a 60 quadros por segundo, nenhum nevoeiro (a menos que você deseje) e nuvens perfeitas criam algo que, dentro das possibilidades atuais, é o mais real possível.

De volta ao mundo dos PCs, o mais próximo que se tem dos simuladores de Evans & Sutherland são Wargasm, que administra (tirando muito dos efeitos de imagem) uma frequência admirável de 20 quadros por segundo em cores em 16-bit. É uma conquista impressionante, e necessária, considerando-se que seu público-alvo é o de arcade. Para o exército, detalhes como chuva no pára-brisa e fumaça de partículas modeladas flutuando sobre o campo de batalha são vistos como desnecessários. Ao contrário, a ênfase está na simulação perfeita do controle do equipamento e na física. Ironicamente, isso faz com que Wargasm tenha mais controles e opções do que o simulador do Exército, que usa um gamepad semelhante ao do PlayStation, com cerca de seis botões de controle, dois dos quais cuidadosamente projetados para evitar disparos acidentais.

Finalmente, os RAC sabem exatamente o que é preciso saber, e portanto são as únicas pessoas qualificadas para fazer comentários sobre a qualidade de seus simuladores. Graficamente, é estranho que um jogo para PC em desenvolvimento há dois anos pareça tão superior ao sistema do Exército (que esteve na fila para aprovação por mais de seis anos). Entretanto, ao se falar com os instrutores, as oportunidades oferecidas pelos simuladores de tanques são inquestionáveis, e ninguém consegue imaginar como puderam viver sem eles. É o clássico "você não sabe o que está perdendo". E eles estarão por perto quando sair a próxima atualização. ■



Os gráficos internos da Pacific Islands se equiparam aos dos simuladores do Exército

Cove exige alertar os pescadores locais, para que fiquem longe da zona de perigo, no caso de ricochete de fragmentos), a necessidade de simuladores militares eficazes torna-se óbvia. Até aqui o Exército havia investido muito dinheiro em modelos de tanques em tamanho natural conectados a PCs, além de equipamentos Silicon Graphics e programas fundamentais para interligar tudo.

Embora a instrução fosse antes realizada inteiramente com tanques reais, muitas simplificações desejáveis são agora possíveis - algo que deixa o RAC simplesmente extasiado. Pela primeira vez em sua honrada história, eles têm uma alternativa à entrada física em um veículo para cada minuto de treinamento, chegando a minúcias como ativar cada interruptor.

No coração desses avanços (no mínimo em termos de charme), está o programa de tanques em tempo real Challenger II, que está entrando em serviço e é o elemento do programa de simulação do Exército designado para recriar a tripulação de quatro

RAC aponta, com justiça (usando tanques de 70 toneladas, metralhadoras de 120 mm e projéteis de urânio vazios) que não se trata de um videogame, e que efeitos atraentes são desnecessários. E, assim, nos vemos diante do mais antigo argumento do manual - será que gráficos melhores significam jogos melhores?

Mandado para Longe

Os especialistas em simuladores militares Evans & Sutherland estão no negócio há mais tempo que qualquer outro, e têm aperfeiçoado os gráficos a um ritmo incrível. Os detalhes de seus simuladores são simplesmente inacreditáveis, especialmente ao se moverem com



Bits

ESQUENTANDO OS MOTORES

A Microsoft também está entrando em clima de festa. Assim como a muito divulgada doação de milhões para uma associação de caridade, o pequeno tentáculo especializado em jogos do tio Bill está distribuindo gratuitamente 9 pistas para o título Motocross Madness. Está bem, os donativos são muito diferentes, mas ainda assim você é sempre bem-vindo ao site da Microsoft <http://www.microsoft.com/games/motocross/> onde você já encontra as pistas on-line.



WESTWOOD HO!

Ao menos dois jogos ficaram órfãos com a triste partida da Virgin: Nox e Swords and Sorcery. O primeiro, além de um nome curioso, assemelha-se um pouco a Diablo, enquanto Swords and Sorcery é feito pelos mesmos criadores de Wizardry. Os dois estão previstos para a metade do ano. Espere Orcs. E homens barbados.

O LADO NEGRO DE QUAKE II

O engine (programa-base) de Quake II é versátil, quando comparado com outros engines. Quantos programadores dedicaram horas na tentativa de criar um complexo jogo de tiro em primeira pessoa baseado na lógica dos anos 70? Mas, como a Ward Six Entertainment está mostrando, Quake II não apresenta estes problemas. Você assume o papel do ex-herói Roarke, que abandonou a vida de carnificinas para criar sua filha e pescar. Mas um sultão rapta a criança, forçando-o a apanhar suas armas e massacrar aqueles que o trataram tão injustamente. Prometendo extensa interação entre os personagens, que inclui opções de diálogo e ângulos de câmeras opcionais, Dawn of Darkness está surgindo como um dos mais inovadores jogos movidos pelo engine de Quake II - e ainda tem uma história! ■



CIVILIZATION: CALL TO POWER

Brinque com o destino da raça humana: arranje um emprego como editor do mundo



Civilization ainda reina soberano entre os jogos de estratégia



Este é o televangelista, personagem que se comunica com as massas



Deixe-me contar uma historinha. Há alguns anos estava trabalhando em um laboratório científico, rindo diabolicamente enquanto investigava os segredos profundos da genética humana. De qualquer modo, um dos meus colegas era um doutor em Física chamado James West. Um dia estávamos jogando conversa fora e ele contou que levou um ano extra para completar seu doutorado porque durante aqueles doze meses ele praticamente só ficou jogando Civilization II.

Isso é 1,5% do tempo de vida média de um homem, devotado totalmente a um jogo. Mas o que faz este caso interessante não é o tempo gasto

(vidas inteiras já se consumiram em jogos de Civilization), mas no caso do doutor West, a satisfação de desvendar os mistérios reais do Universo foi ofuscada pela descobertas de novas tecnologias em um jogo de PC. A série Civilization causou tamanha satisfação emocional e mental que qualquer tentativa de dar continuidade a ela (não estamos dizendo, claro, que Call To Power é uma seqüência de Civ II. Explicar a situação legal tomara o artigo inteiro) é uma tarefa de proporções hercúleas, mas mesmo assim assumida pelos heróis da Activision. Urra!

Para muitos devotados jogadores de Civ, o começo do jogo, onde as tribos se devoram na luta por um lugar ao sol, é a mais divertida. Mais tarde, quando (à exceção de uma guerra aqui e outra ali) as civilizações estão mais estáveis, parte do fascínio desaparece, os turnos se tornam longos e os



O game é fantástico, mas mostra uma visão mais acessível do futuro em prejuízo do realismo.



conflitos, impraticáveis. A Activision tentou encontrar uma solução para estas críticas e esticou o final do jogo para o ano 3000. Assim, algumas tecnologias que expandem as fronteiras do espaço colonizável podem ser pesquisadas, tornando o final mais movimentado.

Primeiro, há as profundezas oceânicas, onde cidades submarinas completamente vedadas podem ser construídas. Isso permite que você utilize as riquezas encontradas no fundo dos mares para alimentar a fornalha do seu império. Caso seja este o caminho escolhido, as descobertas científicas e a abundância de recursos permitirão que você atinja um dos objetivos do jogo: descobrir vida alienígena inteligente. Enquanto os oceanos são mais interessantes para as tribos sedentárias e intelectualizadas, o espaço sideral oferece superioridade aérea para o jogador militarista. Qualquer unidade capaz de atravessar o gélido vácuo pode instantaneamente surgir em qualquer outro local do mapa; isso quer dizer que as tropas podem ser levadas ou trazidas para onde quer que sejam necessárias, a qualquer momento. Como se não fosse o bastante, canhões orbitais podem ser prontamente colocados em posição, prontos para transformar em sucata tecnológica qualquer cidade que não esteja sofisticadamente defendida. Colônias espaciais são

montadas nos céus para permitir a construção de gigantescos cruzadores e a mineração de cinturões de asteróides.

A forma pela qual Civ: CTP aborda o infinito universo da tecnologia futurista também é interessante.

ARMADO ATÉ OS DENTES

Os elementos de Civ: CTP que fizeram a comunidade Civ-maníaca da Internet levantar os braços em desaprovação foram as fúteis unidades adicionadas ao jogo, que, segundo ela, não deveriam formar uma única folha na árvore tecnológica do jogo (veja alguns exemplos no box). Porque, como sabemos, qualquer coisa em Civilization que faça você rir é ruim.

A maioria destas unidades apenas simula os modos indiretos usados por diversas culturas para combater e até conquistar as demais. O clérigo e o televangelista simulam guerras religiosas, levando à obtenção de um dízimo de outros clãs e ao mesmo tempo tornando mais difícil declarações de guerra contra você. Somente o expurgo de cidadãos pode remover religiões estrangeiras das suas terras. Com o advento da sofisticada sociedade moderna, advogados podem ser usados para mover ações contra uma cidade, interrompendo sua



GENTE BOA!

O último episódio de Civ traz uma seleção de unidades que deixaram os fanáticos alucinados pelos jogos de estratégia revoltados por sua falta de profundidade. Mas eu gosto delas.



TELEVANGELISTA

Comunicação em Massa permite que se comunique com as massas, basicamente. Patrocine lavagens cerebrais e espere que seus oponentes lhe enviem seus números de cartão de crédito...



ECOTERRORISTA

Ele é saudável, ele é vil, ele é totalmente verde. Se o seu governo adotar o regime futurista da "Ecotopia", estes sociopatas comedores de lentilha podem ser usados para intimidar seus inimigos.



ABOLICIONISTA

As abolitionistas vestem seus vestidos azuis favoritos e saem por aí libertando escravos. Mais ou menos como a Princesa Isabel. Tirando os vestidos azuis, claro.



CLÉRIGO

Embora pareça o Frei Tuck de Robin Hood, trata-se de uma versão mais gorda, mais careca e mais medieval do televangelista. Mas sem uma televisão na cabeça.



ADVOGADO

Esta unidade certamente telefonará para a redação se nós chamarmos este jogo de Civilization III por acidente. Assim, não faremos isso, e recomendamos que vocês também não o façam.

produção.

O escravizador captura colonos de outras tribos e os utiliza como mão-de-obra barata, embora volátil. Os escravos podem ser libertados e transformados em cidadãos plenos novamente com o advento de abolitionistas, que também podem aumentar o descontentamento em colônias que tratam humanos como propriedade. E o melhor de tudo, nenhuma destas ações exige que você se declare hostil ao seu alvo. Assim, talvez esses ataques subversivos realmente valham a pena. Com Civilization: Call To Power, a Activision tenta criar um jogo que, apesar de seguir o estilo dos clássicos da série Civilization, não tem medo de exibir um brilho próprio. E, como sempre, o extenso mandato que pode ser exercido não encontra paralelo no mundo dos games. Depois de reinar soberano entre os jogos de estratégia por tanto tempo, resta apenas torcer para que Civilization não caia do trono. ■

DELTA FORCE

Simuladores de soldado: o último "novo" gênero?

A glória do Falcon foi sem dúvida vivida nos anos setenta, quando mal se podia mover sem trombar num camarada de olhos de água sem genitais ou com um calção azul grudado no corpo. Milhares de garotos no Brasil brincaram com esses bonecos... até que eles cresceram. Será? Pode-se calcular que a geração Falcon deve ser agora uma horda de rentáveis jogadores com vinte-e-tantos anos, avançando contra essa nova geração de simuladores digitais de Falcon. Com membros como Spec Ops, Rainbow 6 e agora Delta Force, essa onda deve ter sua importância. Ou existe só porque a guerra sempre vendeu? Quem sabe?

"Eu!"

"Eu quem?"

"Deus, Tolo Escritor".

"Sabe o que, Senhor?"

"Sei Quais São As Mais Recentes Informações Sobre Este Simulador De Soldado Com Visual Fantástico."

"Nossa. Isso é o que eu chamo intervenção divina."

"Cala-Te. Na Tua Revista Informaste Tua Congregação Fiel Como Delta Force É Baseado Nos Clones De Simuladores Da América E A Guerra Secreta Deles Contra As Forças Do Terrorismo Internacional."

"Eu me lembro de algo sobre isto, sim."

"Mark Donald Poderia Ser Algo Como Um Deus Dos Jogos, Mas Falta-Lhe A Verdadeira Onipresença De Uma Divindade, Pois Ele Não Mencionou O Número De Opções De Jogo Na Internet."

"Você está correto, Senhor."

"Bem, Elas Existem. Vós Podeis Jogar Via Rede Local Ou Pelo Site Da Novaworld."

"Que tipo de missões existem?"

"Silêncio! Não Questiona Teu Deus! Tudo

Será Revelado De Acordo Com Meu Plano Inefável E Nenhum Segundo Antes. Tem Fé."

"Ops."

"Primeiro, Há A Cooperação Direta, Onde Os Jogadores Juntam As Forças Para Completar As Missões. Enquanto Jogos Como Team Fortress Só Oferecem Simples Esquadrões, A Tecnologia Bíblica De Escala De Voxels Permite Que Tu Ataques Os Inimigos

Com A Vingança Sagra-da, Na Distância De Um Quilômetro. Segundo, Há O Deathmatch, Onde Tu Vestes Teu Uniforme Camuflado E Caças Todos Os Que Cruzam Teu Caminho. Terceiro, Há As Missões 'Rei Da Colina', Onde Tu Marcas Pontos Que Dependem Do Tempo Que Gastes Numa Zona De Perigo Especificada. Finalmente, Há As Clássicas Missões De Captura Da Bandeira, Onde Teu Time Luta Para Manter A Posição E Conquistar A Do Inimigo. Se Vós Vencerdes, Os Inimigos Urrarão.

"Hmmm... Sem ser cínico, Deus, estas missões não são precisamente originais no mundo dos jogos de tiro 3D, não?"

"Não Estás Escutando, Incrédulo? Duvidas De Teu Deus? Já Mencionei Que A Tecnologia De Escala De Delta Force Faz Com Que Mudes Tuas Táticas Para Um Universo Onde O Inimigo Te Golpeia Rápida E Subitamente? Detém Tuas Palavras, Ou Vou Destruir-Te Com Um Raio."

"Você é uma pessoa difícil para se ter uma discussão crítica, Senhor."

"Realmente, Por Isso Está Escrito: 'Não Questionarás Teu Deus'. Como Em Quake, Delta Force Causou O Surgimento De Clãs Nos Estados Unidos, Onde A Novaworld Tem Cem Esquadrões Listados, Que Competem Furiosamente Entre Si. Delta Force Tem As Batalhas Via Internet Mais Convincentes Da História, Que Merecem



Delta Force tem ação inteligente com forte componente multiplayer



Adoração, Mas Felizmente Fazes Que Respeitem O Mandamento 'Não Adorarás Falsos Ídolos'".

"Mas também está escrito: 'O homem não sobrevive apenas em multiplayer.' Existe algo sobre o game para apenas um jogador?"

"Bem, Em Vez De Usar O Sistema Complicado De Rainbow 6, Delta Force Segue Pontos Pré-Determinados, Preparados Para Ajudar Teu Soldado A Completar A Missão. Isto Faz De Delta Force Uma Experiência Muito Mais Direta Do Que Os Outros Simuladores De Soldado Que Foram Moldados Pelos Meus Dedos. E Tenho Dito. Escritor, Tu Podes Colocar Um Párrafo Final Nisto."

"Oh, certo... Basicamente, parece que Delta Force vai oferecer aos jogadores algo que outros simuladores de soldado não conseguem - Ação Inteligente com um forte componente multiplayer. Isso é indiscutível."

"Discuta, E Aniquilo-Te Com Minha Ira" "Gulp."

URUBU ABORRECIDO

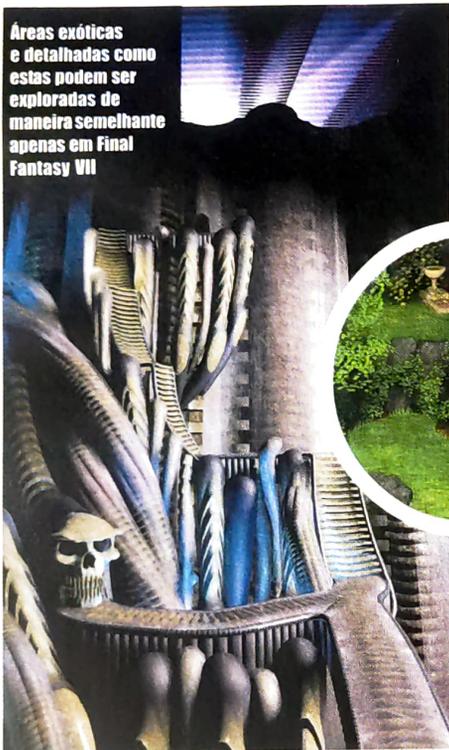
Um prazer não intencional de Delta Force é a possibilidade de você economizar dinheiro e não comprar um simulador de caça. No terreno existem espécies ameaçadas de pássaros majestosos. Com seu adorável rifle de assalto M4 e suas balas calibre 5.56, você torna essas espécies muito mais ameaçadas, abatendo os bichinhos. Isso com certeza vai fazer você se sentir mais homem.



SILVER



Misturando RPG, aventura e Arcade, este game em estilo Mangá feito na Inglaterra não deixa nada a desejar aos produzidos no Japão.



Áreas exóticas e detalhadas como estas podem ser exploradas de maneira semelhante apenas em Final Fantasy VII



da hipoteca etc. Ele envia laçaios à ilha de Rain para recolher o tributo e a esposa de nosso herói David é raptada. Naturalmente, no papel de David, você deve resgatar "a esposa" e destruir Silver e seus capangas durante o processo.

Naturalmente, David é ajudado em sua busca por outros cinco personagens, que se juntam na luta contra Silver, cada qual com personalidades e habilidades distintas. Alguns são poderosos em combate corpo-a-corpo, outros são úteis com armas de longo alcance, e outros podem usar magias poderosas. Portanto, seu destino em combate dependerá tanto da sua habilidade tática com armas como nos conhecimentos de esgrima. Na mais perfeita tradição RPG, a capacidade de usar os pontos fortes dos personagens, enquanto oculta ou protege suas fraquezas, é crucial.

O combate é em tempo real e há mais de 70 tipos de inimigos contra os quais lutar. A magia é tanto ofensiva como defensiva e está dividida em oito categorias: Fogo, Gelo, Vida, Relâmpago, Terra, Ácido, Tempo e Luz. Algumas oferecerão efeitos espetaculares, como invocar chuvas de meteoro, atrasar os inimigos ou envolvê-los em nuvens de



Desenvolvido na Inglaterra, Silver deve mostrar aos desenvolvedores de games japoneses que eles não são os únicos que podem fazer RPGs em estilo Mangá. Assim como Final Fantasy VII, Silver é um amálgama curioso de role-playing, aventura e arcade que fez tanto sucesso no Japão durante anos e que recentemente conquistou o Ocidente. Já se pode ouvir vocês gritando: "Ooh! Bando de interesseiros sem-vergonha!". Bem, não exatamente: Silver está sendo produzido há longos três anos. Por isso, vocês devem se perguntar onde a empresa Infogrames, que desenvolveu o game, estava no início. E, além disso, parece que, embora Silver possa parecer semelhante ao Final Fantasy VII, oferecerá uma experiência de jogo completamente diferente.

Uma história bem desenvolvida também é um ingrediente fundamental à receita de Silver. Situado na terra fantástica de Jarrah, o cruel tirano Silver fez um acordo com Apocalypse, o deus do caos: em troca do sacrifício de 100 belas jovens (de onde eles tiram essas idéias?) Silver se tornará o agente mortal do deus, com direito a poderes inimagináveis, carro da empresa, ressarcimento

gás venenoso. Cada categoria tem três níveis, determinando seu grau de eficácia. Some-se a isso o fato de os jogadores poderem aumentar a eficácia dos seus personagens utilizando oito armas de combate, oito armas de longo alcance e oito movimentos especiais. Assim, o sistema de combate de Silver deverá ser bastante divertido.

O mundo do jogo se desdobra por 270 locações adoravelmente renderizadas, divididas em sete regiões dispostas ao redor da cidade principal de Haven. Nela você encontrará companheiros rebeldes, aprenderá novas habilidades e iniciará uma missão – há quase trinta a serem completadas. Você não é obrigado a completá-las em ordem determinada, mas à medida que avança, você se aproximará do confronto final com o próprio Silver. As locações, apesar de serem pré-renderizadas, incorporam as vantagens oferecidas por posições mais altas e cobrem o terreno.

Embora Silver pareça tomar emprestada a maioria das suas idéias de jogos e gêneros já consagrados, parece estar fazendo isso muito bem. No vácuo entre Final Fantasy VII e o oitavo capítulo, Silver será mais do que capaz de satisfazer o desejo de encantamento de todos. ■

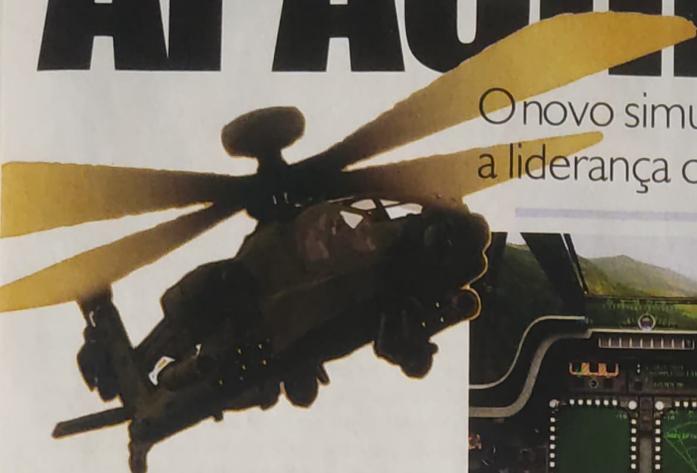
MOVIMENTOS DE GRUPOS

Como foi dito anteriormente, a ênfase de Silver não está em resolver quebra-cabeças obscuros, mas em combates, tornados intuitivos e agradáveis através de um sistema bem integrado. Usar o mouse para controlar os movimentos da espada não é uma idéia completamente original, mas ainda está por ser realizada com sucesso. A idéia é que, durante o combate, seus movimentos de mouse impliquem em movimentar sua arma de confiança. Pressionar várias teclas e/ou botões do mouse ao mesmo tempo permitirá uma grande variedade de giros, ataques e golpes. Naturalmente, somente o tempo dirá se esse sistema funcionará tão bem como prometido: lembramos bem demais a frustração provocada pelo game Die By The Sword. A Infogrames precisará evitar a armadilha mortal de tornar o sistema de controles complicado demais.



ENEMY ENGAGED: APACHE HAVOC

O novo simulador da Razorworks chega para disputar a liderança com Longbow 2 e Team Apache

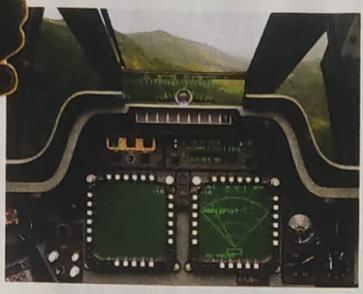


Dois dos mais conhecidos helicópteros de combate do mundo, o AH-64D Apache Longbow e o Mi-28N Havoc-B são as principais atrações do mais novo simulador desenvolvido pela Razorworks, o monumental Apache Havoc.

Toda a competência do time responsável pela criação do jogo fica evidente quando se está diante do esplendor gráfico de Apache Havoc. Já nas primeiras imagens, fica evidente que a precisão nos detalhes foi levada a um ponto quase obsessivo. Basta dizer que tanto o cockpit do Apache como o do Havoc – sim, você pode pilotar os dois – foram recriados com aproximadamente 110.000 polígonos! Todos os instrumentos de navegação, botões e até mesmo os parafusos do painel são formas poligonais de alta resolução, podendo ser iluminados por fontes reais de luz.

O jogo conta com modelos articulados de mais de 50 veículos militares reais, incluindo tanques de guerra, aviões, transportes e fragatas. Além disso, os efeitos especiais ajudam muito durante o combate. É maravilhoso disparar uma colossal bateria de foguetes contra um tanque inimigo e ficar curtindo o rastro de fogo e fumaça cortar o céu... Mas com jogos do nível de Longbow 2 e Team Apache circulando no mercado, não bastam boas imagens para pertencer à seleta casta dos grandes simuladores. É preciso inovar. E este é um dos grandes méritos de Apache Havoc.

A primeira novidade foi implantada quando a Razorworks descobriu a seguinte contradição: como os helicópteros militares são especialmente desenvolvidos para lutar em baixas altitudes, é estranho que a maioria dos simuladores deste gênero utilizem a mesma plataforma de jogo dos simuladores de avião – excelente quando se está perto das nuvens, mas



O Apache inicia seu ataque contra uma cidade inimiga. Repare na qualidade dos detalhes e na complexidade do cenário.

deficitária para reproduzir com realismo os combates mais próximos do solo. Assim, foi desenvolvida uma plataforma de jogo dedicada a corrigir esta falha. Como resultado, Apache Havoc permite que o jogador aplique as mesmas táticas utilizadas pelos pilotos militares na vida real. Veja só: é possível planar o helicóptero atrás de uma montanha ou escondê-lo atrás das árvores para emboscar o inimigo! Uma curiosidade: cada cenário de Apache Havoc reproduz uma área média de 500x500 Km de localidades verdadeiras, baseadas em dados oficiais de satélite. Após escolher dentre as três campanhas principais do jogo (Crise Cubana, Guerra do Ópio e Ouro Negro no Mar Cáspio) o jogador se

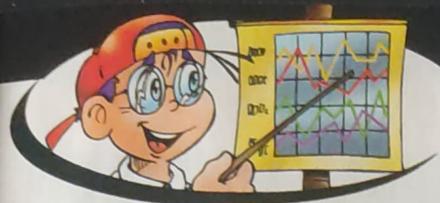
verá diante de um enorme mapa, indicando as posições de inimigos e aliados. Ambos estarão travando um conflito em tempo real e as missões serão geradas de forma aleatória, baseadas no desdobramento das ações executadas por ambos os lados do conflito. Por exemplo, um grupo de blindados se move contra uma cidade que



deve ser protegida. Automaticamente, será gerada uma missão que o convocará a eliminar esta ameaça. Mas, tudo se complica quando pouco depois o jogo lhe informa que sua infantaria está sendo pulverizada bem longe dali. São duas missões simultâneas e, como não se pode estar nos dois lugares ao mesmo tempo, deverá escolher qual é a melhor opção tática a ser adotada. Dependendo da sua escolha, uma nova situação será gerada e, enquanto o objetivo principal da campanha não for cumprido, novas missões continuarão a ser produzidas indefinidamente.

Para completar, Apache Havoc possui missões noturnas, variações climáticas e dois modos de dificuldade. Um deles, com dinâmica de voo menos realista, é indicado para novatos ou jogadores que sempre tiveram curiosidade de experimentar um simulador de helicóptero. O segundo modo é voltado para pilotos mais experientes, apresentando uma simulação precisa, com controles sensíveis e complexos. Seja qual for o seu nível de habilidade, vale a pena experimentar Apache Havoc. Provavelmente você estará diante do melhor simulador de helicóptero já criado para o PC. O game será lançado no Brasil este mês, pela Greenleaf. ■





SIMCITY 3000

O viciante clássico da administração metropolitana está de volta. Mas será ele mais do que um rostinho bonito?



Você desperta no meio da noite e um pensamento vem à sua mente. Não é "Cristo, onde eu estou?", nem "Será que eu deixei o gás ligado lá embaixo?", muito menos, "Que diabos eu estou fazendo com minha vida?", mas "Hummm, será que as pessoas vão usar um parque se eu o construir numa ilha isolada?" Isso é o que SimCity 3000 faz com você.

Entretanto, isso é o que a série SimCity sempre fez. Nos dez anos desde que o título original foi lançado, milhões de pessoas passaram incontáveis horas, dias e meses construindo pequenas cidades simuladas, fornecendo energia e alimentando-as até que se tornem metrópoles em expansão. A marca Sim tornou-se legendaria, e sinceramente, a Maxis teria que fazer mágica para conseguir fazer uma continuação ruim. Já esperávamos que ela fosse violentamente viciante. A pergunta é, o que torna SimCity 3000 violentamente viciante? Essa continuação consegue oferecer alguma coisa diferente?

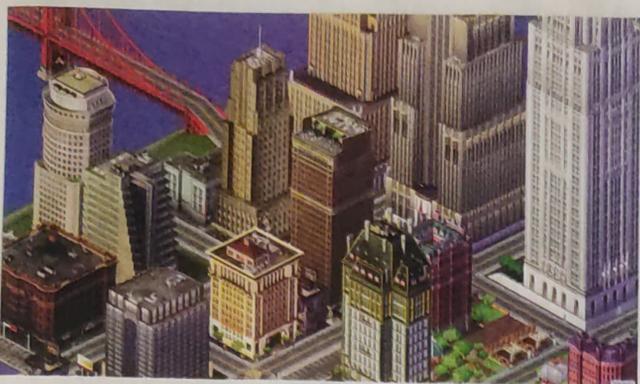
Uma olhada no jogo dá uma resposta parcial à pergunta. SimCity 3000 parece muitas vezes mais avançado que seus antecessores. Certo, os designers tiveram que desistir da idéia original de fazê-lo em 3D, e aderiram à envelhecida perspectiva isométrica, mas ao menos eles conseguiram substituir a paleta de 256 cores de SimCity 2000 com 65,000 matizes em 250 incríveis modelos de edifício diferentes.

Consequentemente, este é um jogo de detalhes que saltam à vista. Desenvolva sua cidade durante algumas



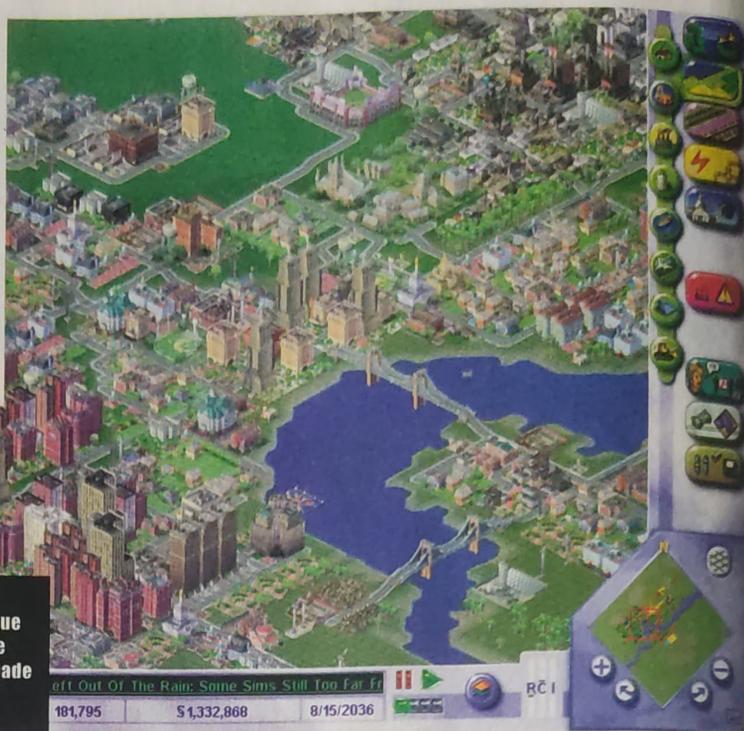
décadas e então passeie com o cursor por ela: o que você vai ver são fábricas soltando fumaça, um amontoado de casas e pequenos hotéis, uma massa de arranha-céus metálicos erguida do chão, ao lado de condomínios de tijolos vermelhos, imundas usinas de energia, edifícios públicos de mármore branco — a atenção para os detalhes arquitetônicos é absolutamente impressionante. Na verdade, apenas observar a cidade crescer, se transformar, substituir os barracos velhos por blocos de escritórios, e estudar os edifícios enquanto sua cidade se desenvolve, já é bem divertido. O único problema é o nível máximo de zoom (há cinco disponíveis) pois os edifícios ficam levemente pixelados.

Esta diversidade do cenário aumenta ainda mais com a possibilidade de se construir áreas de média densidade,



além das de alta e baixa densidades (as duas escolhas disponíveis em SimCity 2000). Assim, surgiu toda uma nova classe de detalhe arquitetônico. Em vez de zonas residenciais que variam entre pequenas casas térreas e quarteirões de prédios enormes, existem condomínios com apartamentos versáteis num estágio intermediário. Deste modo, se você coloca zonas industriais de diferentes densidades juntas numa rua, você vai ter pequenas oficinas mecânicas, fábricas de autopeças e poluidoras indústrias pesadas - uma paisagem deliciosamente variada.

Além disso, é claro, há o tamanho. SimCity 3000 oferece terreno equivalente a cem milhas quadradas de espaço jogável; quatro vezes mais que SimCity 2000. Como seria de se esperar, isto amplia



imensamente as possibilidades do jogo e permite que os jogadores criem gigantescas megalópoles, ou modelos urbanos realistas, densamente povoados, com subúrbios em expansão e até um cinturão verde. Os gráficos foram melhorados não só esteticamente - depois de explorar um pouco a cidade, o



jogador recebe várias pistas de como tudo está se desenvolvendo. Por exemplo, se alguns hotéis feios e pequenas lojas encardidas aparecem numa zona comercial, é sinal que o valor da terra é muito baixo. Provavelmente os edifícios estão perto de uma usina de força, prisão ou fábrica fumacenta. Isso abaixa o valor de terra e afasta negócios respeitáveis. É só demolir a feia indústria, reconstruí-la em outro lugar e abraçadabra! Os hotéis nojentos se tornam estalagens limpinhas, e os mercadinhos viram shopping centers brilhantes. Por outro lado, uma zona residencial em expansão que tem mansões com piscinas é um sinal de que você está fazendo tudo direito e os valores da terra são altos. Esta proliferação de pistas visuais também estende-se ao sistema de tráfego. Nos primeiros SimCity, as estradas eram cheias de bichinhos escuros que apenas significavam tráfego. Agora você pode ver carros, ônibus e caminhões passeando pela cidade. Isto permite que os jogadores meçam com maior precisão onde estão os gargalos de transporte.

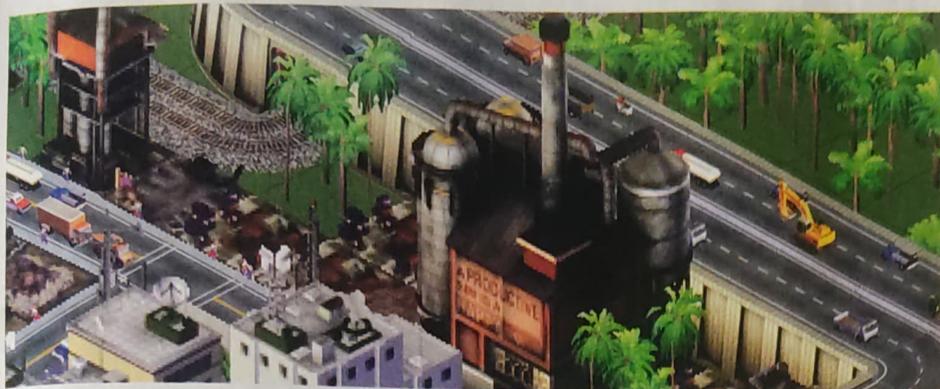
Mas por baixo do brilho da superfície, espreitam alguns desapontamentos potenciais. Na febre do pré-lançamento, a Maxis mencionou a inclusão de camadas mais profundas no modelo de simulação, dando o controle individual das delegacias, negócios etc. Isso não existe. Assim como SimCity 2000, você só controla o quanto de impostos é destinado aos serviços como saúde, polícia, educação e bombeiros, além de controlar em quanto cada zona (comercial, residencial e industrial) deve ser taxada.

Além disso, suas relações com cidades vizinhas estão muito limitadas. Basicamente, se você constrói linhas de força, estradas ou encanamentos de água até as extremidades de seu terreno, um vizinho pode comprar sua eletricidade excedente, água ou tratamento de lixo, ou oferecer-lhe os seus serviços. Existem outros tipos de negociações no jogo, mas são incrivelmente simplistas - seria mais

interessante estabelecer negócios variados com outras cidades, ou até mesmo competir por investimentos-chave (como algum evento esportivo maior, as Olimpíadas, por exemplo). Finalmente, a principal adição a esta versão do jogo - a administração sanitária - é desapontadoramente óbvia. Os jogadores têm que construir aterros



sanitários ou estações de coleta de lixo para lidar com os refugos da cidade, mas as táticas envolvidas são iguais às usadas para as usinas de força (por exemplo, não as coloque perto de zonas residenciais, pois os moradores não gostam de tê-las como vizinhas). De qualquer modo, jogar fora o lixo não é o aspecto mais emocionante da administração de uma cidade. A infra-estrutura do jogo continua muito similar à já bem-sucedida encontrada em SimCity 2000. De qualquer modo, a falta de revoluções drásticas não é tão má - pois a diversão é enorme. A Maxis conseguiu melhorar a apresentação do jogo, substituindo os pesados menus de texto por um sistema de ícones que permite várias referências cruzadas. Existem também sete conselheiros, no estilo Civilization II, para ajudar a política da cidade (finanças, segurança pública, saúde, etc). Tudo para fazer SimCity 3000 mais atraente para quem tem medo do jogo. Além disso, há várias alterações nas características



(Da esquerda para direita) Começando em quatro passos simples. Gere o seu cenário; escolha um ponto de partida; delimite algumas zonas; construa uma usina de força grande e suja...

clássicas. Além dos novos edifícios para descobrir conforme a tecnologia avança e das novas ordens para aplicar, há um serviço de transporte coletivo para ajudar no tráfego, e mais importante, um sistema de resposta muito mais complexo. Agora, os jogadores podem clicar no menu "Petições" e ver uma lista crescente das necessidades da população, assim como eventuais acordos comerciais.

A última é a mais interessante adição: ao longo do jogo você será procurado por companhias que se oferecem para construir algo na cidade, que pode ser um instituto de pesquisa de defesa, uma base do exército ou até uma prisão de segurança máxima. Cabe a você considerar os benefícios financeiros em relação ao impacto negativo que a obra pode causar à sociedade. O processo é realista e os benefícios são mais tangíveis do que em SimCity 2000. Além disso, cada aspecto do jogo tem efeito em todos os outros.



continua intacta. Os transportes de massa funcionam. Em SimCity 2000 o metrô era problemático, caro e quase ninguém usava. Aqui, colocadas as estações nos lugares certos, pode ser um elemento chave para o transporte e ainda uma forma de reduzir a poluição (a mais formidável inimiga dos jogadores). Construir rotas de trem, ônibus e metrô numa área em desenvolvimento é um desafio extra – tradicionalmente é essa a hora em que muitos jogadores perdem o interesse.

SimCity 3000 é mais linear e bem estruturado que seus predecessores. Os acordos comerciais, opções variadas de transporte e o grande número de prédios colocam sempre novas surpresas e decisões no horizonte. Ainda, o tamanho do mapa faz o jogo durar vários dias até que você chegue na fase do 'minha cidade está perfeita, o que mais eu vou fazer?'. Isto é, se você chegar a este ponto. Aqueles que criticaram o falta de objetivos do jogo anterior vão achar esse modelo desafiador mais do seu agrado.

Essencialmente, o que faz SimCity tão sem par – e o que a maior profundidade e a acessibilidade do 3000 acentuam – é que existem tantos modos de jogar como existem jogadores. Apesar dos projetistas terem adicionado muitas características, não existe um final ou objetivo fixo. Aqueles que o procuram não entenderam o jogo. SimCity não é um jogo de verdade – é mais uma caixa de Lego ou aqueles confusos conjuntos de química que você costumava ganhar de natal – é um lugar onde você pode experimentar e brincar com teorias e idéias. SimCity 3000 pode não ser a página seguinte que muitos esperavam, mas oferece mais espaço, mais detalhe, mais flexibilidade e mais opções do que nunca. E faz tudo isso com um visual suave e charmoso que com certeza vai seduzir você. ■



Se você educar as crianças, o QI da cidade aumenta e atrai indústrias científicas que não poluem o ar. Se você permitir que os militares construam uma base na sua porta, vai ganhar muito com o aluguel, mas o crime pode disparar e soldados nervosos podem sair atirando pelas ruas.

Apesar das características adicionais, a jogabilidade continua equilibrada. Além de oferecer muito mais terra e mais coisas para se investir, o jogo oferece novos acordos comerciais e relações com vizinhos para manter o dinheiro entrando. A infinita batalha entre o desejo de expansão e um orçamento eficiente

DOMANDO A NATUREZA

O objetivo de SimCity é construir uma cidade e mantê-la funcionando apropriadamente, tomando cuidado para que as pessoas gostem de viver lá. No começo do jogo você tem uma certa quantidade de dinheiro (dependendo do nível de habilidade que você escolher) e com ele você pode criar três zonas diferentes: residencial, onde as pessoas vivem; comercial onde as pessoas fazem compras e trabalham; e industrial, onde são feitos os produtos. Em SimCity 3000 essas zonas podem ser do tamanho que você quiser – escolha no menu o que você deseja fazer e clique no mapa para criar uma zona. Você não pode decidir que tipo de lojas, casas e negócios seus habitantes farão – isso são eles que decidem. Tudo que você pode fazer é fornecer-lhes os recursos.

Antes de qualquer um se mudar, você tem que fazer o lugar habitável. Usando o mesmo ícone e atalhos de teclado, você tem que colocar estradas ao redor de cidade de forma que tudo seja acessível (isso custa dinheiro também), além de fornecer energia, construindo uma usina de força. Tenha cuidado: a maioria das usinas de força causam os principais problemas de poluição que as pessoas odeiam; assim não a construa próxima a áreas residenciais, ou o valor da terra cairá e eles irão embora. Você tem também que oferecer todas as facilidades que a comunidade exige: delegacias, corpos de bombeiros, hospitais, bibliotecas, escolas, etc, que podem ser colocados em qualquer lugar da cidade. Depois de ajustar tudo, assista às pessoas chegarem e construir os edifícios – assim que este processo começar, seus residentes começam a pagar imposto de renda, o que significa mais dinheiro para construir mais zonas, e a cidade vai se expandindo. E, essencialmente, o jogo é isso.



PC GAMER BRASIL **92%**
 Pode não ser uma revolução, mas é a evolução perfeita do jogo

Publisher: Electronic Arts • Configuração mínima: Pentium 166, 16 Mb de RAM, CD-Rom 4x, MMX
 • <http://www.simcity3000.com>

OLHOS FIXOS. VOZES EMUDECIDAS. CORPOS EM RÍGIDA ATENÇÃO.

SOLDADOS PREPARADOS PARA SEGUIR-ME EM COMBATE.

LINHAS DE BATALHA SÃO TRAÇADAS PELAS MINHAS MÃOS.

POSIÇÕES TOMADAS E FORMAÇÕES DEFINIDAS

SOB MEU COMANDO. UM VÉU DE DISCIPLINA É TUDO O

QUE NOS SEPARA DA HISTÉRIA COMPLETA.

CADA UM DE NÓS SABE QUE A ORDEM EM NOSSAS FILEIRAS,

EM BREVE, DARÁ LUGAR AOS GRITOS DESESPERADOS DE BOCAS

VERTENDO SANGUE. ESPADAS E MACHADOS CORTARÃO

HOMENS AO MEIO. MAS, NESTE MOMENTO, ENFRENTAMOS

UM INIMIGO AINDA MAIS INSIDIOSO E CRUEL. O SILÊNCIO!

12 DE OUTUBRO

O CERCO A MADRIGAL



EXCLUSIVIDADE

Greenleaf BUNGIE



O MITO ESTÁ DE VOLTA

MYTH II SOULBLIGHTER

GUERRAS SÃO TRAVADAS NO CAMPO DE BATALHA. ESTE É O LUGAR ONDE A CORAGEM DOS HOMENS É COLOCADA À PROVA.

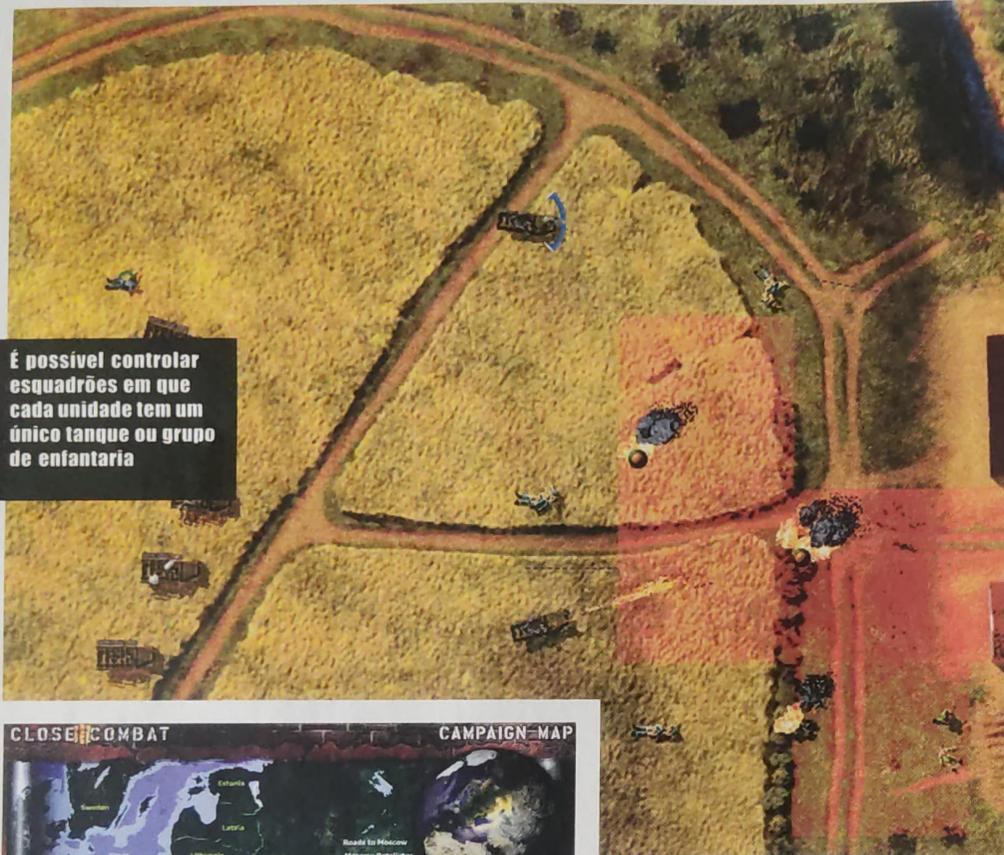
ESTE É O LUGAR DA AÇÃO E DA CARNIFICINA. E, É ISTO QUE FAZ DE MYTH II: SOULBLIGHTER+ UM JOGO DE ESTRATÉGIA COMPLETAMENTE DIFERENTE.

O TEMPO NÃO É PERDIDO CONSTRUINDO OU GERENCIANDO RECURSOS. NADA DE BANCAR O GENERAL VENDO A BATALHA DE UMA TORRE DISTANTE. VOCÊ IRÁ PARA A FRENTE DE COMBATE E TENTARÁ SER MAIS INTELIGENTE E IMPIEDOSO QUE O INIMIGO. MYTH: II SOULBLIGHTER OFERECE A MAIS REALISTA E CRUEL VISÃO DE UM CAMPO DE BATALHA, COM AMBIENTE TOTALMENTE 3D. VOCÊ PODERÁ VER A MATAÇA DE QUALQUER ÂNGULO. A TÁTICA MILITAR É TUDO QUE GARANTIRÁ SUA SOBREVIVÊNCIA. BUSCAR A VANTAGEM DE UM TERRENO MAIS ALTO E TOMAR OS Muros DE UM CASTELO SERÃO DECISÕES DE VIDA OU MORTE. AS FORMAÇÕES QUE VOCÊ DEFINIRÁ PARA TODOS OS GUERREIROS SELARÃO SEU DESTINO. GRÁFICOS DUAS VEZES MELHORES, UMA HISTÓRIA TOTALMENTE NOVA, SUPORTE PARA O MELHOR SITE GRATUITO PARA JOGOS MULTIPLAYER E TODOS OS ELEMENTOS QUE FIZERAM DE MYTH: THE FALLEN LORDS O JOGO DO ANO EM 1997 ESTÃO PRESENTES.

Acesso a Bungie.Net é GRATUITO. O jogador somente é responsável pelas tarifas de acesso à Internet.

CLOSE COMBAT III: THE RUSSIAN FRONT

Apanhe aquele casaco pesado e agasalhe-se bem: estamos marchando em direção a Moscou



É possível controlar esquadrões em que cada unidade tem um único tanque ou grupo de infantaria



civis, na bem-sucedida tentativa de emperrar a máquina de guerra nazista. Close Combat III nos dá a oportunidade de participar deste conflito colossal tanto na pele de russos quanto na de alemães, em uma esplêndida mistura de estratégia em tempo real e genuíno estilo *wargame*. Há uma enorme seleção de batalhas, operações e campanhas à disposição, incluindo a Grande Campanha, que segue o curso da guerra desde a invasão da Rússia pela Alemanha em 1941 até 1945, quando o Grande Urso foi bater às portas de Berlim. O jogo permite que você controle esquadrões, sendo que cada unidade representa um único tanque ou um pequeno grupo de infantaria. São colocadas sob o seu comando cerca de 10 a 15 unidades, que são enviadas para enfrentar o inimigo ao longo de todo o front. Estas tropas permanecem com você durante toda a campanha, ganhando experiência; à medida em que é promovido, você



Depois do final da campanha, um editor de cenários providencia replays

Os americanos podem viver na ilusão de que entraram triunfantes na Europa e ganharam a Segunda Guerra Mundial, mas você deve dar uma olhada mais a leste para encontrar aquele que realmente salvou a democracia ocidental: o Exército Vermelho. Enquanto os americanos sofreram mais de 600 mil baixas (que não podem ser subestimadas) durante o conflito, os militares russos perderam assombrosos 28 milhões de homens, somados à perda de 15 milhões de vidas

poderá controlar um número maior de unidades. Na essência, o *engine* não mudou nada desde o respeitado Close Combat II: A Bridge Too Far. Os gráficos continuam mostrando vistas aéreas, com grandes números no topo dos prédios com mais de um andar. Há então o Fluxo Dinâmico de operações e campanhas que garante que suas ações

NA TRILHA DA CAMPANHA

O maior trunfo de *Close Combat III* é a ligação dinâmica entre os cenários das operações e das campanhas. Com sucesso em um mapa, você passa para o seguinte; caso fracasse, suas tropas podem ser obrigadas a refazer a missão sem os homens que pereceram e em um mapa no estado em que foi deixado. Então, quaisquer edifícios ou pontes que tenham sido destruídos em seu avanço estarão da mesma forma quando você refizer sua tentativa. Campanhas são nada mais que uma série de operações, assim começa com uma operação para sentir como uma batalha funciona antes de por as mãos em uma campanha completa.

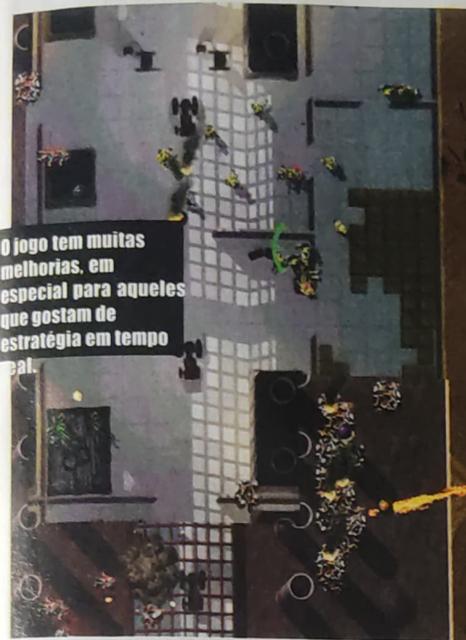


Os mapas rolam mais rápido e são mais fiéis.

que terminar sempre com aquele frustrante avanço suicida, onde você varre o mapa para encontrar um último soldado tocado em alguma adegua. O gerenciamento de recursos ainda se reduz a descansar, reajustar e reparar equipamentos, além de trazer reforços quando necessário; tudo isso é controlado por um sistema de alocação de pontos. À medida em que a guerra progride, você também tem a oportunidade de evoluir suas unidades, melhorando o armamento de seus Panzers, por exemplo, para que se equiparem aos mortíferos T-34s. ■

PC GAMER BRASIL **88%**
 Jogo de guerra tradicional com uma injeção de adrenalina na hora certa

Publisher: Microsoft • Configuração mínima: Pentium 133, 32 Mb de RAM, CD-Rom 4x
 • <http://www.atomic.com>



O jogo tem muitas melhorias, em especial para aqueles que gostam de estratégia em tempo real.



em uma missão terão consequências na seguinte (veja "Na Trilha da Campanha"). No fundo, *Close Combat III* ainda é um wargame, e seu sucesso depende da captura de locais de vitória. Você pode



achar que a empresa que desenvolveu o jogo, a Atomic, não fez nada além de mudar o pano de fundo histórico desta última versão, mas você estaria errado. "Não despreze as pequenas coisas", os mais velhos costumavam dizer. Várias melhorias transformaram o jogo, deixando-o mais atrativo, principalmente para aqueles que gostam de estratégia em tempo real. A interface está mais amigável, o uso de hot-keys é mais eficiente e você pode agora estabelecer pontos



FORCE POOL

Unit	Count	Health	Armor	Reqs	Reqs	Reqs	Reqs
Infantry 1 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 2 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 3 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 4 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 5 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 6 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 7 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 8 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 9 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 10 (AK)	10	100	100	100	100	100	100

ACTIVE ROSTER

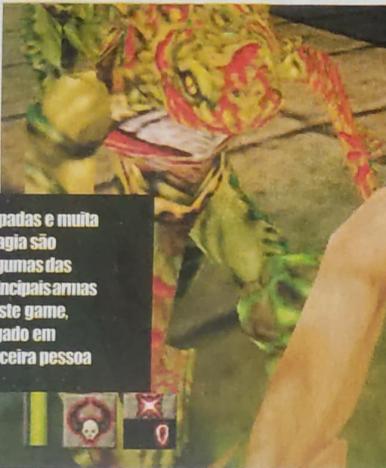
Unit	Count	Health	Armor	Reqs	Reqs	Reqs	Reqs
Infantry 1 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 2 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 3 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 4 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 5 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 6 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 7 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 8 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 9 (AK)	10	100	100	100	100	100	100
Infantry 10 (AK)	10	100	100	100	100	100	100

Must be Captain to fill this slot.
 Must be Major to fill this slot.

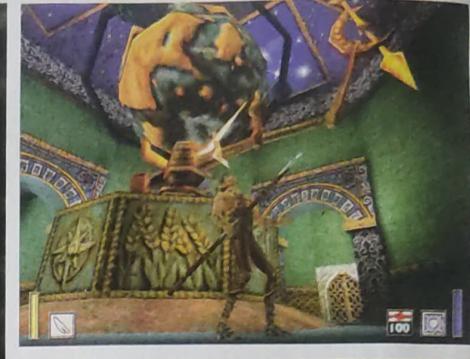
intermediários e grupos de unidades mais flexíveis. A ordem "Defender" permite que você organize um arco com suas unidades, mostrando a elas onde concentrar a atenção, e um novo comando "Emboscar", ideal para sua infantaria anti-tanque. O modelo psicológico foi melhorado, e as tropas se comportam de forma ainda mais realista; moral e pânico, por exemplo, assumem um papel mais importante. Assim, soldados alemães ficarão descontentes e não lutarão bem se estiverem congelando no inverno russo – por isso, deixe-os agasalhados sempre que possível. Deixe-os sendo bombardeados pela artilharia ou vagando por um edifício cheio de companheiros mortos por muito tempo, e provavelmente eles irão se acovardar em algum canto, recusando-se a obedecer suas ordens. Uma das mais bem-vindas adições foram os líderes que o ajudam a lidar com seus subordinados. Essas unidades precisam ser protegidas e bem utilizadas para sustentar o moral e reorganizar as tropas. Outros problemas também foram resolvidos. Os mapas rolam muito mais rápido – o que é bem adequado, já que agora eles são muito maiores. As batalhas podem terminar de vários modos diferentes. Você pode adaptar o jogo para não ter

HERETIC II

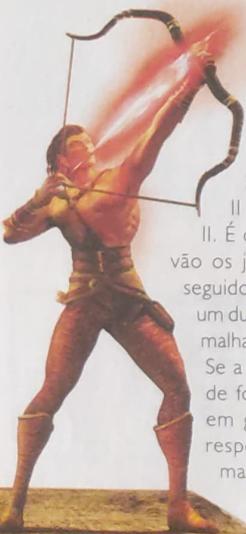
As aventuras de Corvus, o elfo que faz malabarismos incríveis para aniquilar todos os seu inimigos



Espadas e muita magia são algumas das principais armas deste game, jogado em terceira pessoa



Aposte o que quiser: sempre que é lançado um jogo da Id, outro da Raven está a caminho. Não porque estejam envolvidas em algum tipo de jogo imaturo para ver quem é a melhor, mas porque, desde o lançamento de Doom, a Raven tem vivido da tecnologia da Id como pulgas do sangue de um cachorro. Mal a Id desenvolve uma tecnologia, a Raven pega a licença e começa a trabalhar, dando uma resposta condizente com sua própria imagem. Doom gerou Heretic e Hexen. Quake gerou Hexen II, e agora Quake II acaba de gerar Heretic II. É como se, ohde quer que vão os jogos da Id, eles sejam seguidos pelo olhar sinistro de um dublê de corpo vestido com malha e túnica.

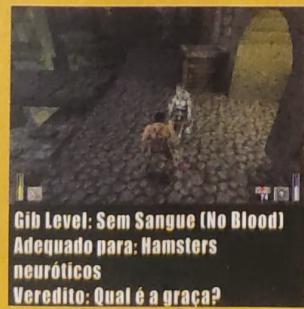


Se a Id aposta em lançadores de foguete e armas de fogo em geral, Heretic e Hexen respondem com espadas e magia. O que é divertido, mas não tão bom

como o material original. Porque, por algum motivo, lançar bolas de fogo das mãos e cortar o ar com grandes lanças pontudas não é o mesmo que o reconfortante recuo de um lança-mísseis de alto impacto perfurador de armaduras. A Raven sabe disso tão bem quanto qualquer um. Por isso, em Heretic II, fizeram algumas mudanças.

VAMOS REVER ISSO...

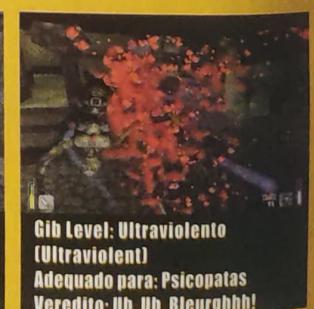
Heretic II vem com uma útil opção de controle de violência, permitindo determinar um nível de desmembramento satisfatório para todos, das Senhoras de Santana a Nosferatu. Eis o mesmo cara, fatiado de três maneiras distintas. Observe a diferença:



Gib Level: Sem Sangue (No Blood)
Adequado para: Hamsters neuróticos
Veredito: Qual é a graça?



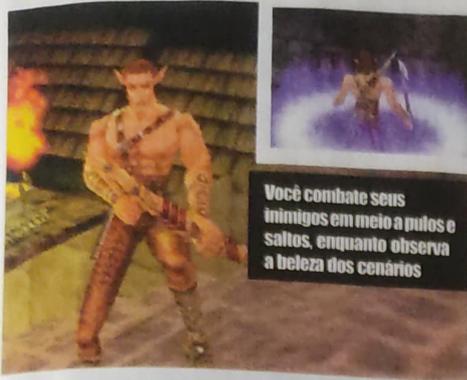
Gib Level: Normal
Adequado para: Toda a família
Veredito: Imagine como é o nível Ultraviolento...



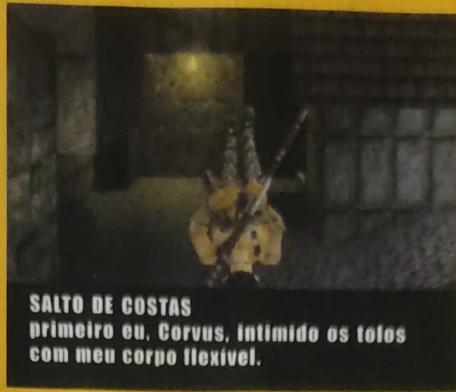
Gib Level: Ultraviolento (Ultraviolent)
Adequado para: Psicopatas
Veredito: Uh, Uh, Bleurghhh!

DOMINANDO O FÍSICO

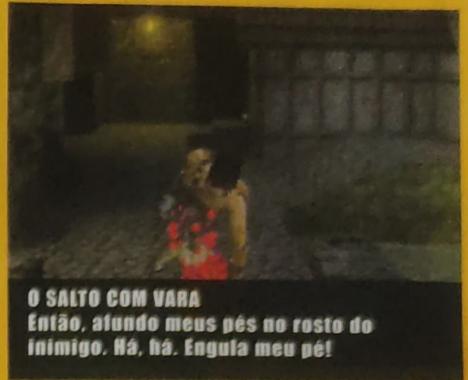
Como você é Corvus, o Elfo, pode realizar exercícios de solo que fariam um ginasta búlgaro de 12 anos se sentir mediocre, com paradas de mão e saltos mortais que deixam seus inimigos em estado de estupor. Observe...



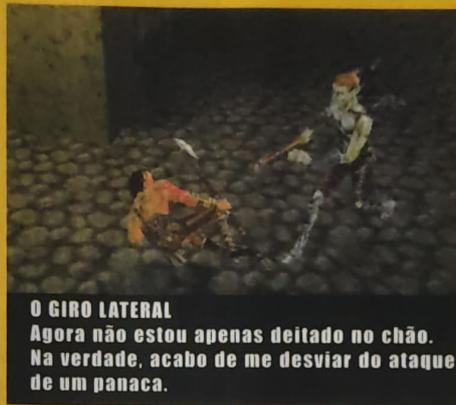
Você combate seus inimigos em meio a pulos e saltos, enquanto observa a beleza dos cenários



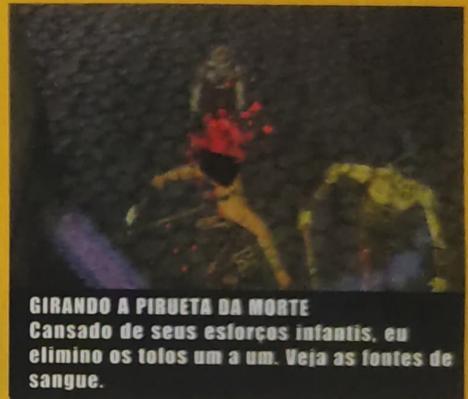
SALTO DE COSTAS
Primeiro eu, Corvus, intimido os tolos com meu corpo flexível.



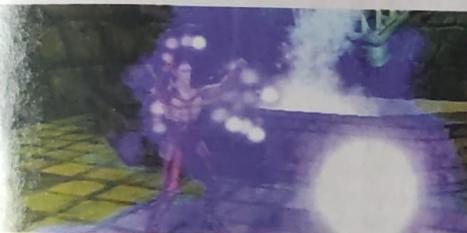
O SALTO COM VARA
Então, afundo meus pés no rosto do inimigo. Há, há. Engula meu pé!



O GIRO LATERAL
Agora não estou apenas deitado no chão. Na verdade, acabo de me desviar do ataque de um panaca.



GIRANDO A PIRUETA DA MORTE
Cansado de seus esforços infantis, eu elimino os tolos um a um. Veja as fontes de sangue.



Se desviando da pesada ofensiva dos jogos em primeira pessoa, eles optaram por uma experiência fora do corpo: o jogo tem perspectiva em terceira pessoa, como em Tomb Raider. Mas apesar das semelhanças superficiais, Heretic II não faz uma imitação de Lara Croft. Ele ainda usa o mouse, e ainda é um jogo de tiro em 3D cheio de monstros e mortes, e mais exploração de corredores do que Crystal Maze.

Se apenas está em terceira pessoa, o que tem suas vantagens e... desvantagens. A coisa boa sobre a mudança de câmera é que seu personagem pode fazer todo tipo de movimento, o que seria impossível para alguém que não pudesse ver os próprios pés (veja "Dominando o físico"). É um sistema simples controlado por uma combinação de teclas de movimento, agachar e pular, que se multiplica em um elegante conjunto de manobras acrobáticas. E também tem um belo visual. Ao invés de simplesmente detonar inimigos como manequins em uma fila de ônibus, você pode aproveitar a oportunidade, exibir para eles suas proezas marciais, brincar com eles, virar estrelas sobre suas cabeças, e depois cortá-los ao meio, como manequins em uma fila de ônibus.

Os pulos também são fáceis de fazer, embora a Raven tenha deixado os quebra-cabeças e os saltos-

estilo-plataforma no segundo plano, permitindo que você concentre-se em manter-se vivo. No entanto, o problema com a visão em terceira pessoa é que é muito mais difícil mirar vendo por cima e à esquerda do ombro de alguém, ao invés de olhar o inimigo direto nos olhos. Por isso, apesar do conjunto de bastões de fogo rápido, e bombas mágicas multicoloridas que você pode arremessar, com frequência a sorte ganha da habilidade quando se trata de destruir inimigos rápidos ou alguém acima de você. O que pode ser frustrante quando se está sangrando até a morte e desperdiçando toda a munição em inimigos que já teriam sido despachados, se você os tivesse acertado direto entre os olhos numa visão em primeira pessoa. Ainda assim, Heretic II faz o tempo passar rapidamente, enquanto você pula, desvia e salta em meio a um bando de monstros e admira o cenário no caminho. O jogo é obviamente enorme, com níveis e níveis de cidades devastadas por pragas, selvas infestadas de monstros e templos contaminados com o mal ancestral indo e vindo. Mas também é um jogo com algumas faltas. Principalmente falta de imaginação, pois o jogo raramente muda de ritmo, do início ao fim. Há poucas surpresas, nenhuma sequência de ação que se possa contar aos netos, e nenhuma grande virada na história. É incrivelmente linear, o que não seria problema se o jogo crescesse progressivamente, mas tudo que se precisa fazer é correr, pular, atirar, ativar interruptores e terminar

os níveis o mais depressa possível. Por isso, quando já tinha completado cerca de metade do jogo, eu tinha armas melhores e enfrentado monstros piores, mas não senti que Heretic II tivesse algo de novo a me oferecer.

Half-Life realmente cometeu um crime. Está tão sufocado com originalidade e drama que, em comparação, Heretic II parece sem brilho. Não é culpa da Raven, mas seu jogo foi superado por eventos que estavam fora de seu controle; e agora que a obra-prima da Valve domina o gênero, Heretic II está condenado a permanecer para sempre em suas sombras úmidas de sangue e adrenalina.

Close Combat III aproveita o sucesso de seu antecessor, com excelente Inteligência Artificial e atenção aos detalhes, enquanto inclui melhorias que representam um progresso significativo. The Russian Front é um wargame, mas tem elementos que o tornam mais interessante que muitos dos jogos do gênero. Apesar da boa nota dada pela PC Gamer, a Microsoft não vai lançar o game no Brasil. ■

PC GAMER BRASIL **82%**
Rápido, cuidadosamente elaborado - bom, mas longo de ser estonteante

Publisher: Activision • Configuração mínima: Pentium 200, 32 Mb de RAM, Windows 95 • <http://www.activision.com>

NBA LIVE 99

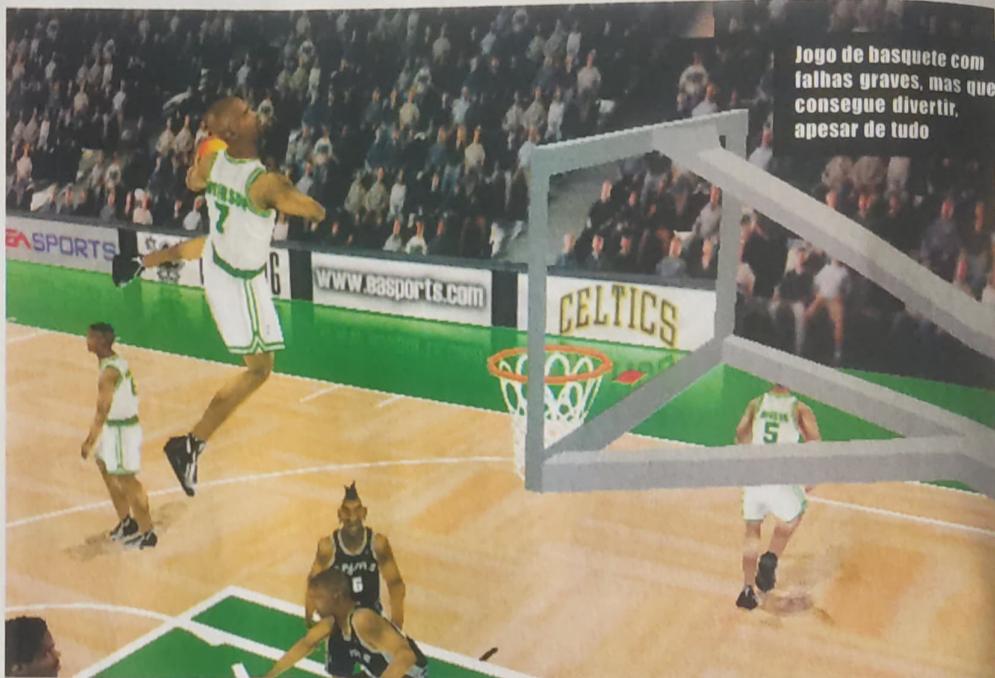
Apesar dos problemas, o game de basquete da Eletronic Árts garante um bom entretenimento

O atraso da temporada da NBA deste ano não impediu a Electronic Arts de produzir sua versão em dia, sendo que o efeito mais notável na época do lançamento foi a ausência de novos jogadores. Isso poderia ser retificado se uma opção de atualização fosse apresentada através de um patch, como visto no caso de Madden 99. Comparações entre o triunvirato dos jogos de esportes norte-americanos da EA são inevitáveis, e este ano parece que NBA Live está em terceiro lugar, atrás do jogo de hóquei no gelo NHL e de Madden, de futebol americano. Esses dois jogos têm suas falhas – sendo



os mais óbvios os super-goleiros do primeiro e a falta de jogo corrido do segundo – mas ele ainda são diversão de primeira. Então, por que NBA está na lanterna?

Bem, certamente não são os gráficos que desapontam. Pilhas de polígonos, iluminação ofuscante e uma acurada captura de movimentos o tornam uma fantástica experiência visual, se você tiver uma placa aceleradora de gráficos 3D que faça jus ao jogo. Além disso, há uma discutível coleção de mais de trinta expressões faciais diferentes, que mudam de acordo com a situação, embora isso seja perceptível apenas durante os replays. A narração é medíocre, mas há alguns efeitos sonoros interessantes, como os tênis escorregando na quadra e o ruído da multidão. Também há várias opções, de jogos de exibição a



Jogo de basquete com falhas graves, mas que consegue divertir, apesar de tudo

seqüências de temporadas, do modo arcade ao modo simulação, todos acessíveis através de uma interface reluzente, típica da EA.

Mas tudo dá errado muito antes disso. Quando se inicia o jogo pela primeira vez, ele insiste em tentar conectá-lo com a Internet e se você não permitir, o jogo trava. Há meios de resolver o problema, mas fica-se perguntando porque aconteceu, em primeiro lugar. Isso é feito para que um indicador interno do jogo possa lhe informar placares reais da NBA através da Internet. Uma característica interessante, mas que não deveria ser configurada como padrão.

Problema seguinte: fadiga. Seus jogadores parecem não ficar cansados, tornando o modo simulação e as estatísticas uma farsa, com seu time inicial capaz de pular como cabritos todo o tempo do jogo. A detecção de colisão também é problemática, pois os jogadores parecem estar envolvidos por uma bolha invisível, dificultando marcar e desafiar de maneira eficaz.

Uma Inteligência Artificial aperfeiçoada aproveita melhor os jogadores não marcados e as falhas da defesa, mas no geral ela é pobre. Jogadas ensaiadas que funcionam sempre garantem o sucesso nos níveis inferiores e nos mais difíceis parece que a única diferença é que sua porcentagem de sucesso nos arremessos diminui, enquanto que a do computador

aumenta. Quando se entra em uma carreira, o jogo não inclui registros de cada ano, nem administração de salários: apenas trocas e estatísticas ampliadas, com jogadores envelhecidos. Tanta coisa tão errada e ainda assim muitas vendas estão garantidas para a EA, porque apesar de tudo, ainda é possível desfrutar do jogo. Não pergunte



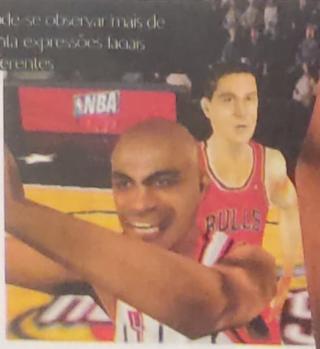
Nos níveis mais difíceis, o sucesso nos arremessos diminui

porquê, pois as falhas parecem insolúveis. Ainda assim, é bastante divertido correr para o centro da quadra e encestar seu caminho para os play-offs. ■

PC GAMER BRASIL **65%**

Jogo de basquete cheio de defeitos que, apesar de tudo, consegue entreter

Publisher: EA Sports • Configuração mínima: Pentium 166, 32MB de RAM, Windows 95/98 • <http://www.easport.com>



Pode-se observar mais de trinta expressões faciais diferentes

FUTURE COP

Um bom exemplo de falta de originalidade e de cuidado



Como os alienígenas biomecânicos de Giger, ED-209 é uma dessas idéias que são tão simbólicas que distorcem completamente a imaginação dos outros. Os criadores de jogos são vulneráveis como o resto de nós e por isso, quando precisam de uma raça alienígena, simplesmente usam uma lata tamanho gigante de meleca, e quando pensam em forças protetoras da lei, pegam um arsenal ambulante sobre duas pernas. A diferença é que Future Cop é original, e tem um ED-209... que desmunheca.

Não importa quantos lançadores de foguete saiam da sua carapaça, ou quantas vísceras se espatifem contra sua armadura, você ainda é motivo de ridículo. Especialmente quando anda de lado. Ou se vira. Ou faz qualquer coisa. É um pequeno detalhe com o qual se pode gastar metade da resenha falando a respeito, mas é um exemplo decente da falta de originalidade e cuidado de Future Cop.

O jogo se divide em duas partes. Primeiro, é um clone absolutamente medíocre de Gauntlet, em que você (e um amigo, no modo para dois

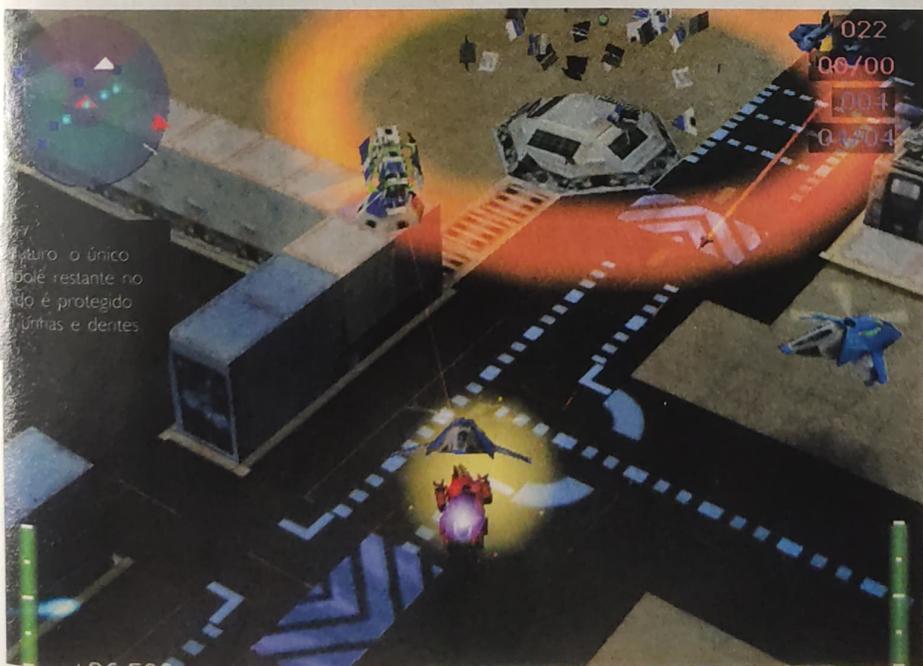
jogadores) percorrem áreas dando a criminosos muito menos que vinte segundos para se renderem. Embora o inacreditável horror que pode ser liberado com um simples apertar de gatilho certamente atraia o lado escuro da personalidade, os labirintos em que você é colocado são mais expirados que inspirados, com idéias de plataformas falsas tão antigas quanto o próprio tema ED-209. Labirintos? Confere. Plataformas de onde se pode cair obrigando a um frenético refazer de caminhos? Claro. Montes de pulos problemáticos para realizar? Pode crer. Continuo esperando um ambiente escorregadio ou (que medo) uma corrida de vagões em minas.

A segunda parte é muito melhor: combates tipo arena com uma pitada de estratégia. Cada campo de batalha tem duas bases, cada qual defendida por um campo de morteiros. É possível, gastando alguns pontos, fabricar helicópteros (para defender sua base) e tanques



Future Cop foi perturbado pela misteriosa aparição de um botão dourado gigante.

(necessários para entrar na base inimiga e vencer). Ganham-se pontos capturando-se torres de tiro neutras (que lutarão por você até serem destruídas) ou aniquilando tropas inimigas. Acrescente alguns power-ups, a possibilidade de comprar bases extras e o supertanque Juggernaut (cuja explosão me faz querer abraçar carinhosamente minha placa 3Dfx), e você tem algo que pode transformar Future Cop em um Urban Assault para humanos comuns... Exceto pelo fato de que, na verdade, não há muito mais. Todas as cinco arenas têm elementos semelhantes. Há dez inimigos progressivamente mais difíceis, mas cheguei até o nono sem muito esforço. E como os elementos táticos são muito limitados, a fase é muito rápida. Superficial e bonita, mas com alguns hábitos realmente irritantes. Sai com garotas assim por alguns dias, e é o máximo que qualquer um vai conseguir com Future Cop. ■



Future, o único bôle restante no jogo, é protegido por armas e dentes.



PC GAMER BRASIL **60%**
 Metade com um atirador meio bobinho, metade com estratégia intrigante.

Publisher: Electronic Arts • Configuração mínima: Pentium 150, 32 Mb de RAM • <http://www.ea.com>



DARK

COLONY

Nosso presente desta edição é o jogo futurista de estratégia militar mais explosivo do momento



BEM-VINDO À COLÔNIA

O ano é 2137, baseado nos cálculos humanos. É o início da guerra pela posse de Marte

AS COLÔNIAS DE MARTE

Logo após o Novo Milênio, os estudos da humanidade sobre Marte revelaram a existência de uma notável fonte de energia, denominada "Petra-7". Apenas alguns poucos tanques do precioso combustível poderiam abastecer cidades inteiras por muitas semanas. Garrafas desse líquido poderiam acelerar o crescimento das plantações e alimentar continentes inteiros, entre outros benefícios. Juntamente com os estudos sobre o combustível, rapidamente foram planejadas e colocadas em prática as estratégias de mineração, colonização e terraplanagem de Marte. Nas décadas seguintes Marte foi preparada para a habitação humana. Gigantescas fábricas de oxigenação vomitavam gases na atmosfera, bombas sementeiras explodiam sobre os terrenos irrigados e, até mesmo, insetos trazidos da Terra foram lançados no novo mundo. Por fim, o projeto mais ambicioso da humanidade havia transformado o planeta vermelho em um mundo próspero, repleto de selvas abundantes e desertos cheios de cor. O momento de colonizar aquele planeta havia chegado.

INSTALAR / DESINSTALAR

Dark Colony é um produto desenvolvido especialmente para Windows 95

Para instalar Dark Colony no Windows 95, abra o arquivo "Setup.exe" do CD Dark Colony e siga os passos do programa de instalação. O programa perguntará o tipo da instalação desejada (completa, média ou mínima), pedirá confirmação do diretório em que Dark Colony será instalado e se você deseja instalar o DirectX 5 em seu micro. Os drivers DirectX são necessários para este jogo rodar. Caso ocorra problemas de compatibilidade com alguma versão previamente instalada do DirectX em sua máquina, recomendamos que você reinstale Dark Colony e o DirectX 5.

Para desinstalar o jogo, selecione o ícone "Adicionar/Remover Programas" do Painel de Controle. Para acessar o Painel de Controle, clique no botão "Iniciar" e, em seguida, "Configurações", onde está o Painel de Controle. Em "Adicionar/Remover Programas", selecione Dark Colony e clique no botão "Adicionar/Remover Programas". Siga os passos do programa e Dark Colony será apagado de seu HD.

"HOUSTON, NÓS TEMOS PROBL... AAARGH!!"



Logo após a chegada dos humanos em Marte, os equipamentos dos postos avançados de mineração começaram a apresentar falhas estranhas e acidentes, que testaram severamente as habilidades técnicas e a paciência dos homens. Criaturas com forma de lagarto e estranhos aracnídeos pareciam surgir durante a noite. Artefatos e ruínas de origem desconhecida foram descobertos abaixo da superfície do planeta e, então, inesperadamente, colônias inteiras começaram a desaparecer nas trevas.

Em meio à crescente confusão e o medo, chegavam relatórios de testemunhas oculares. A humanidade não estava sozinha no planeta. Uma raça alienígena, apelidada de "Cinzas" pelos humanos, parecia se

materializar ao lado de horripilantes criaturas-foice que rasgavam as tropas humanas ao meio com apenas um movimento de suas poderosas garras. Tão logo vários relatórios de combates vieram à tona, as forças da Terra se reagruparam e empenharam seus esforços em aprender mais sobre seu novo inimigo.

OS TAAAR

Os Taar - forma como os próprios aliens se



denominam - são uma raça de andarilhos interestelares em busca de um novo lar. Seu planeta havia sido devastado por uma peste, levando-os próximo à extinção. Pior que isso, os Taar não somente clamaram a posse de Marte como também da Terra! Por 500 anos, naves exploradoras dos Taar desenvolveram pesquisas biológicas para saber como destruir o homem. Desconsiderando a perda de uma de suas naves no Deserto do Novo México, os Taar continuam indetectados.

Os Taar também encontraram em Marte as mesmas ruínas e artefatos localizados pelos humanos. Mais intrigante que isto são os rumores de que não somente os artefatos invocam poderes destrutivos em qualquer um que os descobrir. Existem ainda mais artefatos escondidos em catacumbas subterrâneas e antigas ruínas.

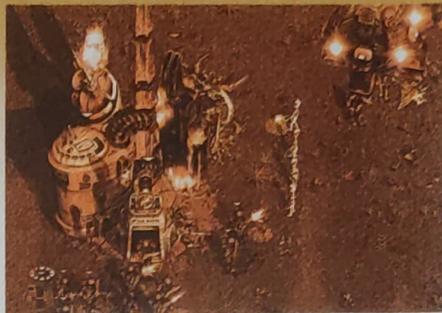
Os Taar têm uma meta: destruir todas as posições que os humanos estabeleceram em Marte, enquanto procuram o "Portalis", um antigo portal que, quando reativado, vai se tornar uma porta para reunir as espécies Taar remanescentes que estão espalhadas pelo universo. Feito isso, eles estarão prontos para a verdadeira batalha: a guerra pela Terra.

O TERRENO MARCIANO

A SELVA

As selvas de Marte são exemplos parecidos com os de uma terraplanagem feita corretamente. A vegetação abundante e o alto nível de oxigenação contribuem para

que sejam um refúgio seguro aos humanos. Sombras amplas são fornecidas pela densa folhagem e a água corre livremente por lagos e ribeirões.



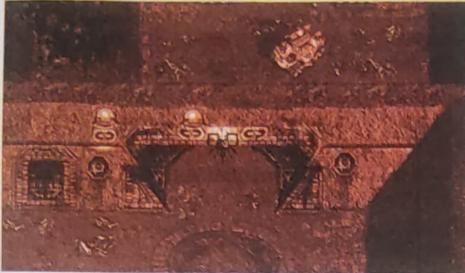
DESERTO

Altos níveis de Detirium no solo criaram áreas estéreis com terrenos de rochas nuas, temperaturas escaldantes e ar extremamente rarefeito. Estas áreas são mais adequadas à sobrevivência dos Taar pois, eles não precisam de tanto oxigênio quanto os humanos e são mais tolerantes ao calor. O único abrigo é provido pelas membranas dos Flynts, uma espécie aracnídea nativa que sobreviveu aos rigores do planeta.



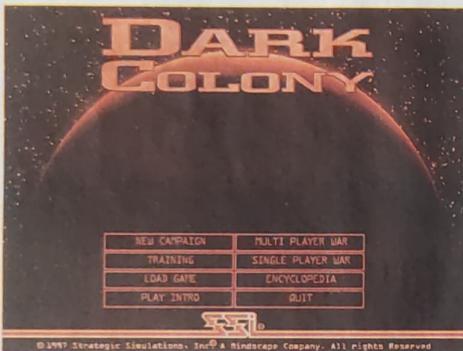
RUÍNAS

Rumores sobre antigas civilizações em Marte prevaleceram na Terra desde a descoberta dos canais nos primórdios do século. Estes rumores passaram a ser aceitos como fatos quando, não por acaso, as sondas em Marte revelaram imagens de ruínas arquitetônicas, especialmente as imagens de caça da Cabeça Cydoniana. O que está por trás destas ruínas ainda permanece desconhecido.



ELEMENTOS DO JOGO

Após carregar o jogo e a exibição da seqüência, você visualizará a tela de opções principais:

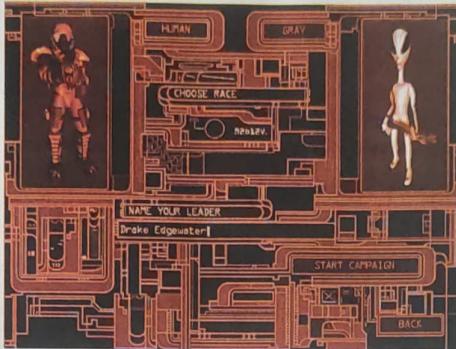


CAMPANHAS

As campanhas em Dark Colony são séries de missões que se relacionam por diferentes linhas de história. Você escolhe se deseja jogar uma Missão de Treinamento ou participar de uma campanha como humano ou como Taar, os aliens também chamados de "Cinzas".

No início de uma campanha, você pode dar um nome ao seu comandante. Simplesmente, digite o nome de sua escolha.

Quando todas as opções forem definidas corretamente, surgirá um resumo de sua missão.



A Campanha dos Humanos

Você jogará como o líder da segurança para a maior corporação na Terra, a Indústria Pan Luma (IPL). Com os misteriosos acidentes ocorridos na colonização marciana da IPL, você é despachado para investigar e superar os obstáculos que estão no caminho do progresso. O que antes era uma simples operação de segurança transformou-se na mais negra das horas, à medida que a humanidade partiu para a guerra contra a feroz ameaça alienígena imposta pelos Taar.

A Campanha dos "Cinzas"

Você é o destemido líder, um guerreiro lendário e capitão da Nebres-Warship-T, comandando os últimos sobreviventes de sua raça em extinção. Séculos de pesquisas o levaram a este pequeno

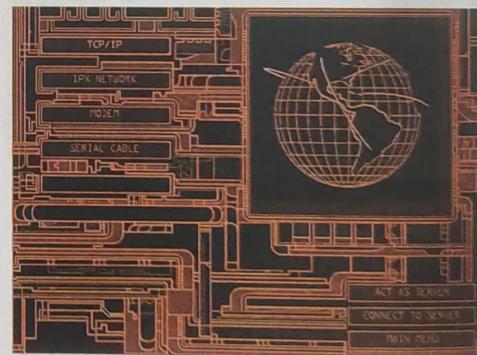
sistema solar, onde um novo planeta ambientado está esperando para ser o lar perfeito para o seu clã perdido. Mas em primeiro lugar, você deve remover a presença destes asquerosos aliens que chamam a si mesmos de "humanos". Eles já poluíram o planeta natal e colocaram em ação planos para infestar Marte.

AS MISSÕES DE TREINAMENTO

Com o objetivo de familiarizar o jogador à dinâmica de Dark Colony, uma série de missões de treinamento foi designada para exibir as habilidades das várias unidades de luta. Localizadas na Área 51, uma base secreta na Terra, as missões são simples exercícios curtos. É aconselhável aos jogadores novatos obter sucesso nas missões de treinamento (tanto para humanos como para os "Cinzas") antes de se empenhar na guerra em Marte.

Utilizando o Mouse

Neste manual, o termo "clique" significa mover o cursor do mouse para a área desejada na tela e pressionar o botão esquerdo do mesmo. "Clique com o botão esquerdo" significa mover o cursor do mouse para a área desejada na tela e clicar o botão esquerdo. "Clicar com o botão direito" significa mover o cursor do mouse para a área desejada na tela e clicar no botão direito do mesmo. Em Dark Colony, o botão esquerdo do mouse ativa botões e seleciona unidades, enquanto que o botão direito cancela a seleção de unidades. Guerra Multiplayer (Jogadores Múltiplos Via Rede) Dark Colony permite até 8 jogadores em modo multiplayer e suporta uma enorme variedade de métodos de conexão.



Tipos de Conexões

TCP/IP

Com a conexão TCP/IP, as seguintes escolhas estarão disponíveis:

· Agindo como servidor

· Após discar para o seu provedor de Internet,

simplesmente envie o seu endereço IP aos seus amigos que participarão do jogo e deixe-os usar a opção "Ligar ao Servidor", descrita abaixo.

Ligar ao Servidor

Isto permite que você conecte uma máquina Host (servidor) de um amigo que esteja "Agindo como Servidora", uma vez que conheça o endereço IP do mesmo. Entre com o endereço IP e, então, clique com o botão esquerdo do mouse em "Conectar".

Rede IPX

Quando o seu computador estiver conectado a uma rede local que suporte IPX, a opção rede IPX permitirá que um jogador atue como servidor, enquanto os demais participantes podem se juntar ao jogo sem a utilização de um modem.

MODEM

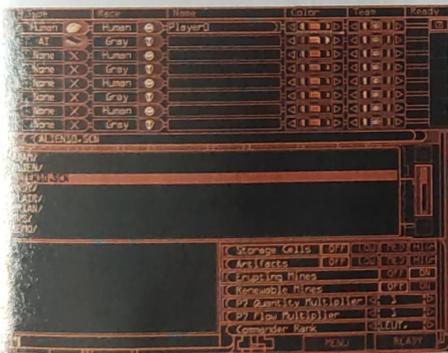
Quando o modo de jogo via modem é selecionado, você deverá escolher se deseja ser o servidor ou se prefere conectar-se a um outro servidor já existente.

CABO SERIAL

Esta opção se destina aos computadores conectados diretamente por um cabo serial.

Conectando e Conversando

Quando a conexão for estabelecida, você será levado à tela Multiplayer de Conversas. Então será possível se comunicar com os seus oponentes, sendo que o jogador "Host" terá o poder de definir quais serão as opções do jogo a serem utilizadas durante a partida.



-Guerra de um Jogador

Esta opção permite que você participe de uma campanha em um cenário à sua escolha. Selecionado este modo de jogo, a seguinte janela aparecerá:

-Tipo de Jogador

Escolha os níveis de inteligência dos oponentes como Humano, IA regular ou IA avançado.

-Selecionar Raça

Permite que o jogador decida se lutará ao lado dos Humanos ou dos Aliens.

-Nome

Entrada de dados para o nome do jogador.

Cor

Selecione uma das oito cores exclusivas para as suas unidades. As cores automaticamente se modificam para evitar duplicidade.

-Time

Define alianças antes da batalha ocorrer. Podem haver mais de oito times diferentes.

-Pronto

Clique no painel "Pronto" (parte superior da tela) ou no botão "Pronto", localizado na parte inferior da tela, quando você estiver preparado para iniciar a batalha.

-Cenário Selecionado

Use as setas direcionais "para cima" e "para baixo" para selecionar um diretório e, então, clique no cenário que você deseja jogar.

-Telas de Conversas

Envia mensagens para outros jogadores.

-Eletrocélulas [Desligado/Baixo/Médio/Alto]

Esta opção seleciona o modo como os tanques de armazenamento de Petra-7 serão dispostos no mapa.

-Artefatos [Desligado/Baixo/Médio/Alto]

Esta opção define a quantidade de artefatos que aparecerão durante o jogo.

-Fontes em Erupção [Ligado/Baixo]

Define quais das fontes entrarão em erupção e quais não.

-Fontes Renováveis [Ligado/Desligado]

Define quais das fontes entrarão em erupção mais de uma vez e quais não.

-Multiplicador Quântico de Petra-7

Esta opção define a quantidade de Petra-7 que será encontrada disponível nas fontes.

-Multiplicador de Vazão do Petra-7

Permite alterar os valores de vazão do Petra-7, que está disponível nas fontes.

-Patente do Comandante

Seleciona a patente que pertencerá ao comandante no início da partida.

Chamar Jogo

Quando a opção "Chamar Jogo" é selecionada na Tela Principal, você deverá escolher entre as batalhas anteriormente salvas.

A Enciclopédia

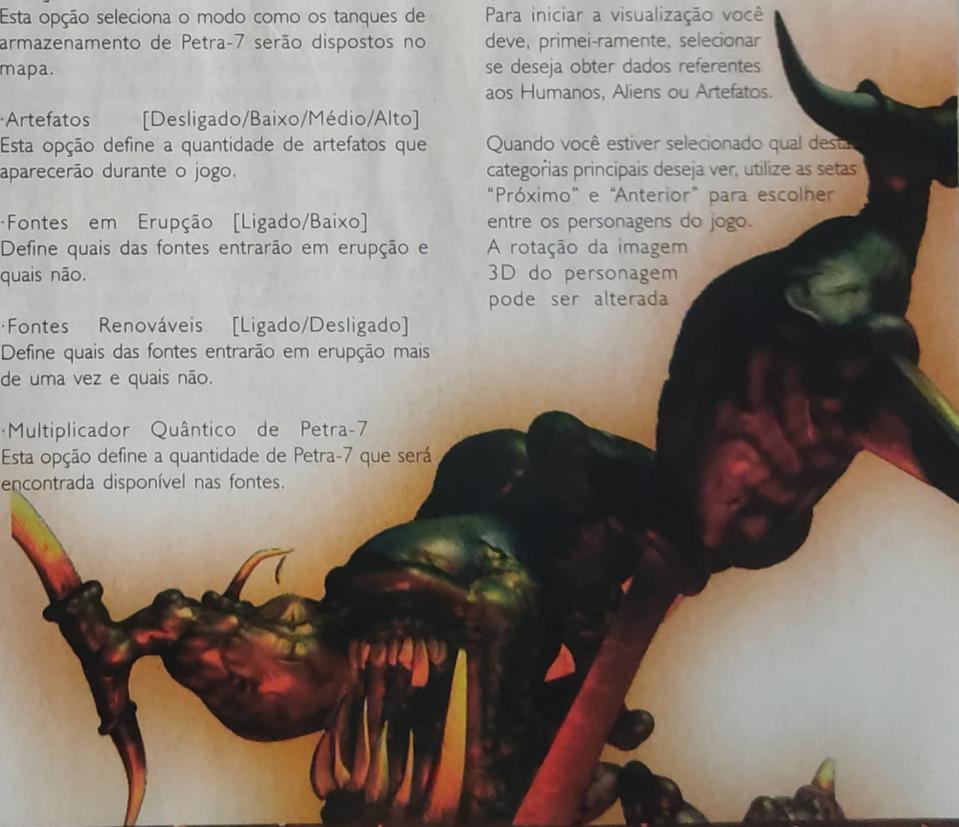


Oferece informações sobre as unidades e artefatos que aparecem em Dark Colony.

Para iniciar a visualização você deve, primeiramente, selecionar se deseja obter dados referentes aos Humanos, Aliens ou Artefatos.

Quando você estiver selecionado qual destas categorias principais deseja ver, utilize as setas "Próximo" e "Anterior" para escolher entre os personagens do jogo.

A rotação da imagem 3D do personagem pode ser alterada



utilizando as setas que se localizam logo abaixo da janela de visualização.

· Sair

Finaliza o Dark Colony e retorna ao sistema operacional.

A TELA DO JOGO

Existem diversas partes da Tela do Jogo que são usadas durante a partida.



Cursors do mouse

Existem quatro cursores do mouse que são utilizados em Dark Colony: "Mover", "Selecionar", "Atacar" e "Construir".



· Mover

Quando o cursor de movimentação estiver ativo, todas as unidades serão levadas ao local onde este cursor for clicado.



· Selecionar

O modo de seleção aparece sempre que o cursor estiver sobre uma das unidades do seu time, permitindo a seleção individual da mesma. Basta

clicar com o botão esquerdo do mouse para selecionar a unidade ou clicar e arrastar para efetuar a seleção de múltiplas unidades. O clique com o botão direito do mouse cancela as seleções.



· Atacar

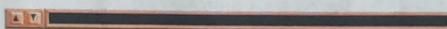
O modo de ataque do cursor é caracterizado por uma cor alaranjada e aparece sempre que você selecionar um guerreiro de seu time e deslocar o cursor sobre um inimigo. Para fazer com que seu guerreiro selecionado ataque o inimigo que está sob o cursor, apenas clique com o botão esquerdo. O comando é confirmado pela unidade e uma estrela brilha no inimigo, enquanto sua unidade se move para interceptar e atacar o alvo.



· Construir

O modo de construção do cursor aparece quando o jogador está diretamente acima dos menus da barra lateral. Para comprar quantidades maiores de uma determinada unidade, clique com o botão esquerdo do mouse para cada unidade que desejar. Para diminuir o número desejado, clique com o botão direito.

Barra de Texto



Localizada na parte inferior da tela, a Barra de Texto traz as mensagens recebidas, como mudanças na missão e relatórios de outras unidades. Clicando nas setas superior ou inferior à esquerda da barra (apenas quando iluminadas), você acessa as mensagens recebidas anteriormente na missão.

Deslocando o Mapa

Para mover a janela de visualização do jogo pelo campo de batalha, simplesmente movimente o cursor do mouse para o ponto mais próximo da borda da tela na direção que deseja. Você também pode usar as setas direcionais no teclado.



Barra Lateral

Todo o gerenciamento dos recursos, construções e comandos avançados para as tropas é feito e visualizado pela Barra Lateral. Quando uma unidade é selecionada, o botão de comando é iluminado e mostra os comandos avançados disponíveis, como unidades a comprar, aprimorar e comandos de ativação das unidades.

· Mini-mapa



No topo da Barra lateral está o mini-mapa em que os pontos brancos mostram sua posição atual. Clicando com o botão direito no mini-mapa, a tela do jogo avança para o ponto selecionado.

· Botões: abaixo do mini-mapa estão três botões:



Botão de Construção / Comandos: É o botão mais usado. Permite que você selecione quais unidades ou prédios deseja construir. Além disso, ao selecionar alguma unidade, este botão se ativa e mostra os comandos avançados disponíveis para o grupo ou para a unidade selecionada.



Botão de Aprimoramento: Aqui você pode aprimorar as armas e a armadura de suas unidades. Existem dois níveis de melhoria para cada tipo de unidade e, uma vez comprados, os aprimoramentos são incorporados em todas as unidades do jogo e nas posteriormente construídas.



Botão de Opções / Multiplayer: Em qualquer momento do jogo você pode clicar o botão 3 da Barra Lateral para acessar as opções do jogo. Aqui você salva ou carrega um jogo, ou vai para a Tela de Opções Avançadas e para a Enciclopédia.

Salvar Jogo: Clique com o botão esquerdo do mouse para salvar sua posição no jogo. Você deve digitar um nome para o arquivo antes de clicar no botão "Salvar".



utilizando as setas que se localizam logo abaixo da janela de visualização.

· Sair

Finaliza o Dark Colony e retorna ao sistema operacional.

A TELA DO JOGO

Existem diversas partes da Tela do Jogo que são usadas durante a partida.



Cursors do mouse

Existem quatro cursores do mouse que são utilizados em Dark Colony: "Mover", "Selecionar", "Atacar" e "Construir".



Mover

Quando o cursor de movimentação estiver ativo, todas as unidades serão levadas ao local onde este cursor for clicado.



Selecionar

O modo de seleção aparece sempre que o cursor estiver sobre uma das unidades do seu time, permitindo a seleção individual da mesma. Basta

clicar com o botão esquerdo do mouse para selecionar a unidade ou clicar e arrastar para efetuar a seleção de múltiplas unidades. O clique com o botão direito do mouse cancela as seleções.



Atacar

O modo de ataque do cursor é caracterizado por uma cor alaranjada e aparece sempre que você selecionar um guerreiro de seu time e deslocar o cursor sobre um inimigo. Para fazer com que seu guerreiro selecionado ataque o inimigo que está sob o cursor, apenas clique com o botão esquerdo. O comando é confirmado pela unidade e uma estrela brilha no inimigo, enquanto sua unidade se move para interceptar e atacar o alvo.



Construir

O modo de construção do cursor aparece quando o jogador está diretamente acima dos menus da barra lateral. Para comprar quantidades maiores de uma determinada unidade, clique com o botão esquerdo do mouse para cada unidade que desejar. Para diminuir o número desejado, clique com o botão direito.

Barra de Texto



Localizada na parte inferior da tela, a Barra de Texto traz as mensagens recebidas, como mudanças na missão e relatórios de outras unidades. Clicando nas setas superior ou inferior à esquerda da barra (apenas quando iluminadas), você acessa as mensagens recebidas anteriormente na missão.

Deslocando o Mapa

Para mover a janela de visualização do jogo pelo campo de batalha, simplesmente movimente o cursor do mouse para o ponto mais próximo da borda da tela na direção que deseja. Você também pode usar as setas direcionais no teclado.

Barra Lateral

Todo o gerenciamento dos recursos, construções e comandos avançados para as tropas é feito e visualizado pela Barra Lateral. Quando uma unidade é selecionada, o botão de comando é iluminado e mostra os comandos avançados disponíveis, como unidades a comprar, aprimorar e comandos de ativação das unidades.

Mini-mapa



No topo da Barra lateral está o mini-mapa em que os pontos brancos mostram sua posição atual. Clicando com o botão direito no mini-mapa, a tela do jogo avança para o ponto selecionado.

· Botões: abaixo do mini-mapa estão três botões:



Botão de Construção / Comandos: É o botão mais usado. Permite que você selecione quais unidades ou prédios deseja construir. Além disso, ao selecionar alguma unidade, este botão se ativa e mostra os comandos avançados disponíveis para o grupo ou para a unidade selecionada.



Botão de Aprimoramento: Aqui você pode aprimorar as armas e a armadura de suas unidade. Existem dois níveis de melhoria para cada tipo de unidade e, uma vez comprados, os aprimoramentos são incorporados em todas as unidades do jogo e nas posteriormente construídas.

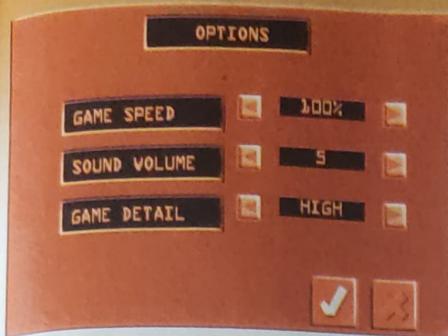


Botão de Opções / Multiplayer: Em qualquer momento do jogo você pode clicar o botão 3 da Barra Lateral para acessar as opções do jogo. Aqui você salva ou carrega um jogo, ou vai para a Tela de Opções Avançadas e para a Enciclopédia.

Salvar Jogo: Clique com o botão esquerdo do mouse para salvar sua posição no jogo. Você deve digitar um nome para o arquivo antes de clicar no botão "Salvar".



Opções: Mude o nível de detalhe (alto/baixo), efeitos sonoros (ligado/desligado), ou a velocidade do jogo.



Opções de Aliados: Clique com o botão esquerdo no ícone "Aliados" para ajustar as opções de aliança num jogo multiplayer. O atual estágio de aliança entre os oito jogadores é mostrado sob as seguintes categorias:



·Aliança Atual

·Compartilhar comunicações visuais

·Compartilhar comunicações de rádio

·Mandar dinheiro

Um sinal em suas comunicações significa que apenas o jogador marcado vai receber suas mensagens. Para as outras opções, um círculo representa sua oferta de estabelecer uma aliança e uma cruz representa uma oferta de um oponente. Um círculo e uma cruz significa que ambos estão acertados e aliados. Uma vez aliados, os jogadores não podem atacar um ao outro.

ESC **Pausa:** Clique no botão pausa ou tecla ESC para pausar o jogo. Para voltar a jogar, clique em pausar ou tecla ESC novamente.

Objetivos: Para saber os objetivos do cenário, clique no botão "Objetivos"

Janela de Descrição

30000/19 Esta janela identifica os botões que você pode selecionar nos menus de botões, bem como a taxa de extração do Petra-7.

·O botão Construir

BUILD Clique no botão "Construir" depois de selecionar unidades, construções ou aprimoramentos para suas unidades. Depois de selecionadas, as unidades escolhidas saem da sua Base de Operações. Aprimoramentos de armas e armaduras são automaticamente incorporados às unidades existentes e futuras, desde que sejam do mesmo tipo.

·Unidades de Petra (Dinheiro)

4066 O principal recurso de energia em Dark Colony é o precioso Petra-7. Utilizado pelas unidades de extração de recursos, o Explorador humano e o Broozar cinza, este gás pode ser coletado das fontes em erupção e convertido em Unidades Petra.

O número neste campo mostra a quantidade de Unidades Petra (o único tipo de "dinheiro" em Marte), que você tem disponível para gastar com construções, unidades e aprimoramentos. Este número cresce vagarosamente até você ter um Explorador ou Broozar sobre uma fonte de Petra-7. Uma vez posicionados sobre a fonte, a unidade de extração começa a extrair o Petra-7 e convertê-lo em dinheiro.

Para ver quanto uma fonte produz, clique e arraste o cursor do mouse para formar uma caixa em torno da fonte. Um número amarelo parecido com este (30000/20) aparecerá na Janela de Descrição. Este número indica que a fonte oferece 30000 unidades de Petra-7 e que pode ser minerada numa razão de 20 unidades por segundo.

·Ciclo de Dia / Noite

 O indicador de Dia e Noite mostra o atual ciclo em Marte, além de quanto este ciclo dura. Devido a natureza de seu tipo de visão, os humanos lutam melhor durante o dia e os Cinzas lutam melhor durante a noite.

CRIANDO ESTRUTURAS E UNIDADES

Para construir unidades ou estruturas, siga as instruções abaixo.

I Clique com o botão esquerdo do mouse no botão I. Os ícones que aparecerão indicam o que você pode criar ou construir. Quando todas as unidades e estruturas estiverem disponíveis, a barra lateral aparecerá na tela como



está exibido abaixo. Em seguida, clique com o botão esquerdo sobre o ícone da unidade/estrutura que você deseja. O custo de criação ou construção aparecerá na barra de texto. Para construir diversas unidades de uma só vez, clique repetidamente o botão esquerdo do mouse sobre o ícone e note o pequeno número que aparecerá. Ele exibe o número exato de unidades ou estruturas a serem criadas. Para diminuir este número, basta clicar sobre o mesmo ícone com o botão direito.

BUILD Nota: O custo total das unidades é pré-subtraído do total de dinheiro que você possui, possibilitando visualizar quanto capital lhe restará após apertar o botão "Construir".

Quando a unidade é construída, o custo é definitivo e automaticamente subtraído do seu total de capital. As unidades prontas para o combate aparecem na Base de Operações à velocidade de um personagem por segundo.



ADQUIRINDO APRIMORAMENTOS PARA AS UNIDADES

Para realizar aprimoramentos em armaduras e armas, clique com o botão esquerdo do mouse sobre o botão 2. Os ícones que surgem na Barra Lateral representam os aprimoramentos de armaduras e armas disponíveis. Quando todas as unidades estiverem disponíveis, a Barra lateral aparecerá na tela.

Cada unidade pode receber dois aprimoramentos para arma e armadura. O custo dos aprimoramentos aparecerá na Barra de Texto quando você clicar sobre os ícones da Barra Lateral.

Após selecionar um aprimoramento, o mesmo se torna automaticamente válido para todas as unidades do mesmo tipo, construídas anteriormente ou a serem construídas.

ENERGIA DA UNIDADE (Medidor de Vitalidade)

Quando a unidade é selecionada, um pequeno triângulo invertido aparece sobre a mesma. Este é o indicador de energia ou "medidor de vitalidade". A cor do triângulo depende diretamente da quantidade de ferimentos ou danos que a unidade sofreu. A cor indica a quantidade de energia da unidade da seguinte forma: verde significa que a unidade está com muita vitalidade, o amarelo indica ferimentos ou danos e o vermelho significa que a unidade está prestes a ser exterminada.

PODER DA UNIDADE

Algumas unidades têm poderes adicionais à energia ou vitalidade. Estes guerreiros possuem uma barra circular colorida que indica a quantidade de poder acumulada. Uma barra circular começa com a cor vermelha e é finalizada com a cor verde, sendo que o vermelho significa pouco poder acumulado e o verde indica que muito poder foi acumulado.

COMANDOS AVANÇADOS DAS UNIDADES

Quando as unidades estiverem construídas e se apresentarem em campo de batalha, estarão prontas para seguir suas ordens.

Você poderá determinar como as suas unidades de combate devem se movimentar no campo de batalha. Isto pode variar entre caminhar passivamente, evitando qualquer combate, ou atacar qualquer coisa que esteja pelo caminho.

Abaixo, apresentamos a lista contendo alguns dos Comandos Avançados e suas respectivas funções:



Mover: o comando básico da unidade é "Mover". Quando o botão "Mover" é selecionado, todas as unidades escolhidas seguem diretamente para o local que você clicou, ignorando os ataques inimigos.



Atacar: Quando o modo de ataque é selecionado, a unidade ataca tudo o que está em seu campo de visão ou ao alcance de suas armas. O modo de ataque é um comando muito útil para as unidades que estão em movimento, pois elas atacarão automaticamente tudo o que avistarem.



Parar: Use o comando "Parar" quando você desejar que as unidades selecionadas parem o que estão fazendo e aguardem novas ordens.



Posicionar: O botão "Posicionar" é usado para posicionar unidades, grupos selecionados ou artefatos para que realizem suas funções.



Pontos-Alvo: Quando este botão for selecionado, clique com o botão esquerdo do mouse para marcar os pontos-alvo que suas unidades seguirão. Para patrulhar os pontos-alvo, clique com o botão esquerdo sobre o primeiro ponto-alvo que você marcou e as unidades selecionadas começarão a patrulha até que você deseje interrompê-la. Se você clicar duas vezes com o botão esquerdo do mouse sobre o último ponto marcado, as unidades percorrerão o traçado composto por todos os pontos e ficarão imóveis sobre o ponto previamente clicado.



Ativar: Semelhante ao botão "Posicionar", o botão "Ativar" aparece para as unidades que se enterram no solo marciano ou que possuem um poder especial. Lembre-se que, se várias unidades forem selecionadas e se todas elas tiverem esta opção disponível, apertando este botão você ativará todas elas.



Roubar Dinheiro: Aparentemente, este é um comando que somente o S.A.R.G.E. e o Gorrem podem utilizar. Este comando permite que a unidade interrompa e redirecione uma parte do Petra-7, extraído pela unidade inimiga.



Motivar: Utilizado somente pelo comandante, este comando aumenta a vitalidade e a precisão de tiro das unidades sob o raio de ação do comandante.



Ataque Napalm / Para-Storm: É um comando disponível somente às unidades S.A.R.G.E. e ao Gorrem, caracterizado pela utilização de uma arma de efeitos mortais sobre todas as unidades na área atingida. Utilize estas armas com cuidado, pois unidades amistosas também podem ser feridas.

JOGANDO DARK COLONY

Resumo da Missão

Antecedendo cada cenário, a tela de resumo de missão apresenta os objetivos que suas forças devem atingir em cada fase.



O cenário de missão possui duas possibilidades de desfecho: Vitória ou Derrota. Quando uma dessas condições é alcançada, o jogo está finalizado e a tela de resumo aparece fornecendo detalhes sobre a batalha.

O EDITOR DE MAPAS

Dark Colony acompanha um fantástico EDITOR DE MAPAS, com o qual você poderá incluir todos os personagens e elementos encontrados no jogo como soldados, aliens, lagos, arbustos... enfim, tudo o que você vê durante as missões será incorporado em sua nova aventura. A seguir descreveremos as principais opções que aparecem no Menu para auxiliá-lo na utilização do EDITOR DE MAPAS. Leia com atenção e prepare-se para as novas e emocionantes batalhas que você mesmo criará!

Instalação do Editor

Primeiramente, é necessário instalar o EDITOR DE MAPAS em seu Winchester. Para fazer isso, certifique-se de que o CD-ROM de Dark Colony esteja no seu drive e siga as instruções abaixo:

-Clique sobre o botão "Iniciar" na barra de tarefas do Windows e selecione a opção "Executar".

-Digite a seguinte linha de comando: D:\EDITOR\SETUP.EXE. Lembre-se que D: é a forma mais comum de representar o Drive de CD-ROM. No entanto, seu computador pode representar o Drive de CD-ROM por outra letra seguida de dois pontos, por exemplo "E:" ou "F:".

-O assistente de instalação guiará todo o processo de instalação. Responda as informações solicitadas na tela.

-Terminado o processo de instalação, clique no botão INICIAR da Barra de tarefas. Selecione a opção "Programas" e em seguida "Dark Colony". Você visualizará o ícone "Map Editor". Clique sobre ele e o EDITOR DE

MAPAS será inicializado.
Componentes do Editor

Após ter executado o EDITOR DE MAPAS, você provavelmente se perguntará: "E agora? Como é que eu faço?". Fique tranquilo, pois o programa é simples de ser utilizado. Você verá uma tela branca e na parte superior vários itens. Eles serão fundamentais para que você crie seus próprios mapas. Começaremos a descrevê-los da esquerda para a direita.

FILE: Possui três sub-itens:

NEW MAP: Cria um novo mapa (escolha o tamanho do mapa e seu tipo de solo como deserto ou floresta).

LOAD MAP: Chama um mapa já existente.

SAVE MAP: Salva o seu trabalho ou modificação.

SCENARIO: Mostra as situações e particularidades de seu mapa como tempo (duração dos dias e noites) e intervalo de erupção das fontes (componentes de jogo).

SELECT TEAM: Cria grupos de batalha (para jogo via rede). Você poderá criar até sete diferentes tipos de grupos nomeados por cores.

ACTIVE TEAM: Seleciona o grupo de batalha para que as modificações sejam realizadas.

TEAM ATTRIBUTES: Você poderá alterar as especificações originais de grupo como, por exemplo, seus armamentos e quais personagens devem ser introduzidos na batalha.

TROOPS: Neste item você colocará no mapa as personagens existentes no jogo: soldados, aliens, ciborgues, canhões, etc. A escolha é sua.

ARTIFACTS: Primeiramente, escolha o local em que ficará situado o

santuário dos artefatos através do sub-item ARTIFACTS SITE. Depois, escolha o artefato desejado e coloque no lugar selecionado.

LAR ATTRIB: Determina os valores iniciais de sua aventura, como quantidade de dinheiro e dificuldade (sub-item EDIT).

MAP ATTRIBUTES: Determina as prioridades no mapa, tais como, qual o grupo terá vantagens e desvantagens nas situações de batalha, posicionamento dos mesmos e quando determinado grupo aparecerá no jogo.

INDIGENOUS SPECIES: Adiciona as criaturas nativas de Marte no mapa do jogo.

OBJECTS: Insere no mapa estruturas adicionais, que serão utilizadas durante a batalha, tais como, a Fábrica de Robôs, Centro de Pesquisa etc.

Dark Colony: fantástico e inovador game de estratégia. Crie! Comande! Destrua! Transforme a colonização negra em abissal! Marte pode vir a ser um dos assuntos mais considerados na maioria das juntas científicas. Pode ser também o passo decisivo para o futuro do homem. O ciclo de aparentes realizações humanas aumenta, e com ela a pilha de destroços pela sua passagem. Será que esse ciclo em sua evolução o levará a inesgotáveis tentativas de conquistar o que parecia impossível? Um novo habitat? Quem sabe? ■

Requerimentos Mínimos

- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- CD-ROM 4x
- Placa de vídeo SVGA
- Windows 95
- DirectX 5 ou superior
- Placa de Som SoundBlaster ou 100% compatível
- Mouse





VIAJE COM A CD EXPERT!

Depois de conferir o manual do incrível Dark Colony, você será levado para um outro planeta. Só que agora você encontrará, em vez dos cinzas, diversos outros tipos de habitantes, cada qual com características únicas. A graça está justamente na diversidade desses habitantes, e mais uma vez você os têm ao seu alcance! São os demônios jogáveis! Escolha entre games de velocidade, adventures, simuladores de voo, estratégicos, ação 3D, puzzles e jogue até fritar o seu monitor!

SUORTE

• Antes de contatar o suporte, leia o texto abaixo.

Instalação do CD-ROM

1 • Confirme se a instalação no seu computador foi feita corretamente;

2 • Veja se você seguiu corretamente os passos indicados na instalação. Se for o caso, tente instalar o CD novamente.

3 • Verifique se o mouse está instalado de forma correta. A interface é mais facilmente utilizada com o auxílio do mouse;

4 • Confirme a letra que identifica o drive de CD-ROM (D:, E:, entre outras);

5 • Se for possível, teste outros CDs no seu micro;

6 • Consulte uma pessoa próxima, mais experiente. A dúvida pode ser simples e o auxílio de um amigo talvez resolva rapidamente.

EXECUÇÃO DOS PROGRAMAS

Antes de executar os jogos, leia atentamente o Help. Alguns programas consomem mais memória e, dependendo da configuração do seu equipamento, você poderá enfrentar dificuldades.

Quando você for ligar para o SUPORTE:

- Esteja próximo do computador;
- Descreva o problema e informe a mensagem de erro.

OBS: CDs danificados por mau uso não serão trocados.

Em caso de dúvida ou danos no CD contate-nos:

SUORTE: SEGUNDA a SEXTA,
das 8h30 às 12h00 • 13h30 às 17h30
TELEFONE: (011) 6942-2280/
6942-2285
E-mail: suporte@cdexpert.com.br

ASGHAN: THE DRAGON SLAYER

Tudo estava calmo na terra de Brightmoon. Comandado por um soberano justo e honrado, o reino prosperava. Mas não muito longe dali, na ilha de Kyrk, um mago maligno colocou terríveis dragões em um caminho de conquista e destruição. Asghan, guerreiro e príncipe de Brightmoon, jurou destruir os dragões de Kyrk antes que cheguem a Brightmoon. Ninguém pode calcular o que acontecerá ao reino se Asghan falhar em sua missão... Asghan tem que cruzar 30 diferentes localidades em 3D e combater mais de 60 tipos de monstros, que utilizam uma vastidão de



...que usam muitas armas e proteções

armas e proteções. Além disso, Asghan, pode realizar mais de 10 movimentos, ataques e bloqueios diferentes. O jogador também tem acesso a feitiços e lançadores de mísseis para dar muito mais poder aos seus ataques!

Comandos Básicos:

- Setas direcionais → movimentam Asghan
- SHIFT → andar, nadar
- CTRL → atacar
- ALT → pular, mergulhar
- Barra de espaços → pegar objetos

Dicas:

- Muitos dos barris espalhados pelo jogo às vezes são de difícil localização. Caso encontre um, não perca a chance de destruí-lo, pois ele pode conter itens valiosos;
- Antes de combater um inimigo, lembre-se desta tática: chegue dando o golpe mortal com sua espada, usando a seta direcional para o lado. Depois, dê várias seqüências de golpes diretamente na cabeça. É tiro e queda, ou melhor, espadada e queda...

Configuração Mínima:
Padrão + 24MB RAM

Publicado por:
Grolier Interactive
asghan.grolier.co.uk/Index.html



Asghan luta contra mais de 60 monstros...

AFTER DARK GAMES

After Dark Games é uma coletânea super-divertida e original de games do estilo raciocínio. São três os jogos disponíveis. Roof Rats é o mais popular

After Dark GAMES

jogo puzzle desta coletânea, onde você deve remover os blocos para que os personagens possam descer a construção. Em Bad Dog 911, você é o cãozinho Bad Dog que precisa formar palavras em inglês com algumas letras disponíveis.

Por fim, Mowin' Maniac, um jogo onde o objetivo é driblar jardineiros enquanto apara a grama e recolhe itens importantes. Passe o tempo da melhor forma com After Dark Games!

Comandos Básicos:

- Setas direcionais → movimenta o personagem (Mowin' Maniac)
- Teclado alfabético → formar as palavras (Bad Dog 911)
- Mouse → com o botão direito, elimina os blocos (Roof Rats)

Dicas:

- Em Mowin' Maniac, guarde o "nitro" do seu cortador de grama para o final.
- Em Roof Rats, preste atenção em quantos blocos cada personagem pode descer. O alpinista pode descer praticamente metade da tela, ao passo que o rato só pode descer um bloco.



A coletânea é bem divertida

Configuração Mínima: Padrão

Publicado por: Berkeley Systems

www.toasted.com/products/afterdark/



BUBBLE PUZZLE



Sons e expressões são muito engraçados

Bubble Puzzle é um dos jogos mais bem construídos no estilo Puzzle, com diversos níveis e gráficos supercoloridos. Um mecanismo dispara diversas bolhas coloridas. Seu objetivo é agrupar as bolhas da mesma cor, eliminando todas as que se encontram na tela, e passar para o nível seguinte. Sempre que três bolhas da mesma cor são agrupadas, elas caem. Os sons e as expressões das bolhas são muito engraçados. A dificuldade aumenta gradualmente, o que torna o jogo um ótimo desafio!

Comandos Básicos:

- Todos os comandos são executados com o mouse.
- Movimente o ponteiro para o local desejado e clique com o botão esquerdo para disparar a bolha.

Dicas:

- As próprias bolhas lhe darão dicas sobre os agrupamentos que devem ser feitos, com piscadas e sorrisos contagiantes. Fique atento!
- No canto inferior, é possível notar qual será a próxima bolha a ser disparada. Essa informação pode ser importante para executar uma jogada vencedora.

Configuração Mínima: Padrão

Publicado por:

Conmeg

www.conmeg.de/BubblePuzzle/



BEAVIS AND BUTT-HEAD "BUNGHOLE IN ONE"



Mais uma aventura com a maior dupla de idiotas que a TV já viu. Os pervertidos Beavis e Butt-Head voltam para animar a galera, desta vez em um jogo de golfe. É claro que não poderia faltar aquela dose de humor característica da dupla. Em vez de atazanar a vida do Sr. Anderson em seu jogo de golfe, Beavis e Butt-Head resolvem montar seu próprio campo e convidam você para jogar! O cenário é cômico: janelas e sofás são alguns dos itens escolhidos por eles. Até o professor hippie entrou na onda do golfe, confira!

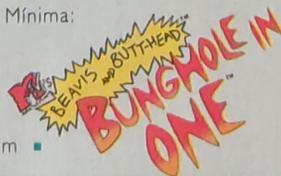
- Corra o mouse pela tela para saber qual o trajeto a ser feito, e se o obstáculo for móvel, aguarde a melhor posição antes da tacada.

Configuração Mínima: Padrão

Publicado por:

GT Interactive

www.gtgames.com



Jogando golfe com a dupla de idiotas

Comandos Básicos:

Todos os comandos são acessíveis pelo mouse. Clique sobre a bolinha e arraste para marcar a distância da tacada, e em seguida solte o botão.

Dicas:

- Preste atenção ao relevo do terreno. Marcas brilhantes indicam um acive ou um declive.

CYBERMERC'S



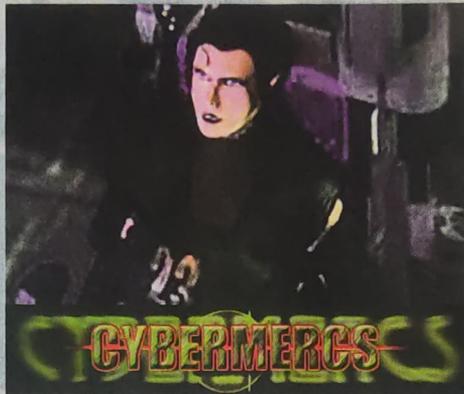
Alienígenas atacam a 6ª colônia



Vozes digitais incríveis iniciam este game que mescla estratégia e ação. São confirmados os rumores sobre a invasão: formas de vida não identificadas atacaram a 6ª colônia e destruíram completamente suas instalações. Tropas são rapidamente enviadas à colônia para recuperar o controle da situação, mas o despreparo para enfrentar tal forma de vida fica evidente: eles são completamente derrotados... Assim, mercenários que ganhavam a vida defendendo cargas mercantis contra ataques de navios pirata, foram convidados a enfrentar os alienígenas. Com a promessa de grandes recompensas, eles ajudam o governador e o general das tropas a destruir a ameaça estrangeira. Equipados agora com o mais recente armamento, de alta tecnologia, os mercenários cresceram geneticamente e ciberneticamente,

tornando-se a arma mais poderosa na briga contra as criaturas. Com a habilidade de clonar corpos humanos e suas memórias, a mortalidade se tornou uma coisa do passado. Reúna uma equipe de agentes qualificados e impeça o avanço estrangeiro rumo à conquista do planeta!

Comandos Básicos:
Todos os comandos são acessíveis pelo mouse.



- Dicas:
- Na parte inferior da tela, você verifica a quantidade de munição disponível, seguida da quantidade de cartuchos. Fique de olho e economize;
 - Na lista de compras de itens, verifique no visor e aproveite bem o seu dinheiro com produtos importantes, antes de iniciar o game.



O jogo reúne estratégia e ação

Configuração Mínima:
Padrão + 32MB RAM



Tropas mercenárias são chamadas para enfrentar os inimigos



DARK VENGEANCE

Os humanos e os duendes sempre viveram em paz desde o início dos tempos. Permanecemos assim até muitos séculos atrás, quando um grupo de duendes renegados desafiou o poder dos humanos. Banidos para as cavernas subterrâneas, eles ficaram conhecidos como os "Duendes Negros", e têm jurado vingança aos moradores da superfície - uma vingança negra. Em Dark Vengeance, você pode escolher entre três personagens e precisa livrar seu

mundo da força negra dos Duendes, colocando um fim à matança sangrenta e a destruição que assola a sua terra. Aqui você poderá curtir 5 níveis do game (incluindo um nível deathmatch) e 4 armas por personagem. O desafio é ótimo e o mínimo descuido transformará você em mais uma parte dos belíssimos cenários do game: espalhado no chão. Efeitos cruéis de luz e sombra fazem parte de cada movimento e de cada cena, completando a mágica história de Dark Vengeance.

- Dicas:
- Atenção ao adentrar um recinto. Se estiver povoado de inimigos, procure um canto antes de começar um ataque. A pontaria deles é incrível...
 - Na primeira sala, aproveite para testar todos os comandos, principalmente os de movimentação.

Configuração Mínima:
Padrão + placa aceleradora (4MB)

Publicado por:
GT Interactive
www.gtgames.com



Pode-se escolher um dos três personagens



- Comandos Básicos:
- Setas direcionais → movimentam o personagem
 - Barra de espaços → ação / interatividade
 - Z → pular
 - A → pequenos saltos
 - X → mudança de visão
 - D → armas
 - CTRL → ataque



Bom desafio, com belos cenários

DETHKARZ

Este é o mais novo jogo de corrida futurista com combate. Você pode testar suas habilidades em 4 ambientes diferentes com até 30 carros e mais de 12 trajetos. Sem dúvida, o que mais chama a atenção é a aproximação futurística. Os carros são muito lisos e brilhantes. DethKarz oferece um ótimo desafio, em vez de apresentar pistas pesadas onde você normalmente não tem que frear ou reduzir a velocidade. A música de fundo é no estilo techno e tem um papel importante, pois não há muitas falas no game. Aqui você tem a oportunidade de delirar em Metro City com um dos super-carros. Bem-vindo ao futuro...



- Seta direcional para baixo → freios
- SHIFT → tiro
- TAB → mudança de visão
- CTRL (pressionado) → visão frontal
- A → mudança de marcha (-)
- Q → mudança de marcha (+)
- Z → supertiro

Dicas:

- Este é o típico jogo onde o controle é tudo para vencer. Use muito o freio e a desaceleração. A curva que parece menos perigosa pode ser a pior;
- Não se esqueça de recolher todos os itens que estão pelo caminho. Eles somam muitos pontos e outras surpresas...

Comandos Básicos:

- Setas direcionais laterais → movimentam o veículo
- Seta direcional para cima → acelerador



Super-carros andam em alta velocidade...



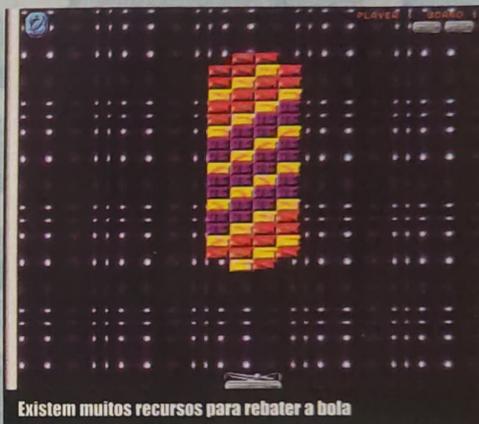
...em pistas de curvas traiçoeiras

Configuração Mínima:
Padrão + Pentium 200 MMX, 40MB HD, 32MB RAM, Placa 3D (recomendado 3Dfx)

Publicado por:
Melbourne House
www.melbournehouse.com/

DX-BALL 2

Se você nunca jogou um game do estilo breakout (fuga) antes, aqui está uma ótima oportunidade. A idéia é simples: use o mouse, movendo a barra na parte inferior da tela para rebater a bola, destruindo os tijolos acima. DX-Ball 2 conta com tijolos explosivos, power-ups, armas laser, bolas múltiplas, bolas de fogo explosivas, incrementadores, bolas gigantes, minúsculas, barras grandes e pequenas, bolas lentas e muito, muito, muito mais. O game vem com 24 dos 150 níveis criados: diversão e desafios infinitos!



Existem muitos recursos para rebater a bola

Comandos Básicos:

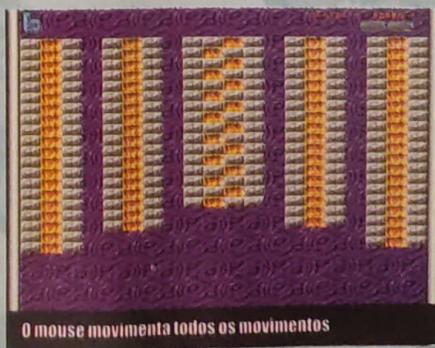
- Todos os comandos são acessíveis pelo mouse

Dicas:

- Todos os itens em vermelho representam alguma perda para você. Preste atenção para não pegá-los sem querer;
- Procure sempre lançar a bola na parte superior dos tijolos. Desta forma ela ricocheteará várias vezes antes de voltar ao chão.

Configuração Mínima:
Padrão

Publicado por:
Longbow Digital Arts
www.LongbowDigitalArts.com/dxball2.html



O mouse movimenta todos os movimentos

EXCESSIVE SPEED

Excessive Speed lembra muito aqueles velhos jogos de arcade que ainda fazem o maior sucesso. Nele você comanda carros super-velozes que, vistos de cima, mais parecem carros de brinquedo em uma maquete. Apesar da aparência, o jogo utiliza um modelo de física que simula a dinâmica de um verdadeiro carro: leva em conta o peso e a direção, assim como a velocidade. Durante o trajeto, o jogador pode apanhar power-ups para mandar os concorrentes para fora da pista. No demo, você tem direito de testar dois dos sete tipos de carros diferentes em velocidade excessiva!

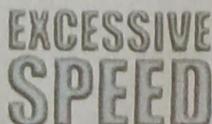


Pode-se escolher dois dos sete carros do demo

- Não economize nos power-ups recolhidos. Haverá o suficiente para você criar várias confusões entre os competidores...

Configuração Mínima:
Padrão

Publicado por:
Iridon Interactive
www.iridon.com/



Comandos Básicos:

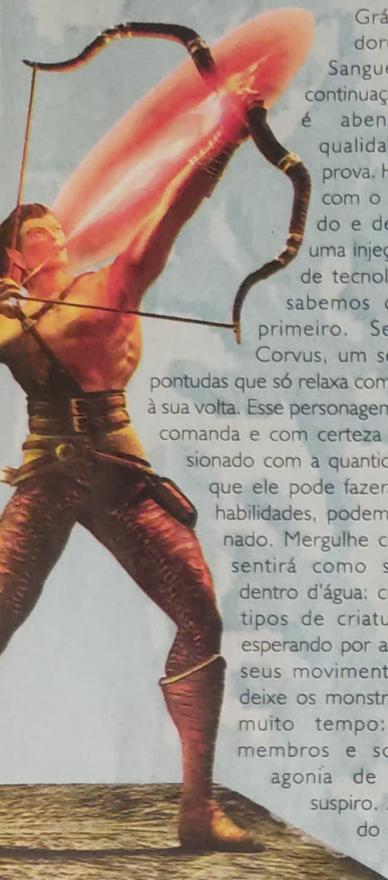
- Setas direcionais → movimentam o veículo
- CTRL → tiro

Dicas:

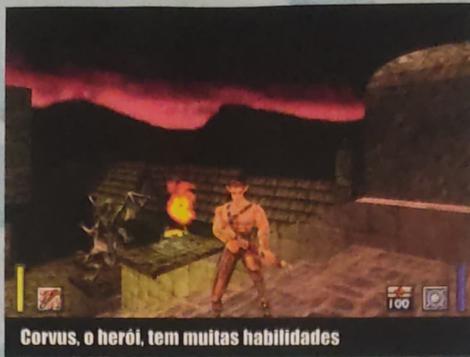
- Não faça curvas muito fechadas, pois fatalmente você baterá ou causará um "engavetamento" na saída da curva;



HERETIC II



Gráficos destruidores! Matanças! Sangue! Agonia! A continuação de Heretic é abençoada com qualidade à toda prova. Heretic II chega com o mesmo enredo e desta vez com uma injeção tão grande de tecnologia que não sabemos do que falar primeiro. Seu nome é Corvus, um ser de orelhas pontudas que só relaxa com muito sangue à sua volta. Esse personagem é você quem comanda e com certeza ficará impressionado com a quantidade de coisas que ele pode fazer. Dentre suas habilidades, podemos destacar o nado. Mergulhe com Corvus e sentirá como se comporta dentro d'água: cruel! Diversos tipos de criaturas estão lá esperando por algum erro em seus movimentos. Mas não deixe os monstros felizes por muito tempo: fatie seus membros e sorria com a agonia de seu último suspiro. Acompanhando esse momento mágico,



Corvus, o herói, tem muitas habilidades

encontramos uma trilha sonora e efeitos impressionantes, para cativar o jogador que quer sentir Corvus na pele. Tudo isso só poderia ser concebido em cenários mágicos, com muitas surpresas, altamente detalhados e com muita realidade.

Comandos Básicos:

- Barra de Espaços → ação
- Setas Direcionais → movimentam Corvus
- SHIFT → corre
- / → subir/pular
- Z → agachar
- CTRL → ataque
- ENTER → defesa
- PAGEUP → olhar para cima
- PAGEDOWN → olhar para baixo
- K → seleciona próxima arma
- J → seleciona arma anterior

Dicas:

- Os "cães" estranhos que estão por toda parte, quando se aglomeram parecem piranhas. Não deixe que cheguem muito perto, fuzilando-os de longe;
- Seja muito conservador em seus ataques com armas novas, feitiços e power-ups!

Configuração Mínima:

Padrão + Pentium 166 MMX, 32 MB RAM

Publicado por:

Activision

www.activision.com



O game tem trilha sonora e efeitos impressionantes

GLOVER

Glover é um game inovador, que mistura a ação de um jogo de plataforma e o desafio de se resolver quebra-cabeças. Contendo uma boa dose de puzzles, a criança vai se amarrar ao ver o que uma simples luva pode fazer. Isso mesmo! Glover é uma luvinha branca que ganhou vida e possui uma inseparável companheira: uma bolinha. Tão inseparável, que precisa dela para se manter viva. O fantástico jogo da Hasbro esbanja em tecnologia para proporcionar uma visão poligonal muito interessante, além de cenários divertidos. Glover se parece muito com Mario 64: desenhos grandes, muitos ângulos de visão diferentes (que incluem a primeira pessoa) e gráficos multicoloridos. Tem um ambiente super- agradável e situações hilárias. Com certeza, você nunca esteve na pele, ou melhor, no pano de uma luva como esta. Ençare o desafio de andar nos cinco dedos e bola para frente!



Comandos Básicos:

- Setas Direcionais → movimentam Glover
- Z → lança a bola / salta
- A → posiciona arremesso da bola



- SHIFT → transforma o tipo da bola
- ALT → grande lançamento da bola
- HOME-END-DEL-PGDOWN → ângulos de visão

Dicas:

- Nunca deixe a bolinha escapar do seu controle. É morte na certa...
- Cuidado ao manusear os diferentes tipos de bola. A de cristal, por exemplo, não pode ser batida.

Configuração Mínima:

Padrão

Publicado por:

Hasbro Interactive

www.hasbro-interactive.com



Uma simples luva pode aprontar muito

PHOBIA II : GET MEDIEVAL

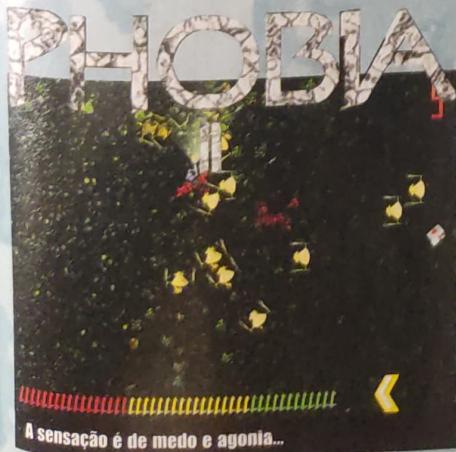
"Medo. Eu senti muito medo...!!!" Este pensamento não sairá da sua mente depois de ter passado pelo inferno de Phobia II. Como o nome já diz, o jogo é realmente medonho. Você está sozinho em campo aberto, e criaturas horrendas aparecem por todos os lados. Em segundos elas tomam conta do seu espaço, você se sente cada vez mais sufocado. Uma sensação horrível de claustrofobia contamina você, o desespero, a agonia e a ira afloram por todas as partes de seu corpo. Para combater seus oponentes, você dispõe de uma simples metralhadora. Para não dizer que você está completamente perdido, surgem na tela alguns itens de auxílio, entre eles mísseis, bombas, energia e mais. Você terá que ser ágil na movimentação e certeiro nos disparos. Caso prefira se acomodar e contar com a sorte, saiba que você não vai durar muito...



Comandos Básicos
 Setas direcionais → Movimentação
 Enter → Disparos

Configuração Mínima
 Padrão.

Publicado por:
 WAH - Software
www.wah-software.net



Aranhas, morcegos e muitos vermes rastejantes estarão no seu encaixo e só descansarão ao vê-lo morto... ou ao serem mortos por você! Em um ambiente místico e cheio de magia, Get Medieval vai transportar você ao mundo feudal, onde sobreviverá até os dias de hoje as histórias de dragões, criaturas estranhas e seres alados. Neste demo você assume o papel de um arqueiro, que além de suas flechas dispõe de magias especiais, perfeitas para exterminar tudo o que estiver ao seu redor nas horas de aperto...



O ambiente é místico e cheio de magia

Comandos Básicos
 Setas direcionais → Movimentação;
 Ctrl → Dispara flechas;
 Shift → Solta magia.

Dicas:
 • Destrua rapidamente todas as cavernas, poços e lugares de onde surgem seus inimigos;



Você é um arqueiro medieval

• Aprenda a fazer disparos diagonais, logo na segunda fase eles serão indispensáveis. Ex: para disparar para Noroeste, pressione as setas para cima e para a esquerda simultaneamente.

Configuração Mínima:
 Padrão

Publicado por:
 Monolith Games
www.monolithproductions.com



PANDEMONIUM 2

O sucesso absoluto de Pandemonium não poderia parar. O jogo retorna em sua segunda versão ainda melhor do que antes. A essência é a mesma e mantém-se os dois personagens: Nikki e Fargus. Você pode jogar com qualquer um deles nesta versão demo. A parte visual do jogo está maravilhosa e o cenário muito bem construído. Com rápidas variações, você passará de uma floresta para uma cachoeira e desta para um castelo em segundos. Neste ponto, o ambiente fica ainda mais rico. As cores, qualidade gráfica e movimentação 3D são perfeitas. É claro que tudo isto terá um custo: placa aceleradora 3Dfx. Vale a pena conferir, mas para quem ainda não pode, já deve ir pensando em um upgrade...



Comandos Básicos
 Setas direcionais → Movimentação
 Barra de espaço: Pulo
 Ctrl: Golpear

Cores, movimentação 3D e gráficos são perfeitos



Dicas
 Cuidado com os bichos estranhos que aparecem no meio do caminho, muitas vezes é mais fácil desviar deles do que ter que enfrentá-los.

Configuração Mínima
 Padrão + Placa aceleradora 3Dfx

Publicado por:
 Crystal Dynamics
www.crystald.com

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX



A batalha é contra o terrorismo internacional...

Rainbow Six é, senão o próprio, um dos inovadores no que diz respeito a ação 3D. Um game demolidor, que incorporou o melhor da estratégia na visão em primeira pessoa. Nele, você conduz uma força de elite que batalha contra o terrorismo internacional em proporções altamente realistas. O game é organizado ao redor de uma série de missões nas quais você tem que planejar e executar comandos precisos em instalações terroristas. Um dos pontos fortes é a sua inteligência artificial, em alta no jogo. Seus companheiros de elite, ou mesmo as tropas aliadas, não precisam de um comando seu, caso precisem exterminar um inimigo que está se movendo nas suas costas. A estratégia é definida antes do início da missão e não pode ser alterada: isso faz com que

ela tenha um rumo preciso. Bons gráficos e efeitos sonoros espetaculares sempre acompanharão você em suas missões!

Comandos Básicos:
 Setas direcionais → movem e deslocam lateralmente o personagem
 Com o mouse à virar → esquerda e à direita, olhar para cima e para baixo
 Botão direito → corre
 Botão esquerdo → usa item do inventário (tiro)
 END → agacha
 PAGEUP / PGDOWN → mudança para time anterior / próximo
Teclado Numérico:
 1 → seleciona Arma Primária
 2 → seleciona Arma Secundária
 3 → seleciona item 1 do inventário
 4 → seleciona item 2 do inventário
 N → Visão Noturna

FI → Modo de visão (1º ou 3ª pessoa)
 M → Mapa em tela cheia

Dicas:

- Se você é iniciante na arte de armar esquemas em equipe, procure utilizar as estratégias padrões que serão fornecidas;
- Não se preocupe tanto com os inimigos. Lembre-se de que você está atuando em equipe e que até os que se aventuram nas suas costas serão detonados pelos seus amigos.



...com proporções realistas

Configuração Mínima:
 Padrão

Publicado por:
 RedStorm Entertainment
www.redstorm.com/

ROBOSAURS VERSUS THE SPACE BASTARDS™

Muita ação e diversão! A impressão que você tem depois de um minuto de jogo em Space Bastards é exatamente essa. Este game traz no enredo dois personagens muito famosos do cinema. É isso aí! As estrelas do cinema invadiram os games e esbanjam experiência! Neste emocionante jogo espacial de arcade, você terá a opção de jogar com Clint Eastwood ou até Van Damme!! Os dois foram um pouquinho alterados para se adequar ao estilo do jogo e estarem preparados para detonar junto com você. Muito bem



Clint Eastwood e Van Damme juntos ao seu lado contra alienígenas

SPACE BASTARDS

Comandos Básicos:
 Todos os comandos são ativados pelo mouse:
 Botão direito → escolhe opção de ataque
 Botão esquerdo → tiro, ação
 Barra de espaços → inicia fase

Dicas:

- Preste atenção às indicações que aparecem em cada nível. Eles tem informações importantes para você concluir a estratégia;
- Estude bem a tela antes de dar o primeiro passo. Um movimento em falso e pode ser o fim e a perda de muitos pontos.

Configuração:
 Padrão

Publicado por:
 Smoking Gun Productions
www.smoking-gun.co.uk



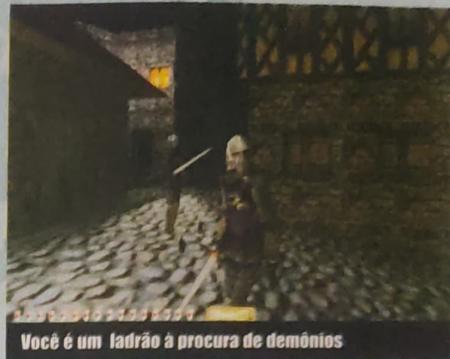
ROBOSAURS



THIEF: THE DARK PROJECT

Novamente, das trevas surge um vencedor. Thief: The Dark Project, chega para receber a claridade e a luz do sucesso. Este game traz a popular perspectiva em primeira pessoa e um dos ambientes mais explorados na história: a Idade Média. Mistérios, magia e a velha conhecida vida feudal. É nesse cenário aconchegante que você ingressa, calçando os sapatos de um meticuloso ladrão que tem uma missão nada agradável: procurar e exterminar criaturas horríveis, demônios e outros seres do limbo. A cada movimento, é possível notar inovações incríveis em

Thief, além de seus gráficos bem definidos e atraentes. Um dos mais impressionantes é combater indiretamente um inimigo que não pode entrar em atividade onde há luz. Aproveitando-se da fraqueza dessas criaturas, incendeie o telhado de uma casa de palha e veja o resultado.



Você é um ladrão à procura de demônios

Comandos Básicos:
Setas Direcionais
→ movimentam o personagem

Barra de espaços → Pular
Mouse 1 → ataque
Mouse 2 → usa item
] → Próximo Item
[→ Item anterior
Backspace → Limpar item



Dicas:

- Thief tem muitos comandos. Acesse o menu de configuração dos controles e personalize todas as suas funções;

- Quando utilizar o arco e flecha, dê uma de Judas e atinja as costas do inimigo. Mas faça isso se nenhum outro estiver olhando. Caso contrário, você não terá tempo nem de guardar o seu arco.

Configuração Mínima:
Padrão + 32MB RAM

Publicado por:
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com/



Os gráficos são muito atraentes

TONIC TROUBLE



Comandos Básicos:
Setas Direcionais → movimentam Ed
SHIFT esquerdo → correr
A → pular
ALT esquerdo → andar lateral
CTRL → ação
Barra de Espaço → tiro

Dicas:

- Quando estiver voando, comande Ed como se fosse um planador. Ao avistar uma corrente de vento, entre por ela para alcançar uma maior altitude;
- Caso esteja esquiando, utilize o CTRL para alcançar uma maior velocidade. Prefira os cantos, pois sua

chance de cair em abismos e bater em obstáculos é muito menor.

Configuração Mínima:
Padrão + Pentium 120 MHz c/ acelerador 3D
acelerator ou Pentium 166 sem acelerador 3D + 32MB RAM

Publicado por:
Ubisoft
www.ubisoft.com



Ed é um alienígena desastrado lutando contra legumes e torradas voadoras

Extra: um alienígena cor-de-rosa causa catástrofe no planeta Terra! Claro, ele não pretendia fazer isto! Ed, um carismático personagem que através de portais chegou por engano até o nosso planeta, deixou derramar, de uma lata, um tônico misterioso, que estava em sua espaçonave. O pior: todos os poderes mágicos da lata estão agora nas mãos de um ogro chamado Grogh! Auxilie Ed em sua missão nesse curioso jogo de aventura com ação em 3D. Você travará várias batalhas contra legumes psicopatas, torradas voadoras, geléias mágicas, soldados maníacos e outros perigos desse tipo. Os quatro níveis disponíveis divertirão você à beça, em meio a esquiadas, vôos, tiros e muita confusão. No final, talvez você mude de opinião sobre extra-terrestres cor-de-rosa.

THUNDER BRIGADE : VIGILANCE

É um jogo onde você comanda um tanque bem futurista, pois ele não anda sobre esteiras, muito menos voa: ele flutua. Apesar das máquinas e armamentos extremamente fictícios e fora de nossa realidade você percorre um cenário de montanhas, rios, lagos e florestas muito próximos de nossa realidade. Talvez esse cenário seja um dos pontos mais fortes do jogo, pois além de muito bem definido, ele é praticamente infinito. Você pode andar para todos os lados e parece não encontrar o fim do caminho. Antes de entrar em combate, treine um pouco seus movimentos para adquirir agilidade. Seus inimigos poderão te atacar em bandos e destruí-lo em questão de segundos...

Comandos Básicos

- A → Acelera;
- Z → Retrocede;
- Setas direcionais → Mira;
- Barra de espaço → Disparar;
- 2, 3 → Alternam as armas;
- M → Mapa;



Os cenários são praticamente infinitos

Caso queira, você poderá utilizar o mouse para disparar e controlar a mira. Basta pressionar o botão direito do mouse durante o jogo e os comandos serão passados para ele. Movimentando-o, você move a mira. O botão esquerdo será utilizado para disparar.

Dicas

- Os tanques desviam bem de seus mísseis, portanto utilize-os apenas para alvos fixos; Mesmo assim, concentre seus esforços primeiramente neles, pois são sua maior ameaça.

Configuração Mínima
Padrão

Publicado por:
Interactive Magic
www.imagicgames.com



Terrorismo, a palavra que apavora até os mais durões. O fim do milênio se aproxima e os atos das pessoas dedicadas à destruição são cada vez mais frequentes, nas mais diferentes localidades do mundo. Mas uma força de ataque pode defender a humanidade desses atos insanos: a SION. Cada agente é importante, pois tem

características únicas no esquadrão. Selecione o equipamento para cada missão, o seu agente, e assuma a liderança em uma das missões mais perigosas já vistas em games de tiro. Altere entre a visão em primeira e terceira pessoa: em qualquer uma, é possível admirar o universo no qual Vigilance foi construído, esbanjando efeitos de luz e texturas superiores, tudo isso tendo por base a tecnologia de ponta AnyWorld. Elimine o terrorismo da área e seja condecorado por sua competência e coragem!

Comandos Básicos:

- Setas direcionais → movimentam o personagem
- Movimentos do mouse → controlam a mira
- Botão esquerdo do mouse → tiro



Dicas:

- Procure sempre atirar no meio da cabeça dos seus inimigos. Dessa forma, eles morrem muito mais rápido.
- Quanto mais você avança na tela, mais inimigos aparecem. O melhor é "chamar" um inimigo por vez, andando devagar e esperando que pelo menos um apareça para ser debilhado.



Terrorismo em bonitos eleitos de luz e texturas

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

Uprising trouxe um inovador estilo de jogo, combinando ação em primeira pessoa com estratégia em tempo real. A ação vem quando você está no comando de seu poderoso tanque de guerra Wraith, e a estratégia está em controlar todos os outros componentes de seu exército a caminho da vitória. A segunda versão deste jogo está aí: Lead and Destroy, onde os gráficos foram bastante melhorados: explosões, luzes e inimigos incrivelmente detalhados nos dão a impressão de estar assistindo a uma guerra distante e num tempo futuro, onde a paz está bem longe de ser encontrada...

Comandos Básicos:

- W → ir para frente;
- S → ir para trás;
- A → move lateralmente para a esquerda;
- D → move lateralmente para a direita;
- Tab → Muda a visão;
- F → Põe tanques aliados no campo de batalha;
- O mouse controla a mira e os botões direito/esquerdo disparam mísseis/lasers.

Dicas:

- Use seus mísseis somente nas grandes estações de defesa inimigas; os tanques pequenos podem ser

rapidamente destruídos com o uso do laser, que é infinito;

- Não desperdice munição e tempo com os soldados. Passe por cima deles, é mais fácil e os aniquila do mesmo jeito;
- Não fique parado, pois assim os inimigos terão enorme facilidade em destruir seu tanque.

Configuração Mínima:
Padrão + 32 MB RAM

Publicado por:
3DO
www.3do.com

O game traz ação em primeira pessoa com estratégia em tempo real



WARZONE 2100



A guerra nuclear é o tema de Warzone

os respectivos países e reduziram algumas das principais cidades do mundo a pedregulho radioativo. Menos de um milhão de pessoas sobreviveu à última guerra principal. Clãs constantemente batalham para dominar as sobras do mundo. Em Warzone 2100, jogadores competem pela posição de chefe do planeta, tendo que construir edifícios capazes de produzir máquinas de guerra. O terreno em 3D realista de Warzone 2100 e o movimento das tropas fazem a guerra parecer muito próxima.

Comandos Básicos:
Todos os comandos são acessíveis pelo mouse



O terreno 3D e o movimento das tropas são ultra-realistas

Dicas:

- Os movimentos da câmera de visão são surpreendentes. Utilize-os para focar, executar zooms surpreendentes ou colocá-la em qualquer posição para captar o auge da ação.
- Use o seu comandante preliminar para construir máquinas de guerra e veículos de qualquer chassis.

Configuração Mínima:
Padrão

Publicado por:
Eidos Interactive
www.eidos.com

Quando finalmente chegou o fim, ninguém entendeu. Tudo aconteceu tão rápido que não houve tempo para esclarecimentos. Um erro eletrônico na órbita de defesa de um satélite causou o lançamento de múltiplas ogivas nucleares sobre Moscou, Washington e Paquim. Em minutos, esses lançamentos aniquilaram

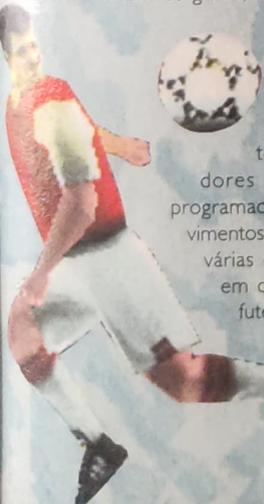
WARZONE 2100



A disputa é pela posição de chefe do planeta

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER 99

O mais novo lançamento da Eidos no campo futebolístico chega com garra, a mesma garra que a torcida espera do seu time quando é dado o apito inicial. WLS 99 possui muitas funções para que você não sinta falta de nada e possa transportar o seu espírito esportivo diretamente para o campo de futebol. A torcida do estádio foi muito bem animada, e não faltam os gritos, batucadas e comemorações para transformar a partida em festa. A cada chute a gol é possível sentir a energia dos torcedores. Os jogadores foram muito bem programados, com ótimos movimentos e reações. O uso de várias câmeras é primordial em qualquer bom jogo de futebol, e World League Soccer 99 possibilita visões incríveis. Este game é estrelado por



As partidas são emocionantes...

Michael Owen, ídolo do futebol inglês premiado como jogador revelação da Copa do Mundo de 98 na França. Ele dá o título ao game e nós recebemos este presente.

Comandos Básicos:
Setas direcionais → movimentam os jogadores
5 (teclado numérico) → corrida (sprint)
7 (teclado numérico) → chutar, cabecear
8 (teclado numérico) → passe
ENTER → Pausa e aciona o Menu

Dicas:

- Cuidado com carrinhos dentro da área ao tentar roubar a bola do adversário. O menor descuido é penalidade máxima na certa...
- Não avance muito com a bola. Procure fazer vários passes e montar estratégias de ataque com precisão.

Configuração Mínima:
Padrão + 32MB RAM

Publicado por:
Eidos Interactive
www.eidos.com



...com bons movimentos e ações



ARREPIANDO COM A MAGRELA

A adrenalina do mountain bike, o esporte que está fazendo a galera pedalar



Desde a década de 60, o mountain bike vem fazendo a cabeça de jovens do mundo inteiro em busca de aventura, desafios e momentos de pura diversão.

O esporte foi criado em 1960 por um grupo de hippies, na Califórnia, Estados Unidos, que buscavam diversão — e encontraram.

Gary Fischer e sua turma costumavam despençar montanha abaixo com suas bicicletas e acabaram por inventar o mountain

bike, um esporte que vem contabilizando adeptos e fãs incondicionais que não dispensam uma boa trilha nem uma pedalada urbana. A jornalista Renata Falzoni que o diga. Adepta desse esporte desde a década de 70, Renata conta que já naquela época, saía sozinha à noite para pedalar. "Sempre tive uma ligação muito forte com esportes e já naquele tempo andava de bicicleta por aí. O curioso é que na época mulheres andando sozinhas na rua à noite não eram muito bem vistas. Não estava sozinha, na verdade estava acompanhada da minha bicicleta e ela funcionava como um escudo moral", conta. Diferentemente dos hippies, Renata usava - e ainda usa - a bike como meio de transporte, além de organizar pedaladas noturnas pelos bairros de São Paulo, como presidente do Night Biker's Club do Brasil.

A definição pura de mountain bike é a de um esporte para ser praticado em trilhas e montanhas. Mas hoje

ele é tão difundido que fica fácil encontrar bikers pedalando nas cidades, por ruas menos movimentadas e caminhos alternativos que ligam um bairro a outro. Com o aumento da popularidade do esporte, as bikes do norte-americano Gary Fischer logo foram incrementadas e os fabricantes começaram a investir em tecnologia. Hoje temos uma gama de materiais e modelos para todos os gostos e bolsos. Mas, para



praticar o esporte não é necessário gastar muito dinheiro. Basta uma bicicleta, de preferência com 21 marchas, um capacete adequado e disposição para pedalar. O resto fica por conta da adrenalina e da sensação de liberdade que a bike proporciona.

Em São Paulo, existem lugares bem interessantes para pedalar. Na Serra da Cantareira, por exemplo, pertinho do centro urbano, existe um caminho conhecido como Trilha do Macaco. Todos os finais de semana turmas de bikers costumam, aparecer por lá.

O ponto de partida é o famoso Bar do Pedrão e de lá eles saem para o encontro de subidas e descidas escorregadias, macacos, uma represa e até de um banho de cachoeira para repor as energias. "Em São Paulo existem lugares legais para pedalar, mas nós preferimos cidades mais tranquilas como as do Sul de Minas Gerais. A dica para quem for praticar o mountain bike por aqui é sair sempre em grupo, nunca sozinho", comenta o arquiteto carioca Paulo de

Tarso, presidente do Sampa Biker's, um clube que difunde o cicloturismo e organiza passeios todos os finais de semana.

Velocidade e adrenalina também fazem parte do mountain bike e estão presentes nas modalidades profissionais do esporte. O Downhill é o estilo mais novo e consiste na descida individual de uma montanha. Quem fizer o percurso em menos tempo ganha. O Cross Country é o mais tradicional e também o mais praticado. A turma do cross costuma enfrentar longas provas, com descidas e subidas mais amenas e alguns momentos de retas pela frente. Bem parecido é o Trip Trail, também com provas longas. Outra modalidade é o Dual Slalom, em que é feita um descida super-radical com obstáculos. O último estilo, o Up Hill, é o menos praticado e exige muita perna do competidor. Afinal de contas, a prova consiste em enfrentar cerca de 8 quilômetros de uma subida bastante íngreme.

Usar roupas leves e confortáveis e não ingerir alimentos gordurosos antes de sair para

Roupas leves e equipamentos como capacete e luva são essenciais



Trilha e montanhas são os cenários do esporte

pedalar são algumas dicas dadas por quem pratica o esporte. Não que você precise entrar num regime para pedalar, mas trocar aquela suculenta feijoada por frutas, sucos e vitaminas é aconselhável para quem vai encarar o pedal. "Antes de sair para pedalar costumo tomar leite batido com frutas. De quebra, ainda levo algumas frutas extras e água para tomar no caminho", revela o analista de sistemas Márcio Borjaille, que mora em Vitória, no Espírito Santo e pedala há cinco anos. Márcio diz que prefere colocar a bike em trilhas e terrenos acidentados e por isso toma cuidado também com a roupa que usa. "Nas trilhas, o melhor é usar camisa e bermuda de algodão ou aquelas próprias para ciclistas, que são acolchoadas. Além disso, a sapatilha de mountain bike, sem clipe, para ser usada com pedaleira também é importante para dar mais segurança", indica o ciclista. Roupa e comida em dia, é hora de ajustar a bicicleta. Não se esqueça de limpar as correntes, os freios e os cabos de aço. Se o caminho que você pretende fazer for longo, passe antes por uma oficina especializada para fazer uma revisão geral na sua magrela. ■



A bike ideal deve ter 21 marchas

PARA PEDALAR COM SEGURANÇA

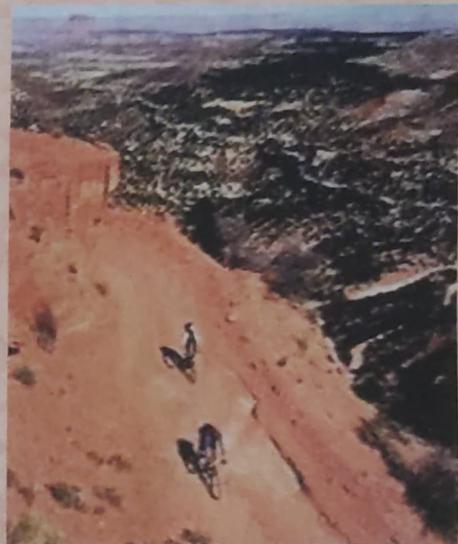
Todo biker que se preze está preocupado com a sua segurança e da sua bicicleta. Para quem está começando agora ou esqueceu algumas regrinhas básicas, aí vai um manual de segurança para curtir ao máximo este esporte:

- Use sempre o capacete. Segundo pesquisas internacionais, o seu uso reduz em até 75% os acidentes fatais com bicicletas
- Verifique se a corrente da bike se encontra em bom estado, regulada e lubrificada
- Veja se o guidão e o selim estão bem apertados
- Confira os freios antes de sair. Se eles estiverem raspando no aro é hora de trocar as sapatas
- Respeite sempre o pedestre e quando estiver pedalando nas ruas, ande pela faixa da direita
- Coloque os acessórios refletivos e os retrovisores na bike, obedecendo o Código Nacional de Trânsito
- Procure usar luvas e joelheiras. Em caso de queda, eles evitam aquelas raladas doloridas
- Verifique se o câmbio está funcionando direito
- Tenha sempre na mochila uma câmara sobressalente e uma bomba pneumática
- Quando for entrar em trilhas, leve um kit de primeiros socorros para qualquer eventualidade e procure andar sempre em grupo com no mínimo três pessoas. Não esqueça de avisar alguém sobre o local da trilha que você vai percorrer e entre somente em caminhos já abertos



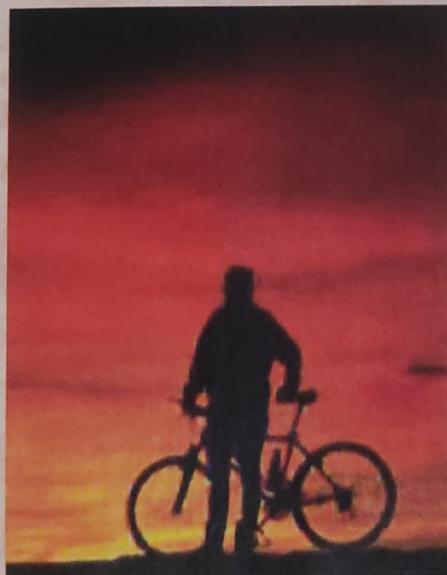
SITES LEGAIS SOBRE MOUNTAIN BIKE

www.multiposports.com.br
www.sampabikers.com.br
www.multiposports.com.br/nightbikers
www.geocities.com/Yosemite/Rapids/4590
www.brasil.teravista.pt/ipanema/2502/bikes
www.geocities.com/Colosseum/Loge/6441



FAÇA PARTE DE UM CLUBE

Uma das formas para se começar a praticar o mountain bike é filiar-se a alguns dos clubes que organizam passeios e palestras sobre a atividade. O Night Biker's Club do Brasil é o mais antigo deles e organiza passeios noturnos todas as terças-feiras, com saídas de algum ponto da cidade. A turma geralmente pedala entre 20 e 30 km por noite e é guiada por Sammy W., Renata Falzoni e Miltom Makoto. O telefone do Night Biker's é (011) 887-4773, São Paulo, SP. Pedalando em trilhas bem mais verdes está o pessoal do Sampa Biker's. Periodicamente eles organizam viagens para difundir e praticar o cicloturismo em cidades como Maria da Fé, no Sul de Minas Gerais. No preço destas viagens está incluído transporte e hospedagem. O telefone do Sampa's é: (011): 5183-9477, São Paulo, SP. Importante: os dois grupos acima exigem o uso de capacete nos passeios. E a participação de menores de idade nas saídas está condicionada à presença ou autorização dos pais ou responsáveis.

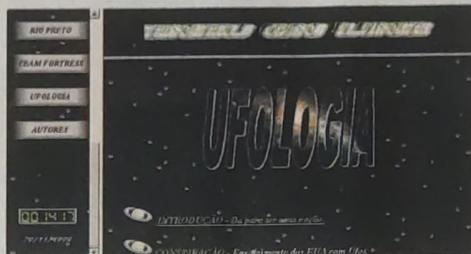




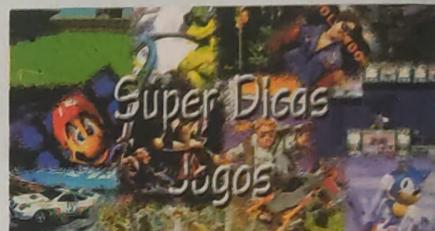
Dá-lhe internautas! Pegando uma carona com Dark Colony, temos sites sobre ufologia, ficção científica e também da NASA, para aprofundar os seus conhecimentos. Mais games e mais dicas. Confira tudo sobre a festa dos 500 anos do descobrimento. A galera apaixonada também encontrará o seu espaço. E se você está desempregado, chegou um site que pode ser a sua salvação...

<http://members.xoom.com/cydonianet/cydonia.htm>

O site CYDONIA.NET enfoca principalmente temas relacionados à Astronomia e Ufologia. O envolvimento dos Estados Unidos com OVNI's, um resumo do caso Varginha e dicas de filmes relacionados ao assunto são somente alguns dos temas abordados no site. E se você sempre quis saber quais são os ET's que podem ser encontrados na Terra, confira uma matéria completa e com fotos.



<http://members.xoom.com/dgaia/>



Um show de dicas para você usar e abusar!
Selecione o sistema desejado:

<http://www.geocities.com/Athens/Oracle/3800/index.htm>

Foi nesse endereço que o professor Agnaldo Lopes colocou o seu site "Apostilando". Nele você encontra apostilas gratuitas para download sobre informática, computação, eletrônica, mecânica, psicologia, rede local, programação, VB, Java, HTML, cliente servidor, NT, 95, Novell, robótica, física, eletromecânica e outros temas. Não perca a oportunidade de aprimorar os seus conhecimentos.



Todos os debulhadores de jogos para PC hoje foram grandes viciados em consoles também. Um após o outro, geração após geração, os videogames domésticos estão presentes até hoje e fazem a alegria da galera, principalmente pelos jogos mais antigos, que trazem muitas recordações. Este site traz até você as Super Dicas para as principais plataformas, e também jogos para PC. Divirta-se!

[HTTP://WWW.EMPREGOS.com.br/](http://WWW.EMPREGOS.com.br/)

A falta de empregos assola o país. Mas, ao mesmo tempo, muitos tem idéias brilhantes para auxiliar quem está desempregado. Neste site você pode se cadastrar e aguardar uma possível chamada. O sistema tem capacidade de inscrever mais de 5.000 pessoas por dia ou mais 130.000 por mês, totalmente grátis. As empresas associadas tem acesso ao banco de dados 24 horas por dia e podem acabar lendo o seu currículo!



<http://www.veracruz500.org.br/>



A amada terra do Brasil terá uma grande festa de aniversário. Mas será que você sabe tudo o que vai acontecer? Este é o site oficial de divulgação e informação das comemorações do V Centenário do Descobrimento do Brasil. Informações, o tempo que falta, notícias, história, links, fórum e muito mais. O site também divulga e promove os eventos relativos aos 500 anos do Brasil.

<http://www.fconline.net/>

Crescem os sites especializados em temas com Ficção Científica! É tão grande a sua popularidade, que diversas revistas virtuais sobre o tema dominam a rede. Este é o site de uma revista virtual que trata do tema ficção científica na literatura, cinema, seriados etc... é claro que não poderiam faltar itens e informações sobre Star Wars, The X-Files, Star Trek...



Some toda
sua adrenalina
com os games
mais alucinantes.



Agora multiplique por dois.

A aventura vai começar. Ligue o computador, coloque seu game preferido e prepare-se para viver fortes emoções. Com o Processador Pentium® II os softwares que você mais gosta vão ficar ainda mais incríveis. E motivos para isso não faltam. O Processador Pentium® II melhora a qualidade do som, aumenta a velocidade e deixa os gráficos tridimensionais mais realistas do que nunca. Um bom exemplo disso é o software "Half Life" da Sierra Studios. Ele foi desenvolvido para aproveitar ao máximo a performance do Processador Pentium® II. Se você quiser mais informações sobre este e outros títulos desenvolvidos para o Processador Pentium® II, confira no Intel Software Showcase. Anote o endereço:



▶ www.intel.com/portugues/intel/software

intel.

The Computer Inside™

Os logos Intel, Intel Inside e Pentium são marcas registradas. Celeron, Xeon e o personagem Bunnypop são marcas comerciais da Intel Corporation.



HOMENS DE PRETO

Nas mais variadas histórias de Ficção Científica, volta e meia surgem cavalheiros trajados com impecáveis ternos negros, misteriosos em seus propósitos e que não apenas surgem sem aviso prévio, como também desaparecem sem deixar rastros. Entre as várias teorias de conspiração que rodam o mundo, disseminadas ainda mais com o advento da Internet, se destaca a que fala de uma organização ultra-secreta com a missão de apagar ou desacreditar qualquer informação sobre o contato com extra-terrestres. Dependendo de quem observa (fato raro) ou deduz sua atuação, imagina-se que sejam seres maléficos como em *The Shadow Men*, de 1997, dirigido por Timothy Bond, onde uma família vive uma experiência com aliens. Ao chamar a Força Aérea para relatar o incidente, recebem a visita dos Men In Black (MIB) que se mostram híbridos de aliens e humanos com a missão de dominar o planeta. Mas nosso destaque maior é o filme de grande sucesso, lançado em 1997, onde os Homens de Preto são heróis que defendem a Terra da escória do universo.

MIB, o Filme

Desde os anos 50, alienígenas disfarçados vêm usando nossa planeta como lugar de exílio. Para controlá-los, o governo americano criou um departamento super-secreto chamado MIB (Men In Black), uma espécie de serviço de imigração para aliens. Localizado em Manhattan, no 504 Battery Drive, este departamento é formado por agentes especiais que, vestidos de negro da cabeça aos pés, têm a missão de monitorar todos os extraterrestres que receberam permissão para viver na Terra. Numa cena cômica, ficamos conhecendo alguns deles: Sylvester Stallone e Steven Spielberg, produtor executivo do filme. Em outro diálogo descobrimos que Elvis não morreu, apenas voltou para seu planeta natal. Quando a equipe precisa ser ampliada, o agente K (Tommy Lee Jones) indica o agente do NYPD James Edwards (Will Smith), que demonstrou considerável destreza na perseguição a um alien (sem saber que se tratava de um). Um alien perigoso (Vicent D'Onofrio) chega à Terra com a missão de provocar um incidente diplomático que pode aniquilar o planeta. O agente K e o agora agente J vão tentar detê-lo a todo o custo, contando com alguma colaboração da Dra. Laurel Weaver (Linda Fiorentino), médica legista. O filme se propõe a contar uma bem-humorada história de ETs, conseguindo este objetivo em boa parte. Os efeitos especiais não

assumem o papel principal do filme e também não falham em cena alguma. Tomara que a continuação (*Men in Black 2*, prometido para o verão americano de 2000), fuja da maldição que persegue as continuações e mantenha a qualidade do primeiro. Do pouco que foi divulgado até o momento sabe-se que nesta nova aventura o agente J (Will Smith), diante de uma crise de proporções galácticas, sai em busca do aposentado agente K (Tommy Lee Jones) para restituir-lhe a memória e pedir que ele o auxilie na difícil tarefa.

MIB, a série de TV

Iniciada nos Estados Unidos em 1997 a série animada coloca os atores principais do filme em incríveis aventuras, sem perder completamente o pé da realidade. Lá estão nossos heróis, os agentes K e J, coordenados pelo chefe Zed e o fantástico Ford LTD cheio de engenhocas. O canal a cabo Cartoon Network vem apresentando os desenhos desde o final de 1998.



No jogo, várias missões e tarefas

MIB, o Jogo

Apresentando modelos 3D, cuidadosamente animados, baseados nos principais astros do filme (Will Smith, Tommy Lee Jones e Linda Fiorentino), o jogo se desenrola em várias missões onde você cumpre determinadas tarefas. Nova York, Artico e Amazônia são os locais onde se desenvolvem os teatros de operações. Como na maioria dos jogos de aventura, são reservadas várias surpresas: o jogador deve examinar todos os lugares e aprender a entender tanto o manuseio e finalidade das armas quanto compreender as características dos ETs. Quem curtiu o filme tem neste jogo uma continuação à altura.

Os Alienígenas:

Manitobas

Formas de vida compostas de lítio, são comuns na galáxia e foram atraídos para a terra pela abundância de caféina, droga ilegal mas extremamente popular em seu planeta natal. Normalmente se disfarçam como ocupantes de cargos religiosos.

Chubbies

Inteligentes mas grosseiros, trabalham nos cargueiros que cruzam o espaço em direção à Terra. Nos dias de folga dão muito trabalho aos agentes MIB,

principalmente quando lotam restaurantes e exageram na comida.

Coyames

São seres grandes e brutalizados com uma curiosa habilidade: assumem facilmente formas menores, não tendo dificuldade em ser confundidos com humanos.

Roswells

Forma de vida alienígena vista com mais frequência pelos humanos. São humanoídes de cor cinza com cabeça desproporcional ao corpo. São responsáveis por vários seqüestros de humanos com fins de pesquisa científica.

Bugs

Flagelo da galáxia, alimentam-se de grandes quantidades de açúcar e propagam por todo lugar onde passam guerra e destruição. Embora gigantesco, têm a habilidade de assumir formas menores.

As Armas

Grilo Barulhento

Arma minúscula designada a Jay no filme. Embora muito pequena, causa muita destruição e tem um coice que faz seu portador voar.

Dasatomizador Série 4

Dispara várias rajadas de energia a cada vez que se aperta o gatilho.

Canhão Portátil Pulsar

Arma mais destruidora do arsenal dos Homens de Preto. Somente agentes graduados tem permissão de usar esta potente arma de três canos.

Neuralizadores

São usados para apagar a memória de cidadãos comuns que testemunharam atividades alienígenas. ■



O trio bem armado de MIB

Veja e leia mais em:
servicos.regra.com.br/cinema/filmes/mib/mib.htm
www.geocities.com/Area51/Lair/4200/
www.peg.apc.org/~nexus/meninblack.html
www.m-i-b.com
users.iloa.com/~venom1/mib1.html
www.geocities.com/~scruffles/men_in_black_main.html
www.imdb.com

Elas estão à procura de diversão. Vai encarar?

ARSENAL DE 40 ARMAS E ÍTEMS

Tasmin Leandri
"FURY"
Especialidade: **ASSASSINATO**

MULTIPLAYER PARA 16 JOGADORES

AMBIENTES 3D FOTOREALÍSTICOS

OITO AGENTES PARA ESCOLHER

Amy Leong
"KESTREL"
Especialidade: **ATIRADORA DE ELITE**

Nikki Davis
"DUQUESA"
Especialidade: **QUEBRA DE SISTEMAS
DE SEGURANÇA**

SEGA SOFT



vigilance



EXCLUSIVIDADE

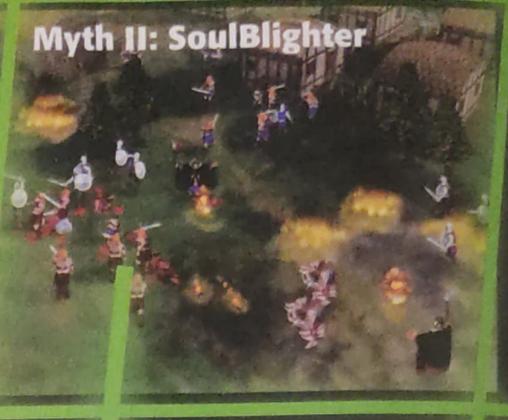


www.greenleaf.com.br

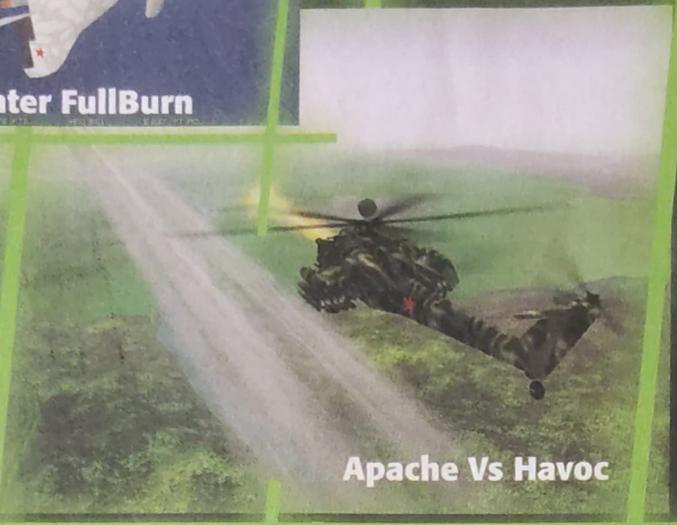
Todas as marcas mencionadas pertencem aos seus respectivos titulares



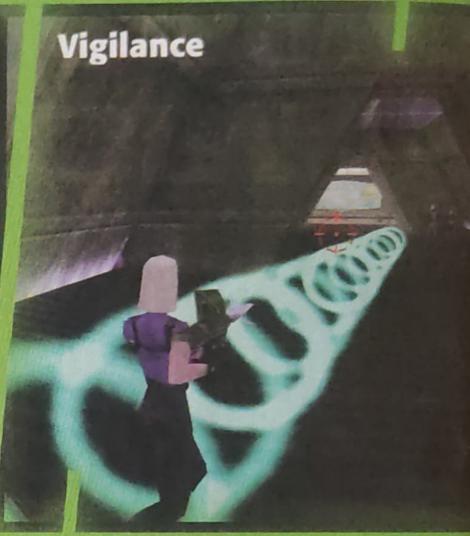
JetFighter FullBurn



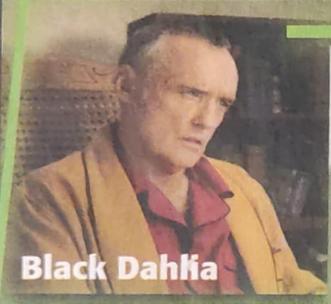
Myth II: SoulBlighter



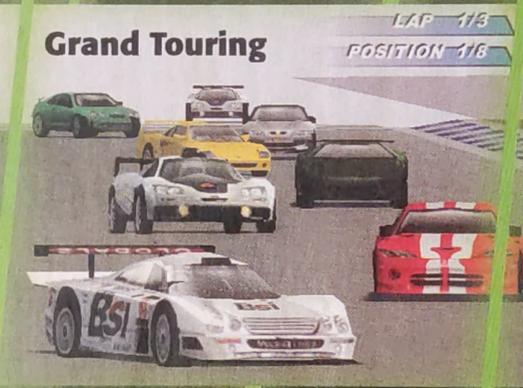
Apache Vs Havoc



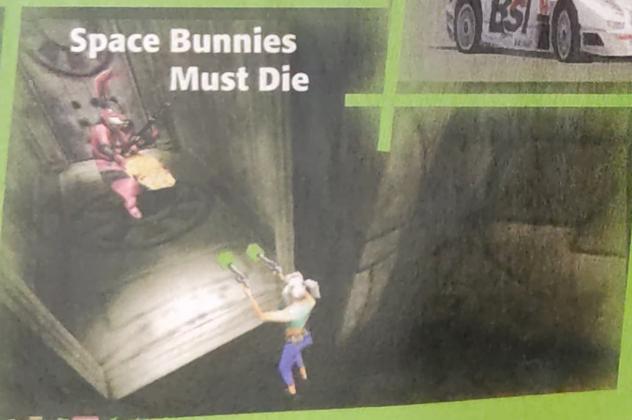
Vigilance



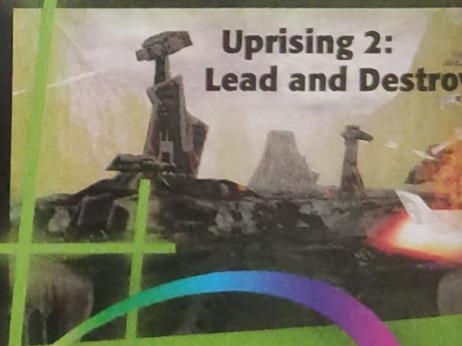
Black Dahlia



Grand Touring



Space Bunnies Must Die



**Uprising 2:
Lead and Destroy**

**Os melhores games
para PC levam
esta marca**



Visite o nosso site: www.greenleaf.com.br