

# COMPUTER games



## LARRY 6

**DICAS PARA  
AJUDAR O  
SACANA  
LARRY E  
CONQUISTAR  
MUITAS  
MULHERES**



## SPEED RACER

**GANHE TODAS AS CORRIDAS  
PILOTANDO ESTE SUCESSO DA TV**



**RETURN  
OF THE  
PHANTOM**

**DESVENDE  
OS MISTÉRIOS  
E LABIRINTOS  
DO FANTASMA  
DA ÓPERA**

## CIVILIZATION

**AS MELHORES SEQUÊNCIAS  
PARA CRIAR UMA SUPER CIVILIZAÇÃO**

## F15 STRIKE EAGLE III

**ATAQUE E ARRASE NESTE SIMULADOR AÉREO**

# CD-ROM

- ✓ **VANTAGENS**
- ✓ **COMO FUNCIONA**
- ✓ **PROGRAMAS**
- ✓ **E DOIS JOGOS EM CD:  
MYST e LOOM**

## DELETE

**COMO APAGAR (BEM) SEUS ARQUIVOS INÚTEIS**

## MOUSE

**MUITAS OPÇÕES E COMO FUNCIONAM**



**SISAL**  
EDITORA  
R\$ 4,50

# MULTIMÍDIA

*linha*  
**Inovator**



A linha INOVATOR de **Multimídia** se caracteriza por sua interatividade, modularidade, e versatilidade. É formada por equipamentos que incorporam os mais avançados recursos para implementação de qualquer aplicação multimídia profissional educacional e de entretenimento. Os produtos ALCABYT se diferenciam por dispor do exclusivo

*Sistema*  
**MULTI**  
*Choice*

O Sistema Multi Choice viabiliza ao usuário configurar, sua própria estação multimídia, escolher o tipo de gabinete, placa, memória, monitor de som/ vídeo/ imagem, CD ROM, monitor de vídeo, e quaisquer outros periféricos; inclusive permitindo up-grades futuros.

**alcabyt**  
*simplificando idéias*®

Rua Anhaia, 1132 - São Paulo, SP

Fone: (011) 222-9133

Fax: (011) 222-9400

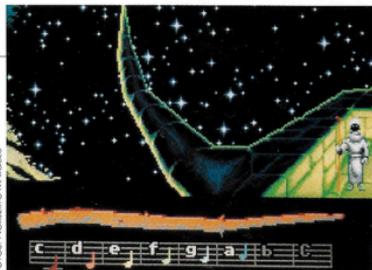
04- Cartas  
06- Softs

### Multimídia

10- Loom  
12- Myst  
14- CD ROM

Confira como funciona um computador com kit multimídia

FOTOS: NORBERTO MARQUES



Loom

### Adventure

18- Return of the Phanton  
21- Larry 6



F-15 Strike Eagle

### Clássicos

32- Civilization

### Help & Hints

34- Sam & Max

### 38- Dicas:

Day of The Tentacle  
World Circuit  
IndyCar Racing



Sam & Max

### PC Info

40- Mouse

Entenda o funcionamento do mouse e conheça as principais opções

44- Deletar

Tudo sobre como apagar arquivos e diretórios pelo DOS e pelo Windows

46- BBS

Algumas sugestões para escolher jogos

## Ao Leitor

Uma revolução dentro da revolução. É isso mesmo, o CD-ROM está fazendo uma revolução dentro do mundo dos Computadores Pessoais, que por sua vez já foi uma revolução na vida dos usuários, pela facilidade de armazenar e lidar com informações.

No começo dos anos 80, ouvia-se falar num tal de CD, um Compact Disc que mudava para sempre o conceito de disco de som. Demorou para chegar o Brasil - só viria a se popularizar aqui nos anos 90 - e aposentava rapidamente as "bolachas pretas", os velhos discos de vinil com sua gravação mecânica e cheia de sulcos. O CD já era um filho errante da era da informática, pois suas informações musicais eram digitais, binárias como a linguagem dos computadores. Mas em termos comerciais, o CD se reproduziu em imagens e se instalou no vídeo, ganhando um primo ainda mais rico, o Disc Laser. A mesma tecnologia básica passou a fornecer imagens, filmes e musicais, para serem assistidos em casa, através de player e um monitor, desculpem, um televisor doméstico.

Finalmente, tudo volta ao começo, e a origem computadorizada dos CDs e Disc Lasers se destina agora aos Personals Computers, atendendo pelo nome de CD-ROM e criando a multimídia, o computador com recursos ampliados e aperfeiçoados. De enciclopédias foi para programas (ainda enciclopédicos) de músicas e musicais, de coleções de filmes a tratados sobre engenharia e outras artes. E, tcham, tcham, tcham, tchammm. Chega aos jogos, aos Computer Games, objetivo e título desta revista. Com sua enorme memória (correspondente a 470 disquetes de 3,5 hd) os jogos que nos divertem começam também a se revolucionar, ganhando novas cores, imagens "reais e tridimensionais", a noção de profundidade e de distância esbarra na realidade virtual. Tudo com o CD-ROM que, tenham certeza, está apenas começando. O preço dos kits (de multimídia e dos próprios CDs), está diminuindo e... a revolução dentro da revolução está apenas mostrando seus primeiros passos. Que COMPUTER GAMES vai sempre acompanhar. Afinal, quem gosta de PCs e seus jogos adora uma revoluçãozinha.

Josias Silveira

## Parabéns

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho. As fotos da *Computer Games* são de ótima qualidade, assim como o papel e a impressão. Gostaria que me informassem o endereço do departamento de vendas da Tec Toy e da Brasoft Games.

**Alexandre Luis Pletsch,  
Dourados, MS**

Caros amigos da *Computer Games*, quero que me ajudem a encontrar jogos para PC aqui no Paraná. Não encontro em lugar algum! Estou desesperado! Por favor me ajudem!

**Ronnie Marcel Callaça,  
Castro, PR**

Existem várias empresas que trabalham com reembolso postal. Ou seja é só entrar em contato, acertar o negócio e receber o jogo pelos Correios. Estes são alguns telefones de lojas de São Paulo, Multifilmia Center (011-214 2458); Award (011-533 5293). Há também os distribuidores de jogos como a Brasoft (011-725 3711) e Tec Toy (011-835 8311). Também é possível comprar direto do Exterior, entrando em contato com as lojas por carta, telefone ou via fax e pagando com cartão de crédito internacional, fazendo a compra pelos Correios.

## Civilization

Queria parabenizá-los pelo alto nível da revista *Computer Games* e saber se existe algum código ou truque para o game *Civilization* para PC e quais ciências devo desenvolver.

**Rodrigo Melo de Assis,  
Rio de Janeiro, RJ**

Nesta edição você encontra muitas dicas sobre o *Civiliza-*



**Jordan in Flight: não "roda" com pouca memória**

tion (MicroProse). Descubrir quais ciências desenvolver é fácil: todas! A ordem em que isso deve ser feito é uma questão muito pessoal, já que inúmeras combinações podem ser boas. É isso que torna este jogo tão interessante. Na página 32 *Computer Games* publica a sequência sugerida pelo fabricante.

## Michael Jordan

Tenho o jogo *Michael Jordan in Flight* mas não consigo jogá-lo, toda vez que executo o arquivo BB.BAT aparece a mensagem *bb cannot find enough EMS memory*. Mas minha máquina tem EMS, o comando MEM do DOS diz que está usando XMS para simular EMS! O que faço?

**Fabio Aparecido Monteiro,  
São José dos Campos, SP**

Pela listagem do resultado do comando MEM que você mandou, detectamos um possível problema: você tem apenas 1600 Kb de expansão de memória, dos quais 944 Kb são usados pelo EMM386

para simular EMS. Está tudo correto, mas a expansão é muito pequena. Coloque ao menos 3 Mbytes na memória expandida (EMS) para conseguir rodar os jogos sem problemas.

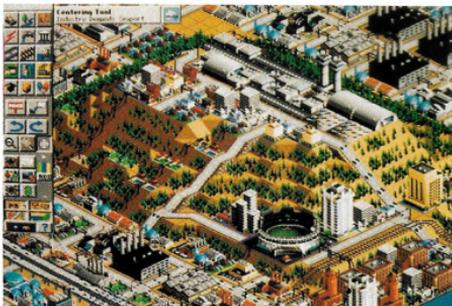
## CD-ROM

Pelo amor de Deus, mandem-me os códigos do jogo *Innocent*, pois o meu veio faltando! Uma dúvida: os jogos *Quest for Glory* e *Dune II* possuem versão para CD-ROM?

**Frederico B. V. Andrade,  
Rio de Janeiro, RJ**

*Computer Games* não fornece códigos de jogos. O distribuidor tem a obrigação de fornecer, junto com os disquetes, o manual e as senhas. Se o seu jogo veio sem os códigos, escreva para a empresa distribuidora (ou telefone, se houver representante no Brasil), fornecendo o número de série do seu jogo e solicitando as senhas. Quanto aos outros dois jogos, deve sair em breve uma versão do *Dune II* em CD-ROM. Aguarde.

## SimCity: publicado em *Computer Games* nº 3



## Sugestões e erros

Nas próximas edições, vocês poderiam colocar nas páginas da competente *Computer Games* reportagens sobre os jogos *Privateer* e *SimCity 2000*, pois são dois jogos excelentes. Na página 15 da revista número 2 diz que num CD-ROM cabem até 640 Kb, e na verdade cabem 680 Mb, o que equivale a 472,2 disquetes de 3.5 Hd de 1,44 Mb. Na reportagem "Memória" na página 40 diz que a memória ROM pode ser mudada se for preciso, mas um usuário não pode mexer nela. E no quadro "Mais siglas" da página seguinte é dito que byte é um conjunto de 16 bits, quando na verdade um byte tem 8 bits.

**Mateus Rodrigues Peres,  
Porto Alegre, RS**

Os jogos *SimCity 2000* e *Privateer* foram publicados na edição número três de *Computer Games*. Quanto aos erros: o da página 15 realmente foi engano nosso. Você também tem razão quanto aos bytes, que são realmente conjuntos de 8 bits. Pedimos desculpas. Já a informação sobre a ROM está correta, pois a alteração pode ser feita, mas não por um usuário comum (que no máximo pode trocar os chips de ROM). Agradecemos sua carta e as correções. Contamos com sua leitura atenta nesta e nas próximas edições.

**Preço  
adulterado**

Aqui no Paraná a revista *Computer Games* nº1 foi vendida com um adesivo sobre o

preço de CR\$ 2.500,00 que aumentava esse preço para CR\$ 3.400,00. Estamos sendo lesados? Ou isto está correto. Não gostaria que meu nome fosse publicado.

NOBERTO AVANDES



### World Circuit: leitor propõe troca

placa, uso todas as opções de endereço e não dá certo. Quando a placa funciona as caixas emitem um chiado, e o Windows trava ao sair. O CD-ROM funciona, mas fica tudo sem som. O que posso fazer?

**Kerginaldo L. de Mattos Neto,**  
Fortaleza, CE

*Podem ser um problema de IRQ (Interrupt Request). Provavelmente, alguma outra placa está usando os mesmos IRQs do som digitalizado. Para mudar o IRQ, basta rodar o programa de configuração*

*(setup) da placa e fazer a alteração. Mas pode ser outro problema também. O CD toca CDs comuns de música? Se não tocar, o que falta é o cabo que liga a saída de som estéreo do drive de CD-ROM à placa de som. Também pode ser que a placa WinSound não seja propriamente compatível com a SB16. Como é impossível descobrir o que está acontecendo à distância, o melhor mesmo é rodar o programa de teste (se houver) que acompanha a placa e, identificado o problema, seguir as sugestões*

do programa para correção. Ou consultar o revendedor e solicitar suporte técnico.

## Trocas

Troco o game Pirates Gold, original, com manual, diário de bordo e etc, ou um Hovercraft da Estrela, de controle remoto e recarregador de bateria por jogo que pode ser World Circuit, IndyCar Racing, The Dig ou X-Wing. Só aceito jogo original.

**Nicholas Bergantin,**  
São Paulo, SP  
fone: (011) 530-5813

A Computer Games nº 1 foi colocada em banca duas vezes. Devido a inflação do período, na segunda entrada em banca houve a necessidade de se aumentar o preço. Daí o uso da etiqueta. O jornalista agiu corretamente.

## Kit multiconfuso

Tenho um PC-AT 386 DX de 40 MHz e comprei um Kit Multimídia padrão MPC2 com CD-ROM da Nec e placa de som WinSound 16, que é compatível com a SoundBlaster 16. Mas não consigo instalar a

## Nota da Redação

Para participar da seção de cartas, basta escrever para SISAL EDITORA LTDA - Revista COMPUTER GAMES, Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04120-030. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente.

# INFO SHOW

## GLOW INFORMÁTICA

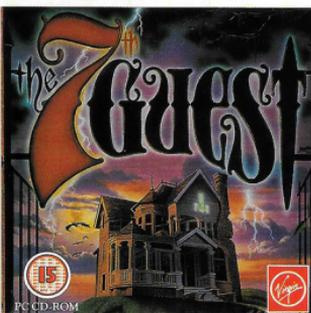
DISTRIBUIDOR  
DE DISQUETES  
ACT



DISTRIBUIDOR  
DE FITAS  
TEX-PRINT

## CADASTRAMOS REVENDAS

RUA DESEMBARGADOR ROCHA PORTELA, 898, SÃO PAULO-SP  
FONE/FAX.: (011) 958-4445



Nº 1  
EM CD  
E MULTIMÍDIA

★ Kit Multimídia ★  
700 títulos em CD  
para venda e aluguel.

Tels.: 581 9968  
581 4616

MCD MULTIMÍDIA



## MICROTIME

A MAIS NOVA LOJA DE GAMES DE SÃO PAULO.  
JOGOS EM CD-ROM - PC - TEC-TOY  
TÍTULOS SEMPRE ATUALIZADOS  
KIT'S DE MULTIMÍDIA  
PLACAS DE SOM/VÍDEO  
COMPUTADORES  
IMPRESSORAS - SUPRIMENTOS

TAMBÉM ESTAMOS NA FENASOFT

LOJA 01  
SHOPPING PLAZA SUL  
PSO TERREO  
TEL.: (011) 276-0850

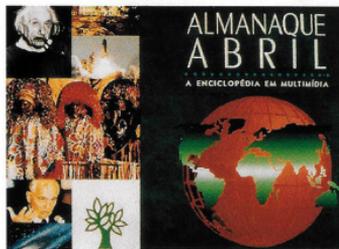
LOJA 02  
RUA AUGUSTA, 1.368.  
TEL.: (011) 289-3061  
285-3860

## computer games

Garanta seu espaço nesta seção.  
Acesse o departamento  
comercial da Sisal Editora



570-2032  
571-3754  
571-5654  
884-8246



Enciclopédia Abril: completa

## O almanaque em CD que "fala" português

Os CDs Multimídia para CD-ROM estão perdendo o sotaque inglês. Já existem pelo menos quatro títulos em CDs inteiramente produzidos no Brasil e em português. Um deles é o Almanaque Abril, uma "mini" enciclopédia, direcionada principalmente aos estudantes, que até agora só existia em papel. O Almanaque em forma de CD conta com todas as facilidades de consulta por assuntos de uma enciclopédia multimídia. O programa tem recursos de som, vídeo, textos, fotos e hipertextos (palavras em destaque no meio de um texto onde é possível, com um clique do mouse, pular para outros tópicos com mais informações referentes ao mesmo tema). Mas, sem dúvida, a grande novidade é a possibilidade de encontrar todas as informações em português e com textos que podem ser copiados (pelo clipboard) para uso em outros aplicativos do Windows, onde o programa é rodado. O preço está em US\$ 115 e pode ser comprada por telefone (0800-150150).

## Uma revista multimídia

Uma revista multimídia em CD. Esta é a proposta da Neo Interativa. Seu formato é o mesmo de uma revista com "páginas" (há até o detalhe do som da página ao ser virada) e os assuntos são tratados como reportagens com fotos, textos, vídeos, músicas e depoimentos, entre outros recursos. A revista tem como ponto forte a facilidade de manuseio, com uma ajuda na tela para principiantes no ambiente Windows. Os assuntos da Neo Interativa são bastante variados, tais como a "briga" entre o Pentium x Power PC na seção informática; o Mundo Maya em turismo; O Fim dos Quadros Negros em educação; a música de Chet Baker num ótimo artigo de Carlos Calado, entre muitos outros assuntos. Há até momentos de descontração como as fotos da nudez de Ana Cláudia (que foi capa da revista Trip). O preço da Neo Interativa fica em torno de US\$ 37.

## SOFTS

### Para estudar geografia no computador

Também voltado para estudantes, o Atlas Geográfico Brasileiro 1994 foi desenvolvido pela Lucci & Labrada Editora com a colaboração do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - e é distribuído pela empresa Brasoft. Com 330 mapas, além de tabelas estatísticas e fotos, o programa tem informações sobre divisão política, relevo, vegetação, clima, hidrografia e economia, divididas em quatro seções básicas: Atlas, Dados Estatísticos, Paineis Brasileiro e Slide Show. Os gráficos são muito simples, chegando inclusive a confundir o usuário e dificultar a consulta, e embora produzido em CD, o programa dispõe de poucos efeitos sonoros. Apesar dos recursos limitados, é uma fonte atualizada de informações. O preço sugerido é de US\$ 89.

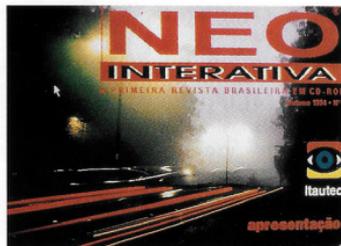


Atlas Geográfico: muitos mapas

### Copa do Mundo em CD: É goooooo!!!

Aproveitando o entusiasmo em torno da Copa do Mundo, acontecida em julho de 94 nos EUA, a Lucci & Labrada Editora lançou o CD The Encyclopedia of World Cup Soccer (A Enciclopédia das Copas do Mundo de Futebol). Apesar do nome em inglês todos os textos estão em português, e a autoria do CD é do especialista em futebol Orlando Duarte. Contendo informações de todas as copas, a primeira foi em 1930, a enciclopédia tem desde resultados de todos os jogos até a lista de quem marcou gols contra. São 150 fotografias históricas e 35 vídeos com muitos gols.

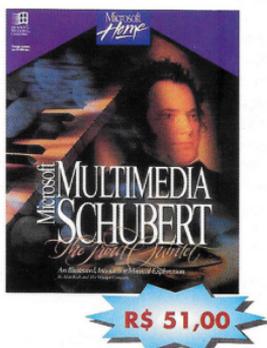
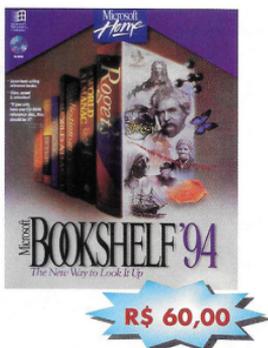
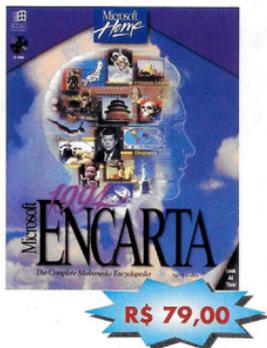
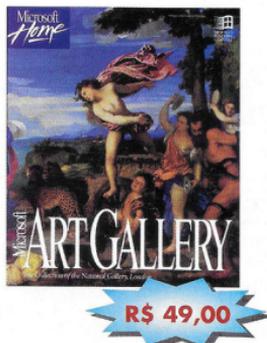
A Copa de 94 não foi esquecida. Mas como a enciclopédia foi feita antes da Copa nos EUA, estão disponíveis apenas os grupos (com direito a bandeira de cada país e o início do hino nacional), as cidades sedes com fotos de pontos turísticos e fotos dos estádios onde aconteceram os jogos. A Lucci & Labrada Editora promete atualizar em breve o CD com os resultados da Copa 94. O preço é de US\$ 49.



Neo Interativa: revista com muitas seções e até fotos de nudez



# Microsoft Home



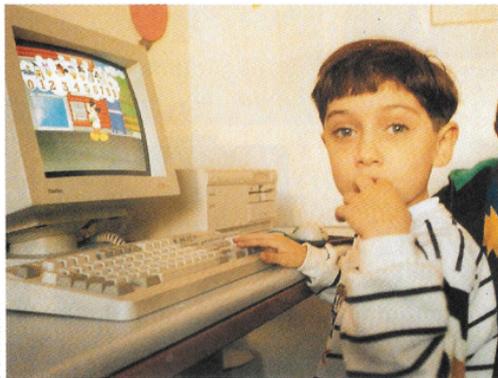
## E MAIS:

Flight Simulator, Flight Scenery New York, Flight Scenery Paris, Windows Publisher 2.0, Windows Works 3.0, Money 3.0, Best of Entertainment Pak, Cinemania, Mozart, Beethoven, Stravinsky's Rites, Dinosaurs, Musical Instruments, Microsoft Soundbits, Scenes Collection

### REVENDAS AUTORIZADAS - BRASOFT

São Paulo (011): Agnes - Tel.: 581-2692 - A Informática ABC - Tel.: 744-7124 - Allen SP - Tel.: 535-1116 - Award - Tel.: 542-5347 / 542-4094 - Brasoftware - Tel.: 253-1588 - City Micro - Tel.: 872-8320 - Computer Express - Tel.: 533-3079 / 241-2276 - Computer Place - Tel.: 322-7888 / 820-2851 - CS Com Software - Tel.: 240-2522 - Faral's Informática - 851 0041 / 37-3066 - Hamberg - Tel.: 815-4986 - Impacto - Tel.: 579-0177 - Itaupe Shop - Tel.: 893-2675 / 227-1777 / 822-1717 - Mano Byte - Tel.: 574-9999 / 225-0334 - Microcap - Tel.: 831-3511 - Microplus - Tel.: 285-1466 - Microline - Tel.: 276-0650 / 285-3800 - Multisoft - Tel.: 535-3431 - Novatoma - Tel.: 262-2144 - SND Informática - Tel.: 259-3000 - RPS - Tel.: 270-3400 / 851-1030 - Star Net - Tel.: 574-0255 - Campinas (013): Santa Antônio - Tel.: 31-1444 Rio Claro (0195): Cláudio Multimídia - Tel.: 24-1476 Rio de Janeiro (021): Allen Rio - Tel.: 240-2590 - CD Rom Club - Tel.: 259-7509 - Contemporânea - Tel.: 247-6076 - Icon - Tel.: (050)21-4266 - SoftConnections - Tel.: 542-9545 - Softpress - Tel.: 285-0803 / 285-4904 - So Software Rio - Tel.: 150-9904 Cabo Frio (0246): MediaNews Informática - Tel.: 45-4732 Curitiba (041): Crazy Byte - Tel.: 223-4679 - Livraria Curitiba - Tel.: 322-5455 Campo Grande (067): Net & Connect - Tel.: 382-0307 Brasília (061): MicroHopping - Tel.: 347-6040 Porto Alegre (051): De Bem - Tel.: 343-6200 - Digimart - Tel.: 271-7599 - Digital - Tel.: 225-9944 - Informática - Tel.: 228-5091 Recife (081): Inibator - Tel.: 465-2422 - Maura Informática - Tel.: 445-2444 Belo Horizonte (031): A&C Inter - Tel.: 281-1079 - Channel - Tel.: 273-1960 - R2V2 - Tel.: 286-1166 Uberaba (034): C&M Informática - Tel.: 336-3221 Vitória (091): Karmel - Tel.: 225-7945 Salvador (071): Multi Softwares - Tel.: 358-9485 Fortaleza (085): AM Informática - Tel.: 264-1910 Belém (091): Ursipel - Tel.: 226-4033





Na Future Kids, informática é assunto para crianças

## Acreditando no futuro

Muitas crianças estão descobrindo do que um computador é capaz. Na Futurekids, uma escola de computação para crianças de 3 a 13 anos, enquanto os menores aprendem a manusear o mouse e o teclado, os maiores fazem gráficos e programas, podendo até criar novos jogos. O objetivo é a criança entender o funcionamento do computador e aprender a utilizá-lo. Para incentivar os alunos, depois das aulas teóricas, há um tempo para jogar.

Segundo Odacy Paulino Panhoni, a diretora da unidade de Vila Olímpia, em São Paulo, SP, "há uma grande preocupação com o aspecto pedagógico. Além de ensinar a utilizar o computador, as aulas são importantes para desenvolver a lógica e a criatividade, auxiliando na vida escolar". A idéia está fazendo sucesso e a escola de origem americana, já tem mais de 100 franquias espalhadas nas principais capitais brasileiras. Maiores informações no telefone (011) 828 0947.

## Computer Games na Fensoft

A FENASOFT, principal feira de Informática do Brasil, apresenta este ano as principais tendências internacionais do mercado de Informática. Estavam previstos muitos lançamentos de computadores (hardware) e de programas (software), com destaque especial para a Multimídia. E os jogos tem um espaço garantido no evento: a Brasoflândia, uma área com cerca de 500 m<sup>2</sup>, na parte externa do local da feira no Centro de Exposições do Anhembi, em São Paulo, SP. A revista Computer Games participa com dois estandes, mostrando as últimas novidades em jogos e dando as dicas mais quentes dos seus games favoritos. A FENASOFT estará aberta ao público de 19 a 22 de julho, das 14 às 22 horas. A Brasoflândia funciona no mesmo horário, e os convites estão encartados nesta edição de Computer Games.

## Carros e armas em MegaRace

Está saindo ao mesmo tempo para PC e para os videogames Sega CD e 3DO, o jogo MegaRace, da produtora The Software Toolworks, um "simulador" de carros futuristas. A apresentação do jogo na versão em CD para computador PC é de dar água na boca, criando mais expectativa que o jogo merece. É daqueles jogos destinados mais para os apreciadores de videogames. O game conta com 15 "pistas" diferentes e um comentarista que aparece no vídeo para falar sobre a disputa. E há armas e mais armas. Quais as regras? Nenhuma.



## Um CD só com dicas

The Videogame Solution CD, da Microforum, é um CD diferente. É uma coleção de dicas e helps e soluções de inúmeros games para PC, como Alone In The Dark, Dune, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, muitos títulos da produtora Sierra On-Line (as séries Quest: SpaceQuest, King's Quest, PoliceQuest), além de editores para outros jogos (programas que fazem coisas como colocar 9 bolas no Epic Pinball ou subir nível de pontos em RPGs), sem falar em jogos inteiros (sharewares como Doom, Blake Stone, Jill of the Jungle) e ainda traz mais de 20 demos de outros jogos. Ufa!! Essa coleção vale US\$ 40 (nos EUA).

## SimCity em CD

Está sendo lançado também em CD o famoso SimCity, da produtora americana Interplay. É uma versão transformada do jogo em disquete. Mas atenção, é o primeiro SimCity, não o SimCity 2000. A diferença para o original está na intensidade de vídeos inseridos no jogo. Cada acidente faz aparecer imagens reais, como de cinema, podendo-se assistir terremotos, incêndios e outros desastres. E, em vez de simples telas de números, surgem apresentadores de TV, policiais furiosos e todo tipo de ocorrência que vão dando as dicas de como bem (ou mal!) o jogador se sai como prefeito. Preço: US\$ 70 (nos EUA).

# Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE MOTOS

ANO 20 - NÚMERO 226

## DUAS RODAS

20 ANOS  
motociclismo



30% MAIS POTENTE  
**DT 180**

VENENO FÁCIL E BARATO DÁ  
ATÉ 30% MAIS DE POTÊNCIA

**FAT BOY 1340**  
O PRAZER DE PILOTAR UMA HARLEY "O KM"

**YAMAHA SUPERTÊNÉRÉ 750**  
UMA BIG TRAIL A 190 KM/H

SISAL  
2017/18  
R\$ 2,60



**HONDA CBX 200**  
AULA DE PILOTAGEM  
NA PISTA E NAS RUAS



**USADAS**  
DIAGNÓSTICO DE  
DEFEITOS DO MOTOR

SERVIÇO: COMPRE PRODUTOS IMPORTADOS SEM SAIR DE CASA

VIAJE NAS  
PÁGINAS DA  
REVISTA DE  
MOTOCICLISMO  
MAIS LIDA  
DO BRASIL.  
HÁ 20 ANOS NA  
POLE POSITION,  
COM MAIS DE  
12 MILHÕES DE  
EXEMPLARES  
VENDIDOS.

  
**SISAL**  
EDITORA

# LOOM

Usando os recursos do CD-ROM, um jogo onde a ação acontece a partir de acordes musicais, num clima de muita magia



FOTOS: NOBERTO MARQUES

**Bobbin, o herói do game, faz uma viagem pela ilha de Loom a procura de seus companheiros. Logo no início o céu e a folha de árvore (dir.) dão dicas. É importante anotar as seqüências musicais que realizam as magias**

**E**m Loom tudo é magia e música. Num mundo sombrio e misterioso, o herói Bobbin Threadbare é o único sobrevivente do povo dos Weavers. Ele participa de incríveis aventuras para reencontrar seus companheiros, que se transformaram em gansos. É um jogo criativo, diferente de outros adventures, nos quais as ações ocorrem por meio de ícones ou verbos. Usando o potencial do CD, e de uma indispensável placa de som, o jogo é movido a "acordes musicais". Produzido pelas Lucas Arts, o jogo tem também ótimos gráficos e efeitos visuais.

Vários objetos podem ser selecionados pelo mouse. Clicando sobre cada um deles, obtém-se um certo acorde musical. Deve-se repetir essa seqüência de notas (também clicando sobre uma pauta musical que fica na parte inferior da tela), para que magias aconteçam e o jogo prossiga. É importante clicar todos os objetos com o mouse, para obter as informações e as "senhas musicais". No início dispõe-se de apenas três notas para serem combinadas, e conforme o jogo avança ficam disponíveis oito notas para vencer as diversas fases da aventura.

Não é necessário nenhum conhecimento de música, uma vez que os sons são expressos acompanhados de letras como o e, c, ou d, ..., ao invés de dó, ré, mi. Mas é recomendável anotar cada seqüência, mesmo as de notas ainda não disponíveis. O segredo da magia de Bobbin está em descobrir e executar as seqüências musicais, acumulando poderes, para finalmente encontrar seus companheiros, num final surpreendente.



## \*\*Toques Mágicos\*\*

### Na Ilha de Loom

\* Na primeira tela, quando Bobbin está sobre uma montanha, o céu e a folha da árvore dão algumas dicas de como funciona o jogo. Descendo a montanha, um caminho leva até a vila, onde há várias tendas. Uma delas é o Santuário dos Elders, onde se dará a iniciação de Bobbin. Ali ele começa a praticar magia, abrindo um ovo de ganso. Na outra tenda, à direita, há uma montanha de ouro e uma grande área escura (darkness), que ele deve iluminar. A última é a tenda de Hetchel, a protetora do herói, que virá em seu auxílio, mais tarde. Várias seqüências de sons são produzidas, portanto, lápis e papel na mão.

\* Atrás da vila, à esquerda, um caminho sinuoso leva a uma floresta. Em cada árvore uma coruja toca uma nota. Falta a quarta nota para formar uma seqüência. No cemitério, em um dos túmulos, a 4ª coruja espanta um coelho. Espante-o e quando ela voltar para casa você tem a seqüência completa. Anotou? Então guarde, pois a seqüência das corujas ilumina a área escura da tenda. Volte ao cemitério. No túmulo da mãe de Bobbin algumas escrituras dão dicas do dia em que o "Céu de abrirá".

\* Repetindo a seqüência da roda, transforma-se ouro em palha e vice-versa. Volte ao topo do morro. Chegou o dia do céu se abrir. Execute a seqüência (e c e d).

\* No "pier" algumas gaivotas são apenas enfeite. Pule na água e segure-se no tronco da árvore. Tentar atravessar o furacão sem nenhum toque de magia e ser

### FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts - 1992

Distribuidor no Brasil:

Incluído na estação Multimídia da Itauc

Tipo: Adventure

Utiliza: 1,5 Mb em 50 files

Configuração mínima: 4Mb

Som: Sound Blaster e compatíveis

Controle: Teclado, joystick e mouse

Apresentação: 1 CD



FOTOS: NOBREGO/MAGLIERI



Com os acordes corretos, Bobbin salta do pier (acima), atravessa o furacão (esq.) e chega à cidade de Cristal (dir.)



lançado acima das nuvens. É emocionante. Pode parecer que tudo está acabado, mas Bobbin é indestrutível. Basta inverter a seqüência do furacão para atravessá-lo.

\* Na floresta, os pastores darão a seqüência da invisibilidade, mas não vão deixá-lo passar. No entanto, eles não perdem por esperar. Na Cidade de Cristal use a seqüência da invisibilidade, passe pelos guardas da torre e chegue até a esfera. Depois, de cabeça erguida, volte a floresta e mostre a eles quem é Bobbin Threadbare.

## Na Vila dos Pastores

\* Esqueça a ovelhinha doente, porém anote a seqüência musical que ela fornece. Preocupe-se mais com o dragão que está roubando as ovelhas no pasto. Note que elas são brancas e estão sobre um tapete de grama verde. Bobbin já afirmou que não gosta desta cor. Lembre-se da seqüência do caldeirão na tenda de Hetchel.

## Ninho do Dragão/ Interior da Caverna

\* Na verdade o dragão é uma fêmea (o que pode ser percebido pela voz). Faça alguns truques para ela dormir (lembre-se da seqüência do sono). Transforme o ouro em palha e deixe que ela faça o resto. Bobbin se encontrará novamente numa grande escuridão (darkness). Lembre-se do pio da coruja e passeie pelo labirinto da caverna, até encontrar uma piscina subterrânea (pool). Aí vai aprender o segredo da reflexão. Depois de sair da caverna use seus poderes sobre uma montanha em espiral (step). Qualquer semelhança entre a espiral e o furacão não é mera coincidência.

## No castelo

\* Bobbin é um estranho e, apesar de conseguir abrir os portões, sua entrada no castelo não é permitida. Volte ao garoto Rusty e utilize seus poderes (reflexão).

\* No interior do castelo um ferreiro está forjando uma espada. Somente por alguns instantes ele pára de martelar. Aproveite essa chance (pio da coruja).

\* Bobbin está quase no fim da sua jornada. Todos os conhecimentos necessários já foram acumulados. Agora, fica por sua conta.

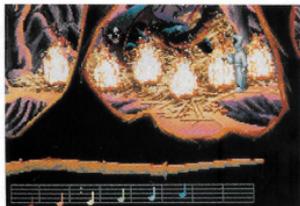
Vantuil Carlos Portela e Silva,  
Gerente Comercial Itautec Shopping

## Níveis de Dificuldade

♪ No **Standard** a cajada e a seqüência de notas são apresentados na tela e as notas tocadas se destacam. Para repetir a música, basta executar a seqüência de letras.

♪ No modo **Practice** há também um pequeno box, que apresenta a seqüência das notas executadas, letra por letra. Clicando-se neste box, Bobbin executará a mesma seqüência. Ideal para principiantes.

♪ A outra opção é **Expert**, e aí sim a coisa pega. As notas executadas fazem brilhar determinadas partes do cajado e tudo fica por conta da sensibilidade do ouvido do jogador, que deve se basear apenas nas seqüências sonoras. Quando a seqüência tiver que ser executada na ordem inversa, pode ficar complicado. Talvez seja o caso de manter um maestro de plantão.



Para o dragão fêmea dormir execute a seqüência do sono. No final (abaixo) encontro com os amigos

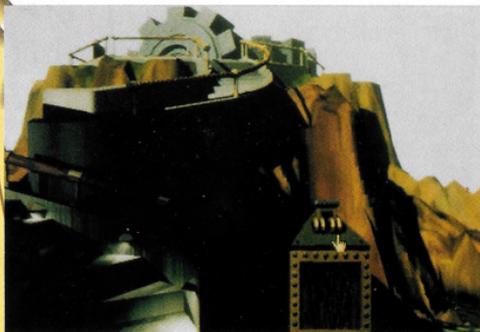


## Dicas

- \* As seqüências musicais, além do mouse, também podem ser acionadas pelo teclado, mas lentamente, respeitando a velocidade da execução.
- \* Para iniciantes as opções **Practice** ou **Standard** são as mais recomendadas, sempre com um bloco de anotações à mão. Anote cada seqüência, quem a forneceu e o que acontece quando ela é executada.
- \* Muitas dicas que passam despercebidas por quem não domina o inglês podem ser conferidas usando-se o F9 para colocar o texto (também em inglês) na tela.
- \* A barra de espaços do teclado congela a imagem (pause) e permite analisar com calma os comentários de Bobbin.
- \* Para salvar cada fase ou cada segredo desvendado, utilize F5.
- \* O jogo tem vários diálogos. Quando se sabe o conteúdo, para avançar sem perda de tempo, use ESC para Bypass.

# MYST

*Numa dimensão totalmente diferente, usando todos os recursos do CD-ROM, o desafio é descobrir pistas para resolver diversos quebra-cabeças, passeando por uma ilha muito misteriosa*



FOTOS: NOISENTO/WIREDOUS



**Livros e papéis encontrados no caminho podem ajudar muito**

## FILE MANAGER

Fabricante: Cyan  
 Utiliza: CD-ROM, placa de som, Windows 3.1 display VGA 256 cores e mouse (obrigatório) e 4Megabytes de memória RAM  
 Ocupa: 3 Megabytes de HD  
 Apresentação: um CD-ROM

Quando Myst surge na tela do computador parece apenas um inocente livro de aventuras. Mas algo estranho acontece. Após

folhear o livro, o leitor é "sugado" para dentro da história, que se passa numa outra dimensão. Aí começa o jogo e a única opção é explorar o lugar, para desvendar os mistérios do livro e descobrir como sair vivo de dentro dele. As ações não têm uma seqüência pré-determinada e o final fica por sua conta.

Myst é um jogo que vem em CD, e que precisa de um computador multimídia com CD-ROM para "rodar". A imensa memória dos CDs (cerca de 630 mega) permite jogos muito sofisticados e Myst é um dos CDs mais esperados desde o anúncio de sua produção, e divulgação de algumas fotos, no início de 94. Ele é um adventure, no estilo The 7th Guest (da produtora Virgin Games), e está fazendo os americanos babarem, pela beleza dos gráficos e pela trilha sonora, toda digital. A ação acontece em primeira pessoa, ou seja, no monitor o jogador acompanha tudo sob o ponto

de vista do personagem. Esse recurso, utilizado também em The 7th Guest e Wolfenstein 3D (da produtora id Software), garante mais realismo e proporciona ao jogador a sensação de estar dentro do jogo, interagindo na história.

Além disso, os programadores conseguiram criar um ambiente novo e intrigante, um mundo "virtual", totalmente desconhecido. O jogador explora a ilha onde se passa a misteriosa história e, no caminho, tem a possibilidade de interagir com os fatos e ao mesmo tempo mudar a ordem dos acontecimentos.

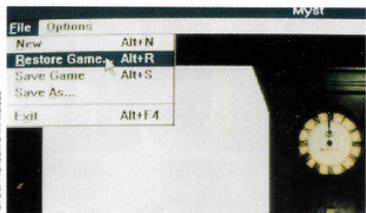
O jogo é baseado em "puzzles" (quebra-cabeças) que devem ser solucionados com muita atenção. Não há uma ordem determinada para os acontecimentos, mas é bom pensar nas conseqüências de cada ação. Todas as pistas estão espalhadas pela pequena ilha. A leitura de livros e papéis velhos encontrados no caminho podem ajudar muito.

Os fanáticos por adventures podem achar Myst um pouco estranho no início, já que não é preciso recolher e guardar objetos. Os itens encontrados são carregados por pouco tempo, para executar uma ação local ou simplesmente para trocá-los de lugar. Mas isso não chega a facilitar o jogo, que é longo e complexo, com dicas muitas vezes confusas. Um prato cheio para quem gosta de desafios.

Myst conta ainda com a facilidade de se operar no ambiente Windows, de onde ele é rodado. Todas as



**No quadro o mapa da ilha**



operações são executadas através do mouse e os menus (no alto da tela) têm funções interessantes, como um "save" com cara de ambiente Windows e opções que podem ser ligadas ou desligadas no decorrer do jogo e que afetam sua operação.

### Perfeição em três dimensões

Os gráficos são incríveis, com cenários construídos em um micro computador Macintosh, com um programa especial para a criação de objetos em 3D. Quer dizer, toda a ilha, cenário principal do jogo, palácios, casas e árvores de Myst foram feitos em um "espaço real", em três dimensões. Isso significa ser possível dar a volta em um objeto para ver como ele é na parte traseira, ao contrário dos jogos com gráficos bitmap, que não passam de desenhos manuais escaneados para receber animação no computador. Como tudo em Myst está em 3D, para se obter ângulos novos e cenas diferentes em cenários já construídos, somente movimentando uma "câmera", como em um cenário real.

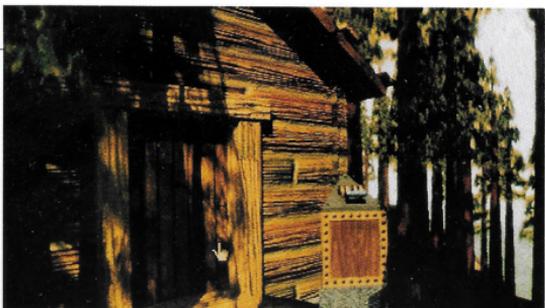
Com um visual tão elaborado, infelizmente Myst tem poucas animações e praticamente só é jogado com cenas estáticas, embora muito detalhadas. Um exemplo é uma cena, onde há uma cama toda enfeitada, com um travesseiro embolorado, que pode até mesmo causar enjôo em jogadores mais sensíveis, que não suportam tanta perfeição e detalhe.

A qualidade da trilha sonora também surpreende. As músicas e todos os efeitos sonoros são digitais e cheios de realismo. Se o jogador se aproxima de uma fonte ou de uma floresta da ilha, imediatamente ouve-se a água correndo ou o canto dos pássaros. Mas as músicas são curtas, afinal o objetivo é manter o clima de suspense e não fazer o jogador dançar.

Os mais desavisados, que esperam encontrar vídeos



**Vídeo no CD mostra os autores e como foi feito o jogo**



com diversas cenas e atores reais em muitos jogos de CD ROM (o que também é possível devido a memória do CD) vão se decepcionar com Myst, pois os poucos vídeos que o jogo tem fazem parte do Making Of (como foi feito o jogo), que pode ser acionado através de um ícone no Windows. O jogo também não tem atores reais. Mas a abertura é narrada por um profissional, que dá um toque Hollywoodiano à introdução do jogo.

*Luís Carlos Mazzaferro Júnior*

**Para facilitar, o jogo tem opções com jeito de Windows (alto à esq.). As alavancas, espalhadas pela ilha, devem ser sempre acionadas para o local aparecer no mapa**

**Os quadros e livros da biblioteca escondem muitas dicas**

### Mergulhe fundo na aventura

A aventura começa no porto da ilha, onde já é possível começar a exploração visitando um salão, bem atrás do jogador. Lá dentro há um caldeirão e atrás dele está um tipo de controle, para digitar códigos, fazendo com que uma breve apresentação da topografia da ilha seja mostrada.

❖ Saíndo do salão siga para uma sala, onde há quadros na parede e livros estranhos em prateleiras. Um destes quadros tem a própria ilha do jogo desenhada.

❖ Lembre-se que, espalhadas pela terra, estão alavancas que representam novas localidades que estão sendo visitadas. Não se esqueça de ligar todas as alavancas que você encontrar para que elas apareçam no mapa do jogador.

❖ O mesmo quadro permite que seja mudada a direção do foco do farol que está no alto da sala. Com a luz do farol acesa, é possível recolher dicas em placas de metal espalhadas no alto do farol.

❖ Para acessar o topo, onde estão as placas, deve-se clicar o mouse em um dos quadros na parede da sala. Uma passagem secreta se abrirá. Agora é fácil! Use o elevador e copie as dicas da placa, que serão úteis posteriormente. Descendo para a sala de entrada, feche a passagem para continuar a exploração.

❖ Repare que a porta da passagem secreta que você abriu é uma estante com livros variados. Leia todos, pois eles contêm informações importantes.

❖ Grande parte dos puzzles (quebra cabeças) está relacionada ao farol e com estas dicas dá para começar a jogar. As aventuras são muito variadas e o jogo é fantástico. O desafio vale a pena!

Um PC 486SX 33Mhz, com caixas de som, microfone, e "caddy" para colocar o CD: uma boa receita para utilizar os recursos da multimídia com o drive de CD-ROM

# MULTI



# MÍDIA

Para mostrar como funciona um PC com CD-ROM, avaliamos o IS-Multimídia, da Itaotec. Conheça-o

Os biscoitos cantaram. O "Help" latiu, satisfeito. Nos finais de tarde houve até karaokê na redação. Além de aulas de inglês, com direito a aplausos nos acertos e resmungões a cada erro. O microfone e as caixas de som denunciavam: tratava-se de um computador multimídia. A gaveta do CD-ROM mostrava que programas gigantes poderiam ser rodados. Muito ainda estava por acontecer.

Durante cerca de 30 dias a equipe de *Computer Games* conviveu com o IS Multimídia da Itaotec. Um computador PC 486SX com processador Intel, placa de som Sound Galaxy Pro e CD-ROM Panasonic, que já vem acompanhado de seis CDs com programas e jogos

O primeiro contato com o IS foi durante um fechamento de edição, e ele serviu mesmo para processar os textos. Aos poucos porém, tornou-se possível conhecer e explorar melhor seus recursos. Logo de início, os colaboradores que já dispunham de kit multimídia lamentavam a velocidade simples do CD e a placa de som de 8 bits. No entanto, quem estabelecia seu primeiro contato com os novos recursos da Multimídia apenas se encantava, sem dar muita importância a "esses detalhes".

A rigor, a multimídia começa quando se tem um drive de CD-ROM, uma placa de som e a possibilidade de comandar operações com um simples click do mouse, para fazer com que os programas ou operações mais difíceis sejam executados.

A placa de som que acompanha o IS vem recheada de programas, que permitem desde gravar uma conversa, usando o microfone que também acompanha o kit, até trabalhar no micro ouvindo um som rodado direto do CD. O CD-ROM, por sua vez, nada mais é do que uma mídia com grande capacidade de memória (os atuais suportam até 670 MB, sendo que no futuro esta capa-



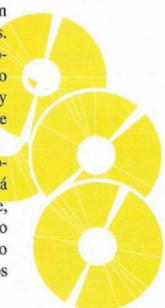
Tela de apresentação: vários programas e acionamento automático para iniciantes

cidade pode saltar para 5 Gigabytes por disco!!!). Ou seja, faz o papel de um poderoso winchester. Só que os modelos de leitura (os mais comuns) não permitem gravar informações. Como o próprio nome diz, eles são ROM (Read Only Memory - lê somente na memória).

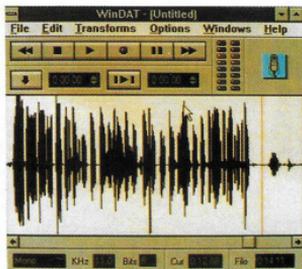
A brincadeira começa a ter graça quando toda esta parafernália está integrada em um mesmo conjunto, e, principalmente, se tudo estiver bem na sua frente, à disposição. São dezenas de programas e só depois de algum tempo o usuário terá uma idéia precisa de todos os recursos disponíveis.

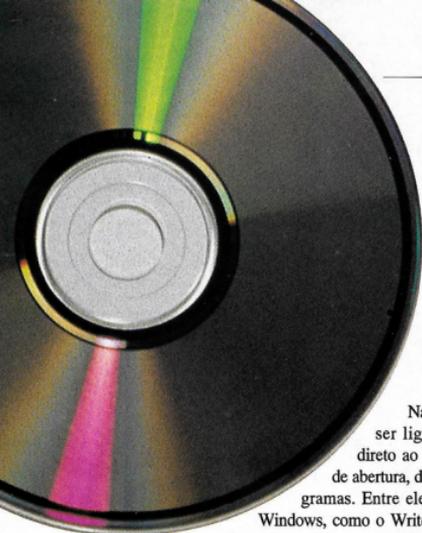
## Primeiro contato

Para facilitar a vida do usuário, a Itaotec entrega o IS Multimídia com DOS, Windows, Voyetra (programa de som) entre outros complementos, e mais seis CDs (veja títulos no box). É possível também adquirir os programas em disquetes, desde que se pague por isso. Mas como há licença de uso (autorização do fabricante dos softwares) pode-se fazer uma cópia de segurança dos programas. Aliás esse é o primeiro conselho do próprio computador logo ao ser ligado. Para isso são necessários 16 disquetes, mas, feita a cópia, desocupa-se cerca de 20 MB no disco rígido, que tem 127 MB. As instruções de cópia, em português, aliás como o DOS e Windows, são claras e ao final da geração dos disquetes o computador pede confirmação antes de deletar os arquivos.



Com o programa de som WinDAT é possível gravar, fazer karaokê, ou até "trabalhar" sons de forma simplificada





FOTOS: NORBERTO AMARAL

**O Audiostation (alto à direita) funciona como um aparelho de som no computador e com o CD (acima), além de rodar jogos e programas, pode-se também música apenas ouvir pela caixa de som (abaixo) ou com fone de ouvido**

Na formatação original, ao ser ligado o computador vai direto ao Windows. Há uma tela de abertura, de onde se acessa 16 programas. Entre eles vários programas do Windows, como o Write ou Calculadora. Basta clicar sobre o ícone que o representa e ele é executado automaticamente. Com os programas em CD o procedimento é o mesmo, lembrando-se que é preciso antes colocar o CD no local adequado.

Para quem está acostumado com um computador "mudo", ouvi-lo falar, cantar e tocar músicas é uma experiência incrível. Um dos CDs que acompanha o IS Multimídia é o Arthur's Teacher Trouble, um "living book", feito especialmente para crianças, mas que encanta qualquer adulto.

A história começa numa escola, onde haverá um concurso de "spelethon" (soletrar palavras). Pode-se escolher a língua em que o livro será lido e narrado (inglês ou espanhol). Após a apresentação da cena com texto na tela, narradora e personagens falando, o mouse fica disponível e clicando-se sobre os objetos do cenário, as reações são as mais incríveis: num cartaz o jogador de baseball arremessa uma bola que quebra uma vidraça; a bailarina dança; os biscoitos cantam em coro...é a interatividade em ação. Dá vontade de ver e rever muitas vezes. Claro, se as crianças deixarem.

#### Som

É uma surpresa: ao clicar o ícone "Audiostation" surge no monitor um completo aparelho de som. Para ouvir um CD basta colocá-lo no suporte para CD ou "caddy". Ao apertar o Eject do gabinete do micro, automaticamente também se abrirá a "porta" do CD na tela do monitor. A partir daí o procedimento é igual a operação de qualquer CDPlayer com opções de playlist (escolha com a lista de músicas), shuffle ( escolha aleatória de músicas ) loop (contínuo) ou single (tocar apenas uma vez). Feita a escolha, pode-se trabalhar normalmente, ouvindo suas

músicas favoritas com toda a qualidade de um CD, com a opção de usar-se fone de ouvido.

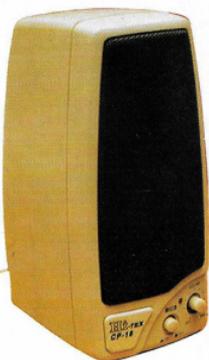
Isso é só o começo. O microfone que acompanha o kit IS Multimídia permite vários tipos de gravação. Uma possibilidade é o WinDat, um programa que funciona como um gravador normal, mas, de quebra, mostra na tela um gráfico com as frequências da voz gravada. Ainda no WinDat pode-se colocar um CD para tocar, gravar a própria voz, e mixá-la com uma música numa espécie de karaokê. No Mixer Control pode-se controlar volume, sons graves, agudos, balanço...

Outro programa muito interessante para a placa de som é o "Sound Events". Já vem com o computador uma série de efeitos sonoros como latidos, apito de trem, vidros quebrando, entre muitos outros, que podem ser colocados em teclas, programas ou mouse. Assim ao se acionar o "help", por exemplo, pode-se ouvir um latido ou um apito de trem. As possibilidades são tantas que o computador pode virar um "círcio" com um som para cada tecla.

#### Técnica

O IS Multimídia usa um processador Intel 486 SX 33 MHz. É portanto a configuração básica de um 486, e o fato de ser um SX (menor padrão de velocidade de um processador 486) faz com que o processamento de dados não seja um dos mais rápidos, pois não é tão mais veloz do que um 386 DX 33. A unidade testada tinha uma memória RAM de 20 megabytes, o que permite uma maior rapidez no processamento de dados, já que o programa (principalmente o Windows) não precisa acessar muitas vezes o winchester à procura de espaço para "emular" uma possível falta de memória. Mas é importante lembrar que o IS Multimídia normalmente é comercializado com 4 megabytes de RAM, o que roda a maioria dos jogos mas pode não ser suficiente para programas muito "pesados" (que exigem muita memória).

Um dos pontos que merece os maiores elogios no IS é a placa de vídeo, uma Cirrus com 1 megabyte de VRAM, enquadrada no padrão Vesa Local Bus, um dos padrões de placas de vídeo mais rápidos e eficientes do mercado. Esta placa de vídeo pode ser considerada um





“acelerador” de Windows, que, na prática, quer dizer uma maior velocidade dos gráficos reproduzidos pela placa. Esta Cirrus é capaz de mostrar até 16.777.216 cores simultaneamente no monitor (True Color Display) sem perder na performance e ainda suporta resoluções tão grandes quanto 1280 x 1024.

#### Mercado

A multimídia, como tem sido chamada, enfrenta um momento de explosão, não apenas no Brasil, mas no mercado mundial. Além da melhor qualidade, os fabricantes de software (programas) investem muito no setor porque programas em CD não permitem cópias piratas tão fáceis como os disquetes.

Para quem gosta de jogos, o CD-ROM tem tudo para agradar. As apresentações costumam ser mais sofisticadas, a qualidade de som é de CD e os jogos podem ser muito mais elaborados. Tudo isso devido a imensa capacidade de memória de um CD. Além disso, a instalação do jogo no disco rígido (winchester) ocupa apenas uns poucos Mb de memória (quando muito), fazendo apenas a “ponte” entre o computador e o CD que, claro, deve estar sempre no caddy para “rodar” o programa.

Roberto Araújo

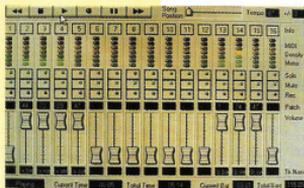
Colaborou: Luiz Carlos Mazzaferro Júnior

## Sistema Operacional Pré-instalado

MSDOS em português  
Windows 3.1 em português

### Softwares de Edição de sons e Música

Windat  
Jukebox  
Soundscrip  
Audio Station  
Command Line Player  
Sound Tracks  
Mixer Control  
CDPlayer  
Say It  
Audio Calendar  
MIDI Orchestrator  
Sound Events  
Audio Screen Saver  
Windows Drivers



### MIDI Orchestrator: mesa de som com 16 canais

“Have a chocolate chip cookie,” said Mother. “Don’t have time,” said Arthur. “I have tons of homework.” “I’ll eat Arthur’s,” said D.W. “I don’t have any homework.” “You don’t even go to school,” said Arthur. “I know,” D.W. smiled.



### MIDI Orchestrator: mesa de som com 16 canais



## Ficha Técnica

**MIROPROCESSADOR:** 80486 SX 33 Mhz (upgrade até Pentium Overdrive)  
**MEMÓRIA CACHE:** 8 KB interna; 256 secundária  
**MEMÓRIA RAM:** 20 MB (unidade testada); 4 MB (inicial) com expansão até 32 MB  
**DISCOS FLEXÍVEIS:** 3,5" 1.44MB e 5,25" 1,2 MB (opcional)  
**DISCO RÍGIDO:** 130 MB padrão IDE  
**INTERFACES:** 1 paralela padrão Centronics  
2 serials padrão RS-232C  
1 saída para fones de ouvido  
1 interface MIDI/Joystick  
1 saída para caixas acústicas/áudio  
1 saída para microfone  
volume regulável

**SLOTS DE EXPANSÃO:** 4 slots livres, sendo 1 Local Bus VL-VESA  
**TECLADO:** Enhanced ABNT Variante II, 104 teclas, padrão brasileiro com todos os caracteres da língua portuguesa  
**PLACA DE VÍDEO:** Placa aceleradora de vídeo; memória de 1 MB, resolução SVGA (expandível até 2 MB); VL-VESA BUS  
**MONITOR DE VÍDEO:** SVGA colorido 14" dot pitch 0.20; outros modelos opcionais  
**MOUSE:** 3 botões - 800 DPI  
**CD-ROM:** Panasonic 522R  
**UNIDADES DE SOM:** 2 caixas acústicas amplificadas  
1 microfone  
**PLACA DE SOM:** Estéreo, compatível com Audib, SoundBlaster Pro, Covox Speche Thing e Disney Sound Source.  
**DIMENSÕES:** largura: 350mm  
Altura: 157mm  
Profundidade: 425mm  
Peso: 12kg  
**PREÇO:** US\$ 2.581

## Títulos em CD-ROM

✓ **Microsoft's BookShelf 1992** (Microsoft) Um CD tipo enciclopédia com sete "livros" incluindo dicionário (60 mil palavras), frases famosas (22.000 frases, provérbios ou ditados), enciclopédia (15 mil artigos sobre

geografia, história pessoas, natureza, etc.); atlas; almanaque mundial; entre vários outros assuntos.

✓ **Arthur's Teacher Trouble** (Broderbund) Um "living book" (livro vivo) infantil (mas que agrada a todas as idades) que além de ensinar inglês tem ótima interatividade.

✓ **Spirit of Excalibur-Nirgen Games** Jogo tipo RPG ande

um dos personagens é Conan. Bom para quem gosta do gênero.

✓ **Macmillan Dictionary for Children-** (Macmillan) Dicionário multimedial em inglês para crianças, com 12 mil palavras. Pode-se ouvir o som das palavras e além das palavras há vários games, todos relacionados a língua inglesa como força, palavras dentro de palavras, etc.

✓ **Space Quest IV-** (Sierra) Jogo tipo adventure, todo narrado com vozes digitalizadas, que já vem com verbos prontos

✓ **World Atlas** (Aztech) Atlas geográfico com direito a ouvir o início dos hinos de vários países.

✓ **Loom** (Lucas Arts) Games feito para aproveitar os recursos da multimídia, e que funciona a partir de acordes musicais (veja página 10).

**OBS.** O fabricante adverte que as títulos dos softwares e de CD-ROM podem ser alterados sem aviso prévio.

# RETURN OF THE PHANTOM

Amor, mistério e belos gráficos tornam O Retorno do Fantasma da Ópera um jogo sofisticado e interessante

**O**tilintar de cristais e um grito terrível precederam a tragédia: a corda que sustentava o magnífico lustre do teatro se rompeu e, de repente, ele caiu sobre a platéia, transformando o espetáculo da Ópera de Paris num cenário de horror e morte. O ano era 1881, e entre as vítimas estavam pessoas nobres e muito ricas. O caso, sem dúvida, exige uma séria investigação. Os responsáveis têm que ser encontrados e severamente punidos. Com narrativa baseada na famosa história do Fantasma da Ópera, *The Return of the Phantom* (O Retorno do Fantasma), é um jogo com belíssimos gráficos, no qual o jogador assume o papel de um agente policial francês, que deve resolver o caso. Para isso, voltará ao passado, à uma outra vida, numa aventura cheia de perigos, mistérios e surpreendentes revelações.



Na Ópera de Paris, o cenário para se desvendar um crime

FOTOS: NOBREGO AVIGDES

### Personagens principais



**ERIK/O FANTASMA DA ÓPERA-** Erick nasceu muito feio. O primeiro presente que ganhou de sua mãe foi uma máscara para esconder seu rosto horrível. Rejeitado pelos pais, fugiu de casa cedo, e durante muitos anos viveu perambulando pelo mundo. Tomou-se hábil em magia negra, além de um compositor talentoso e arquiteto de extrema habilidade. Trabalhando na construção do Ópera de Paris, elaborou todos os caminhos secretos e esconderijos do enorme teatro, e passou a viver nas catacumbas subterrâneas. Quando desapareceu, entre 1881 e 1900, muitos acharam que ele havia morrido. Erick talvez, mas o rancor por todos aqueles que o desprezaram e o seu imenso amor por Christine, uma cantora de Ópera, jamais morreriam. Surgiria, assim o Fantasma da Ópera, disposto a se vingar daqueles que o humilharam no passado e a lutar eternamente pelo amor de sua adorada Christine.



**RAOUL MONTAND/RAOUL de CHAGNY-** Detetive do Paris Sûreté (equivalente ao FBI americano), Raoul vai investigar o crime atendendo ao pedido do diretor do teatro. É o papel que o jogador vai assumir. Durante o jogo, Raoul fará uma fantástica viagem no tempo, voltando ao

passado e tornando-se Raoul de Chaony. Assim como o Fantasma da Ópera, Raoul é apaixonado por Christine Dae, e luta para libertá-la da "sedução" do Fantasma.



**CHRISTINE FLORENT/CHRISTINE DAE-** Talentosa cantora, a Christine dos tempos atuais vai colaborar com Raoul no início da investigação. Embora quase estranhos um para o outro, Raoul e Christine parecem já ter se conhecido em outra vida. Christine era o mesmo nome da mulher que, em 1881, o Fantasma e Raoul de Chagny disputaram e Raoul levou a melhor.



**JULIE GIRY-** Bailarina do teatro. Tem sonhos frequentes com o Fantasma. Dá pistas de que Christine tenha algum mistério a esconder, uma relação secreta com o Fantasma.



**CHARLES-** Charles trabalha há muitos anos no teatro e conhece todos os atores e atrizes. Ele também ajudará Raoul no começo da investigação, indicando os caminhos pelo teatro e as pessoas com que ele deve conversar.



### FILE MANAGER

Fabricante: MicroProse, 1993  
 Tipo: Adventure  
 Utiliza: 8 Mb de disco rígido  
 Configuração mínima:  
 PC AT 286, disco rígido,  
 2 MB RAM  
 Gráficos: bilínap,  
 definição VGA, 256 cores  
 Som: altofalante interno,  
 Sound Blaster, Ad Lib,  
 Roland, Pro Audio Spectrum  
 Controle: mouse  
 Preço médio: US\$ 70  
 Apresentação: 5 disquetes  
 de 3.5 hd

**JACQUES-** Contra-regra do teatro, conheceu Erik quando eram crianças. Estudaram juntos na escola, onde todos (inclusive o próprio Jacques) hostilizavam Erik, por causa de seu rosto horrível. Agora Jacques vive em pânico, com medo de que o Fantasma reapareça para se vingar dele.



**MADAME GIRY-** Camareira do teatro, escreveu um livro sobre o Fantasma da Ópera. Embora nunca tenham se encontrado pessoalmente, Madame Giry tomava conta do Camarote nº5, que sempre foi reservado a Erik. Em agradecimento aos seus serviços e à sua discrição costumava receber boas gorjetas do Fantasma.



**DEGAS-** Gênio da pintura clássica, tinha predileção por retratar as bailarinas da Ópera de Paris. Passeando pelo teatro vai ter uma interessante conversa com Raoul. Afinal, quem não gostaria de estar cara a cara com o famoso pintor?

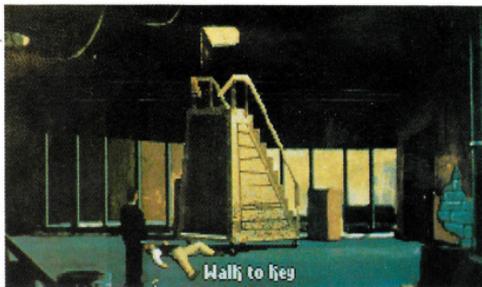


### Primeiro Ato

Embora o trágico episódio da Ópera de Paris em 1881, não tenha sido solucionado, foi atribuído ao Fantasma da Ópera. Como ele desapareceu e todos pensavam que estava morto, aos poucos as coisas voltaram ao normal, e o grande teatro passou a ter novamente suas lotações esgotadas e a abrigar suntuosos espetáculos.

A tragédia, porém, veio a se repetir anos depois: um novo crime exatamente igual ao primeiro, com o imenso lustre caindo sobre o público, veio conturbar a rotina do Teatro. Por sorte, Raoul Montand estava na plateia aquela noite. Além de detetive, Raoul era também um dos patronos do Ópera e amigo pessoal de Monsieur Brie, Diretor do Teatro. Sendo assim, Brie julgou-o a pessoa mais indicada para cuidar do caso e chamou-o para uma longa conversa.

É aí que o jogador realmente vai começar a atuar, na pele de Raoul Montand. Seguindo as instruções do Diretor, Raoul deve iniciar a investigação conversando (*Talk*) com todos os personagens, para acumular o maior número possível de pistas. É preciso também circular pelas dependências do Teatro, pois muitos afirmam que o Fantasma está vivo, morando nas catacumbas dos andares inferiores da enorme casa de espetáculos. Além disso, uma nova ópera, "*Dom Juan Triumphant*", está para estrear, e bilhetes ameaçadores começaram a surgir pelos cantos. As mulheres afirmam ter visto um homem mascarado, usando uma capa, vagando pelo teatro. Coincidentemente, ou não, a nova ópera tem como autor Erik, que muitos julgam ser o Fantasma da Ópera.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

### Segundo Ato

Conforme o jogador vai "descobrir" o game, depara-se com gráficos belíssimos. A reprodução do Ópera de Paris, embora não seja perfeita, é incrível. O jogo traz detalhes precisos sobre a arquitetura de uma casa de espetáculos, além de toda a história da construção do Teatro. Basta clicar os pontos desejados e um box de diálogo aparece, com todas as informações. É importante ir experimentando todas as opções de verbos do inventário. Usando *Look* (olhe), o jogador pode descobrir novas pistas, ou com a opção *Take* (pegar), acumular objetos úteis à investigação. Para cada item, aparece um verbo específico do lado direito do menu, (no caso de um livro, por exemplo aparece a opção *read*), bastando clicá-la para que a ação se realize. Mas é preciso ter cuidado: em algum lugar, há um assassino à espreita, pronto para o ataque. Porém, se algo der errado e Raoul "morir", não é preciso se preocupar. Ele volta para tentar uma nova solução. É recomendável uma placa de som, que ajuda bastante no "clima" do jogo. Além da bonita música, pode-se ouvir também a tímvel gargalhada do Fantasma, ecoando pelo Teatro.

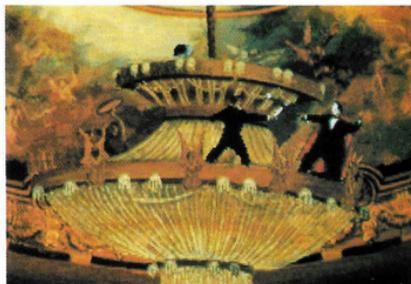
Quando Raoul volta ao passado, tornando-se Raoul de Chaony, vai reencontrar Christine Dae, tudo indica, seu grande amor em uma vida progressa. Christine foi "seduzida" pelo Fantasma, que lhe dá aulas de canto secretamente em seu camarim, onde fazem amor. Depois das aulas o Fantasma desaparece numa nuvem de fumaça e mistério. Cabe ao jogador, na pele de Raoul libertar Christine, desse encantamento. Para isso terá que descobrir o caminho para as catacumbas nos subterrâneos do Teatro.

### Epílogo

Nas profundezas das catacumbas do Teatro, é que o jogo apresenta as maiores dificuldades. É preciso encontrar o esconderijo do Fantasma; e, nas duas opções de dificuldade que o game oferece, *novice* (fácil) ou *challenge* (difícil), essa é

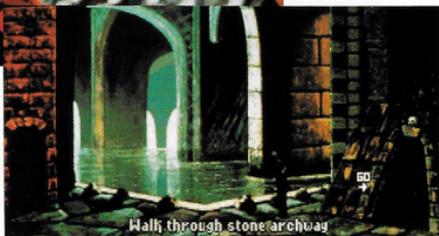
**Embaixo do palco, próximo ao corpo de Jacques, está a "Skeleton key" que abre o camarote nº 5, reservado ao Fantasma da Ópera**

**Equilibrados no imenso lustre do Teatro, Raoul e o Fantasma duelam. Se Raoul perder, a cena se repete para uma nova tentativa**





**Na cena de luta (acima) o menu não fica acessível, mas com o mouse é possível retirar a máscara do Fantasma. Nas catacumbas do Teatro (ao lado) um complicado labirinto. Confira no mapa abaixo o caminho certo**



Walk through stone archway

uma tarefa bastante problemática. As catacumbas são um verdadeiro labirinto (veja mapa). Desvendando o labirinto, o jogo caminha para o confronto final com o Fantasma. Com um pouco de habilidade, o jogador vence a luta, e finalmente se depara com o rosto horrível de Erick. Mas... um novo incidente levará Raoul de volta ao presente, como se despertasse de um sonho. Assim, no final do jogo, fica a dúvida: teria Raoul realmente desmascarado o Fantasma, ou será que ele continua vagando pelo Teatro, esperando que um dia, vinda de outra vida, em outro tempo, Christine volte pra ele?

Shirley Viera Lima

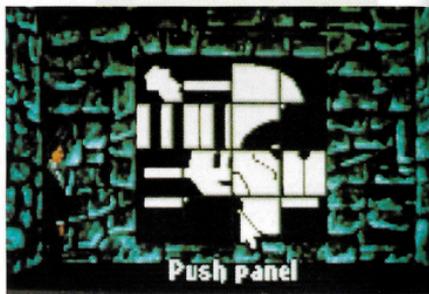
Colaborou: Ricardo Pereira

## Dicas

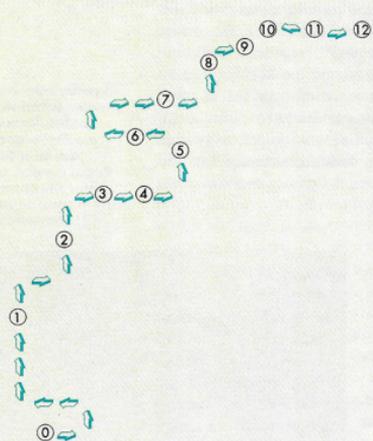
**1-** Se Raoul morrer, o jogo volta a cena anterior, como por exemplo, na etapa da luta com o Fantasma. Nesta cena, embora o menu não apareça, é possível usar o mouse: clicando-se sobre o bastão, aparece a opção "push carne" (puxar o bastão).

**2-** A máscara é fácil de ser montada: basta ir girando o painel para o rosto do Fantasma aparecer. Mas, é preciso ser rápido, pois o chão vai ficando cada vez mais quente. Depois juntar a corda e o gancho, tem-se a saída do calabouço.

**3-** A sala do sarcófago é um dos momentos mais difíceis do game: para liberar Christine é preciso pressionar as caveiras 5, 2, e 4 da esquerda para a direita.



## MAPA DAS CATACUMBAS

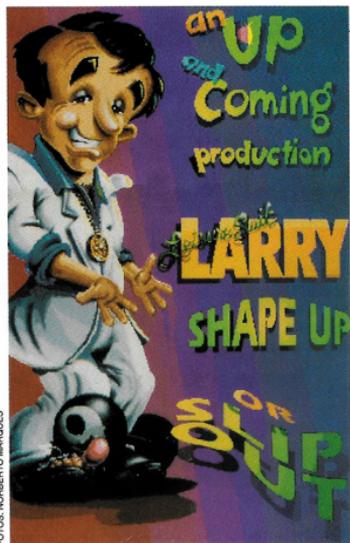


- 0** Entrada das catacumbas
- 1** Corredor nº 1
- 2** Corredor nº 2
- 3** Sala com crânio no chão
- 4** Sala com ralo no chão
- 5** Sala com pote e poça de água
- 6** Vista do canal
- 7** Vista do canal do outro lado
- 8** Porta do 1º enigma
- 9** (Neste enigma aporte as teclas 5, 18, 9, 11 do painel da porta) No 2º enigma você terá que fazer a Máscara do Fantasma, para abrir o alçapão ao alto. Use então a corda e o arpão e suba por ele.
- 10** Saída das catacumbas
- 11** Sala do órgão (Toque a 2ª canção do menu de canções) para abrir a porta da prisão.
- 12** Na prisão, para abrir o caixão, destrave-o com a chave-esqueleto, mas só isso não basta. Pressione da esquerda para a direita, as caveiras 5, 2 e 4.

**Quebra cabeças: para montar a máscara é só girar as partes do painel**

## Comandos no teclado

- F2-** Salva o game  
**F3-** Carrega o jogo na opção de salvamento escolhida  
**F4-** Mostra o número de pontos acumulados durante o jogo.  
**F5-** Opções de tipo de jogo: música, som diálogos, velocidade com que o personagem se movimenta na tela (room fade) e velocidade com que os cenários aparecem (panning).



FOTOS: NORBERTO MARQUES

# LARRY 6

O sacana Larry vive novas aventura eróticas

**L**arry Laffer é um dos personagens mais bonachões e sacana que já apareceu em jogos de PC. Agradar tanto que já está no 6º jogo da série. O "garanhão" é realmente um grande namorador e um perfeito "galinha" em todos sentidos! Safado e engraçado, Larry faz com que o jogador que já conheça um dos seis jogos da série fique encantado pelo seu jeito espontâneo de ser. Apesar de todo o "fogo", Larry é um conquistador frustrado, pois as garotas pelas quais se apaixona durante o game quase nunca se interessam pelo moço e deixam muito claro que não querem nada com ele. Coitadinho! A única hora em que algo de bom (no bom sentido!) acontece com o Larry é no final dos jogos...



Para jogadores "distraídos" com as mulheres, o próprio jogo lembra, em momentos estratégicos, a necessidade de salvar o que já foi feito

## Adventures do Larry: a série

A série de jogos com o "playboy" Larry iniciou em 88 com o Larry 1, sempre produzido pela Sierra On Line, contando com poucos recursos sonoros, gráficos para monitor CGA e uma estrutura de jogo que não utilizava verbos (comandos de ação) prontos na base da tela, como acontece nos adventures de hoje (*Open, Talk, Get...*). O jogador tinha que "chutar" as palavras em inglês e formar frases que eram as ordens para o personagem do jogo, tais como "get

apple on the table" (pegar a maçã na mesa), por exemplo. Ao longo do tempo, a estrutura da série mudou muito e a evolução, como em todos os games para PC, foi imensa. Larry agora conta com verbos prontos - o que facilita muito para o jogador - e com som, muito som. Os gráficos também, antes restritos às míseras 4 cores do CGA, passaram para as 16 do EGA e agora estão nas 256 do VGA.

A versão de número seis da famosa série pode ser classificada como "levemente erótica". Nada que um garoto de dez anos não possa jogar. Mesmo porque é um jogo politicamente correto e muito divertido.

**Recheado de belas mulheres, o jogo funciona com "verbos prontos" (pegar, olhar, falar...)**

## FILE MANAGER

**Fabricante:** Sierra On Line  
**Tipo:** Adventure  
**Utiliza:** 10 Mbytes  
**Configuração mínima:** PC 286 com adaptador gráfico VGA, SVGA  
**Gráficos:** VGA, 256 cores  
**Som:** Sound Blaster e compatíveis  
**Controler:** mouse  
**Preço médio:** US\$ 50  
**Apresentação:** 6 disquetes  
 3,5 hd



**Início da trama: na praia (acima) uma linda loira chega numa limusine gigante (alto, à direita) convida Larry para responder perguntas eróticas num programa de TV (à dir.)**

Larry 6 não é muito difícil, mas há momentos em que o jogador "encalha" e não sabe mais o que fazer. Por isso há um menu, acionado no alto da tela, com tópicos como "Options", onde se pode controlar o som ou a velocidade dos textos e do jogo, por exemplo. Nos menus também é possível acionar o "Save-O-Matic", que é uma grande sacada, salvando o jogo a intervalos pré-determinados. Outra opção legal é aquela na qual o jogo se "oferece" para salvar, após uma ação considerada importante (por ele), evitando assim os incômodos causados por prováveis esquecimentos ou até por uma eventual queda de energia.

**No spa (abaixo) a dura missão de Larry: "cantar" o maior número possível de garotas, como a recepcionista (à dir.) que entrega a chave do quarto**

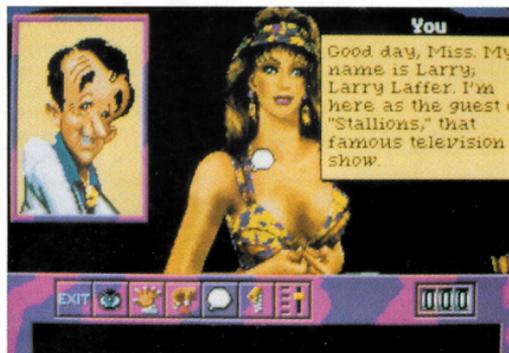


inclusive com heliporto e quadra de tênis - e dela sai uma linda loira, pedindo que um verdadeiro homem se apresente... Prontamente, todos os homens da praia se amontoam para satisfazer a loira. Quer dizer, todos, menos o Larry! Quando eles se aproximam da moça, ela diz procurar alguém que queira aparecer em um programa de TV chamado "Stallions" (Garanhões). Todos se mandam para não entrar nessa fria... Adivinha quem é o único coitado que sobra? Larry, é claro.

A moça conta que seu nome é Shalo, e convida Larry a entrar na suntuosa limusine. Eles vão para o estúdio, onde está sendo gravado o programa, e ela diz ao Larry para não se preocupar com as

respostas às perguntas pomográficas que o pessoal do Stallions fará, pois os assessores já têm tudo preparado. Resumindo: Larry perde o prêmio do programa para Rock Hard (Pedra Dura), seu competidor. Mas nem tudo está perdido, afinal ele recebe um presente do programa pela sua participação e tem agora que passar duas semanas em um spa chamado "La Costa Lotta".

Seu agradável objetivo no jogo é aproveitar as férias e tentar conquistar o maior número possível de garotas, marcando pontos e se livrando das mais variadas confusões. Mas Larry é sensível. É preciso evitar ações que possam resultar em sua morte. E todo cuidado é pouco.





### Só para começar

Algumas dicas para você começar o jogo e entender a interface deste novo game com Larry Laffer!

O jogo começa com Larry tendo que conversar com a recepcionista que está atrás do balcão. É preciso passar uma cantada na moça para que ela entregue a chave que abrirá a porta do seu quarto, localizado no alto da escada, à direita. converse com a morena para pegar a chave, mas continue o papo para ganhar mais cinco pontos. Do lado esquerdo do balcão há um pote cheio de chaves. Não pense duas vezes e meta a mão lá dentro para apanhar uma chave que estava escondida (e ganhe mais dois pontos). Siga para o seu quarto. Abra a porta e explore tudo lá dentro, concentrando-se na mesinha com o telefone. Mexa em todos os livrinhos para ganhar pontos, pegue as flores no vaso e anote os telefones úteis, como por exemplo do serviço de quarto do hotel. Ligue para todos os números de telefones possíveis.

Saia do quarto. Use o carrinho com produtos de limpeza, que está logo na entrada do hall, para apanhar os seguintes itens: loção para as mãos, sabonete, toalha para as mãos e papel higiênico. Volte para o quarto e use o papel para as mãos com a água do banheiro (na tela, a porta de cima do lado direito no quarto). Na sala de estar do quarto você deve ligar para o número 76, pedindo para que um técnico venha imediatamente arrumar a pia do banheiro que está um caos.

Saia do quarto e dê uma voltinha pelo hotel. Não precisa ser por muito tempo. Volte então ao

quarto e pegue a camisinha dando sopa em cima da cama. Entre no banheiro e converse com o encanador que está consertando a pia. Você precisa usar o ícone de "pegar" bem em cima da ferramentaria ou o homem está guardando. Faça isto duas vezes para apanhar duas ferramentas, que são uma chave-de-boca e uma lixadeira. Saia do banheiro e volte para a recepção, seguindo dali para a esquerda até encontrar uma escada que desce, onde encontrará Shale que vai jogar uma indireta. Ela pede que arranje um vestido bem bonito para ela usar. Já percebeu o que ela quer?

Antes de sair desta sala, pegue o fio que está no chão perto de uma das máquinas. Guarde-o. Voltando pela entrada, siga para a direita até ver uma porta fechada. Entre, converse com o gay e clique no papel em cima do balcão inscrevendo-se para usar a



piscina do hotel. Aproveite para pegar uma toalha.

Na mesma sala, entre na primeira porta da esquerda. Lembre-se daquelas flores do início do jogo? Então use-as para algo útil e entregue todo o buquê para a tentadora Rosa, aquela que está lhe "comendo com os olhos". Após a oferta, ela vai recompensá-lo com um prêmio. Qual? Bem, isso só dá para descobrir jogando. Mas é bom saber que dói... e é nojento!!! Mantenha o charme e boa sorte nesta aventura.

*Luiz Carlos Mazaferro Júnior*

**Ligar vários números no telefone (alto à esq.) rende pontos. No hall (alto à dir.) deve-se pegar os produtos no carrinho; e, enquanto o encanador (acima) conserta a pia, pegar a chave de boca e a lixadeira**



**É preciso conversar com Gary, o gay (esq.), e se inscrever para usar a piscina. Rosa (abaixo) prepara uma grande surpresa para Larry**



# RALLY



Toda a emoção de pilotar no fora-de-estrada

**A**celerar na terra, grama, barro e até na neve é o desafio de Rally, que preenche um vazio que existia entre os simuladores para PC. Está certo que (ainda!) não é o jogo definitivo de rally, mas é bom o bastante para seduzir os "pilotos de poltrona". Há várias opções diferentes de carros, os gráficos são bem elaborados, além da qualidade dos detalhes. Um bom exemplo é o co-piloto que diz (ele fala mesmo, mas só conversa com quem tem placa de som no computador) para que lado será a próxima curva. Os espectadores também estão na beirada da pista e, na eventualidade de uma capotagem, desviam seu carro para que a corrida prossiga. E tem defeitos? Tem sim. Os mais notáveis são dois: a reação dos carros (que parecem não ter profundidade, quer dizer, não há quase nenhuma distância entre os eixos dianteiro e traseiro, sendo bastante difícil derrapar de lado, sem sair girando) e a ausência de mais detalhes e controles, como a possibilidade de fazer acertos nos carros. Isso sem falar no desempenho dos outros pilotos que, se é eficiente nas pistas secas, deixa muito, mas muito mesmo, a desejar em pistas molhadas e ainda mais na neve.

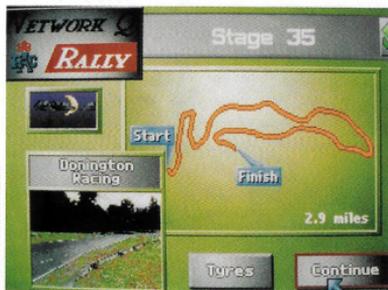
O problema torna-se ainda mais sério quando surgem defeitos nos carros. Muitas capotagens e o esforço excessivo vão desgastando as peças. No intervalo entre as etapas há um tempo (igual para todos) para fazer reparos. É claro que raramente o tempo é suficiente para arrumar tudo, então o jeito é consertar o essencial e correr com um carro com peças deficientes. Se uma delas chegar a quebrar, é fim de prova! Na famosa etapa 22 é preciso muito cuidado com o Ford, senão ele fica sem freio. O mesmo se dá, em menor escala, com o Subaru.

## Perigo na pista

As informações fornecidas pelo co-piloto são muito úteis, pois ele avisa quais serão as próximas ocorrências da pista. São oito tipos de curvas, que podem ser hairpin (grampo) e curvas de tipo de 1 a 7, sendo a de 1 a mais fechada, além de long straights (retas longas) e narrows (estreitamentos), dips (valetas) e bumps (lombadas). Preste atenção na maneira do co-piloto falar. Quando mais rápida for sua palavra ou frase, mais rapidamente chegará o obstáculo na pista. Assim, nos pontos em que ele ficar falando sem parar prepare-se para uma sequência interminável de ziguezues. Ah, sim, os narrows são anunciados com um grito de "Look out!" ("olhe!").

Fora isso há subidas e descidas, de vários ângulos, e diferentes pisos (asfalto, tarmac- tipo de fibra plástica), areia, areia com grama, lama, pedregulhos e neve). E

Rally simula os quatro últimos dias do rally da RAC (Royal Automobile Club, Automóvel Clube da Inglaterra) que tem etapas em várias partes do mundo e termina na Inglaterra. São trinta e cinco etapas distribuídas ao longo destes quatro dias. Algumas levam até 20 minutos para serem realizadas e duas, 21ª e 22ª, no terceiro dia, levam a bagatela de 50 minutos cada. E tem mais: a 22ª, é na neve...



FOTOS: NOBRE/CO MANGUES

## FILE MANAGER

Fabricante: Accolade, 1994

Tipo: simulador de carro  
Utiliza: 5 Mb de disco rígido

Configuração mínima:  
PC AT 386, disco rígido, adaptador gráfico VGA

Gráficos: vetoriais e bitmap, definição VGA, 256 cores

Som: altofalante interno, Sound Blaster

Controle: teclado (recomendado) ou joystick

Preço médio: US\$ 80

Apresentação: 6 disquetes de 5.25 hd

**Nos roteiros (acima) informações sobre cada etapa. Depois de sofrer vários danos após uma capotagem (dir.), o carro continua na pista. Os reparos podem ser feitos somente durante os intervalos da prova, com tempo limitado**





**Na neve: etapas longas e difíceis**



**Pista na Inglaterra: ultrapassagem pela direita**

FOTOS: INOBERTEO MANOLES

ainda variações como dia ou noite e sol ou chuva (não há noite com chuva - felizmente!). A quantidade de combinações é imensa, porque num rally se um certo trecho é feito com sol, no próximo pode estar chovendo...

### Pequenas alterações

Fácil de começar a jogar, Rally é um grande game mas dá a impressão de ter sido lançado antes de estar pronto. Pequenas alterações poderiam torná-lo bem melhor. Durante os testes de *Computer Games*, ele travou várias vezes, perdendo-se o último jogo salvo. Assim como ocorrem coisas como o "disco-voador": um carro flutuando(!) no ar...

Os gráficos são muito bons, o efeito de paralaxe (as coisas mais próximas deslocam-se mais depressa) é excepcional. Mas fica bastante estranho quando se chega muito perto dos outros carros que, por sinal, só podem ser ultrapassados pela direita - coisa de inglês!

Quanto ao som (quando se dispõe de placa de som) o jogo é bom. O efeito de chuva, com trovões (que acompanham os raios) é muito bem realizado. É um pouco estranho o fato de o efeito de estéreo ser "desmontado" para permitir a introdução de uma maior quantidade de sons, só que alguns na caixa da esquerda e outros na caixa da direita. As batidas nas beiradas da pista vêm sempre da esquerda, assim como as derrapadas. Já a voz e som do motor vêm da direita. Seria melhor alternar motor com derrapada (acon-

tecer ou um ou outro) mas produzindo um efeito estereofônico.

Rally tem também seu lado "videogame" e lembra um pouco o game *Enduro*, do velho Atari, principalmente porque é impossível sair da pista, rebate-se na beirada e volta-se para ela. Também é impossível atropelar expectadores. Um pouco mais de realismo não seria nada mal... Mas ainda assim, Rally é um jogo interessante e estimulante, e cria a expectativa do lançamento de Rally II, com novas emoções e os defeitos corrigidos.

Sylvio Deutsch

## Comandos no teclado

- A- acelera
- Z- breca
- (,) e (-) direção
- Space- marchas
- NumLock- Pausa
- Ctrl Esc - volta para o menu
- F1- mostra/oculta painel
- F2- marchas automáticas
- F3- freio automático
- F4- indestrutibilidade
- F5- mostra próxima ocorrência escrita
- F6- co-piloto fala qual a próxima ocorrência (só com placa de som)
- F7- mostra/oculta espelho retrovisor
- F8- controle de detalhes gráficos da estrada
- F9- controle de detalhes gráficos do cenário
- F10- calibragem do joystick
- F11- liga/desliga sons



**Antes de jogar com o Subaru, o melhor carro, principalmente em outros modelos mais fáceis, para adquirir habilidade**

## Os carros

**LANCIA** - o "carinho" italiano é o mais fácil de guiar, por ser ótimo nas curvas e também porque desenvolve menos velocidade.

**MITSUBISHI** - é mais rápida, porém perde um pouco nas curvas.

**TOYOTA** - está no mesmo nível do Mitsubishi.

**FORD** - é de longe o mais rápida do grupo. Seu motor é tão poderoso que raramente se consegue velocidade suficiente para colocar a sexta marcha. Por causa de toda essa velocidade, fica mais instável nas curvas e suas brechadas são críticas. Atenção ao desgaste do freio.

**SUBARU** - é o melhor carro dos cinco. Não é tão veloz quanto o Ford, mas chega perto, e se comporta bem melhor nas curvas.

Comece a jogar com um dos três primeiros (Lancia, Mitsubishi ou Toyota) e depois experimente os dois últimos, Ford e Subaru. Os dois são equivalentes, um mais veloz (Ford), o outro mais rápido nas curvas (Subaru). O Subaru (e todos os outros, menos o Ford) consegue fazer as curvas de tipo 1 em segunda marcha e as do tipo 7 em quinta, porém o Ford não. As curvas mais lentas (tipos 1, 2 e 3) precisam ser feitas em primeira marcha com ele, e as do tipo 7, em terceira. O jogo ficaria bem mais interessante se, além do tipo de pneu, fosse possível escolher também a relação de marchas. O Ford ficaria melhor com todas as marchas mais curtas.

# F15 STRIKE EAGLE III



Muita tecnologia neste sofisticado simulador de combate aéreo com três cenários de guerra: Panamá, Coréia e Oriente Médio



FOTOS: ROBERTO AMARAL

**O piloto (acima) antes de decolar deve passar pela Sala de Instruções (abaixo), podendo recusar algumas missões (decline mission)**



## FILE MANAGER

Fabricante: MicroProse, 1992  
Distribuidor no Brasil:

Brazil Games

Tipo: Simulador

Utiliza: 9,5 Mb de

disco rígido

Configuração mínima:

PC AT 386 SX, Adaptador gráfico VGA

Gráficos: Poligonais

Som: Alifalante interno, AdLib, COVOX, Pro Audium

Spectrum, Roland MT-32/

IAPC-1 (exceto para as

vozes digitalizadas),

SoundBlaster

Controle: joystick, mouse

e teclado

Preço médio: US\$ 60

Apresentação: 6 disquetes de 5.25 hd

**O** teste era arriscado. Convidar um experiente piloto do caça F15 a deixar o manche de seu supersônico e assumir o controle de um computador com o jogo F-15 Strike Eagle III (Strike Eagle quer dizer "águia que ataca"). O Tenente Coronel George P. Wargo, da Força Aérea dos Estados Unidos, aceitou o convite e após o teste não economizou elogios.

A produtora americana MicroProse também não economizou tecnologia neste sofisticado simulador. A apresentação do jogo já impressiona: é feita no programa 3D-Studio da AutoDesk, que parece ter se tornado um padrão nos produtos MicroProse (tais como World Circuit e Jump Jet Harrier), dando o tom do game. O F15 III segue o mesmo padrão de seus antecessores, com três cenários de guerra. O jogador pode optar: Coréia, Panamá ou a recriação de um recente conflito que chamou a atenção do mundo, a operação Desert Storm (Tempestade no Deserto), quando o Iraque invadiu o Kuwait. É interessante começar pelo Panamá, onde os aviões inimigos são menos sofisticados, como o F-5, antes de partir para os outros cenários, mais complexos.

Antes de participar da ação é preciso passar pela Sala de Instruções, onde o piloto recebe as informações dos alvos e das próximas missões. Infelizmente faltam importantes informações, como posições de bases aéreas e lançadores de mísseis inimigos. É possível também rejeitar as missões, clicando-se o mouse sobre o cesto de lixo. Mas cuidado. Se o seu índice de rejeição de missões ou de aviões perdidos em ação for muito grande, a Força Aérea Norte Americana vai transferi-lo do serviço ativo para o administrativo, encerrando antes do tempo sua carreira de "ás dos ares".



**Nos combates é importante ficar atento as informações do co-piloto e lembrar que cada missão sempre tem dois objetivos. Abaixo, a escolha das armas.**

Agora é só realizar as missões. Fique atento às informações de seu co-piloto (veja box) e mantenha os olhos bem abertos. E muita atenção: é fundamental realizar tanto o objetivo primário como o(s) secundário(s) das missões aceitas, ou não se ganha ponto algum.

O sistema ideal de controle é misto: joystick para voar, teclado para as outras operações e mouse nos comandos entre as missões. É possível voar sem o joystick, mas fica bem mais difícil. Os gráficos são o melhor do jogo, que é muito bonito, com bons efeitos. Para quem tem placa de som, os efeitos são eficientes, apesar de simples. Mesmo com toda sua sofisticação, o

F15 III não tem tantos detalhes, em nível de simulação, quanto o Falcon 3.0, que continua sendo o melhor simulador de caça lançado até agora.



## Ficha Técnica

**Fabricante:** McDonnell-Douglas  
**Categoria:** Caça de ataque  
**Tripulação:** dois  
**Peso máximo na decolagem:** 35 toneladas  
**Motores:** dois Pratt & Whitney 229s  
**Alcance:** 1.200 milhas  
**Teto de serviço:** 65.000 pés  
**Velocidade máxima ao nível do mar:** 810 nós  
**Velocidade máxima a 36.000 pés:** 1.260 nós  
**Manobrabilidade:** muito boa  
**Visibilidade do cockpit:** excepcionais 360 graus



No F15 III dois jogadores podem pilotar simultaneamente, pelo telefone, via modem (velocidade mínima de 2.400 bauds, unidade de transmissão), e é nesse momento que o jogo mostra seu melhor lado. Quem gosta de voar, deve ao menos experimentar.

*Roger Techina*

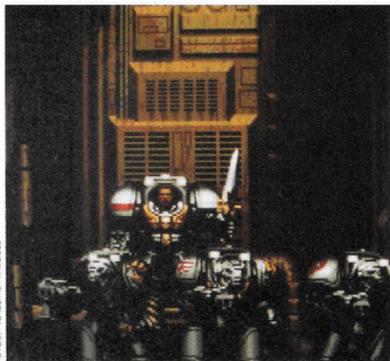


## Para voar mais alto

**O**s mais apressados podem usar a opção "Quick Start" (começo rápido) pulando todas as instruções e partindo direto para a ação. O F-15 é um caça muito sofisticado e necessita de dois tripulantes: o Piloto e o Oficial do Sistema de Armas (Weapon System Officer, WSO), ou simplesmente "Wizzo", que fornece informações vitais sobre a situação da missão. Atenção às mensagens do Wizzo:

- "SPIKE" - Fomos localizados!
- "SPIKE MUD" - Estamos na mira do inimigo!
- "MUD LAUNCH" - Um míssil terror disparado contra nós!
- "LAUNCH, LAUNCH" - Um míssil ar-ar disparado contra nós!
- "PRIMARY ACHIEVED" - Objetivo principal atingido.
- "SECONDARY ACHIEVED" - Objetivo secundário atingido.
- "CLEARED FOR TAKE OFF" - A torre de controle liberou decolagem.
- "CLEARED, GOOD HUNTING" - Mensagem vinda do Tanker no início da missão
- "GOOD LANDING" - Boa aterrissagem
- "FENCE IN" - Entrando em território inimigo
- "FENCE OUT" - Saindo do território inimigo
- "WELCOME BACK" - Mensagem vinda do KC-10 no final da missão

# SPACE HULK



FOTOS: ROBERTO MARQUES

**No comando de um esquadrão de Space Marines, o objetivo é destruir os aliens**

**G**ritos, tiros, escuridão, morte... Não adianta ficar apavorado. No comando dos Space Marines (Fuzileiros Espaciais) seu objetivo é eliminar os genestealers, aliens perigosíssimos, dispostos a destruir a humanidade. Eles estão por todos os lados, escondidos entre naves abandonadas e são muito poderosos. Vencê-los não será nada fácil. Com uma tela principal e quatro secundárias (veja foto) no início de cada missão, Space Hulk pode parecer o jogo Doom (da produtora id Software) com cinco telas, mas isso é só o começo.



**Genestealers: os inimigos**

complica e é preciso estar atento aos cinco quadros. Clicando-se nas telas menores o soldado se torna ativo na tela grande, mas também é possível andar e atirar enquanto se está nas outras. O nível de dificuldade vai aumentando, até que, por mais rapidamente que se troque de soldado, não é possível resolver a missão. Os genestealers capturam soldado por soldado.

## FILE MANAGER

Fabricante: Electronic Arts

Tipo: Estratégia/Ação

Utiliza:

Configuração mínima: PC AT

386-33 MHz, disco rígido,

adaptador gráfico VGA

Gráficos: bitmap, definição

VGA 256 cores

Som: altofalante interno,

Sound Blaster e compatíveis

Controle: teclado e mouse

Preço médio: US\$ 60

Apresentação: 4 disquetes

de 3.5 hd



**É importante ficar atento às cinco telas e ao mapa para escapar dos terríveis alienígenas**

É quando se pode utilizar o recurso que toma Space Hulk um jogo diferente e criativo. Clicando o botão direito do mouse sobre o mapa da esquerda, ele passa a ocupar a tela toda, com detalhes. Pode-se então clicar no Freeze (congelar), e fazer uma pausa, por tempo limitado.

No mapa, com o Freeze acionada, é possível passar aos soldados ordens que serão executadas quando terminar a pausa. Assim é possível mover todos os soldados ao mesmo tempo, o que é essencial para resolver as missões mais complexas. Dentro daquelas imensas armaduras os soldados movem-se lentamente e é fundamental não deixar nenhum deles parado. Os genestealers atacam em massa, exigindo estratégias bem elaboradas para proteger todos os soldados e avançar o mais rápido possível. Como o tempo para definir a estratégia é limitado, a missão não é das mais simples.

O controle pode ser feito com o teclado, mas usar o mouse evita alguns aborrecimentos, pois em muitos momentos é preciso ter rapidez. Apesar de fácil de comandar, o jogo exige raciocínios complexos para resolver os problemas apresentados. Os tutoriais têm



**O lança-chamas (esq.) é eficiente, mas pode atingir os companheiros. A imensa armadura do futuro (dir.) limita a ação**



FOTOS: INCEBFFO/MARQUES

## Acertando a mira

É possível deixar que os soldados atirem sozinhos nos aliens, porém o índice de acerto é baixo. O melhor é clicar no soldado ameaçado e atirar você mesmo.

- ★ Se o inimigo se aproximar demais, fica impossível atingi-lo com a arma pesada. Use então o botão da direita do mouse para acionar a Power Glove (luva poderosa) e tentar se safar. Mas as chances são poucas...
- ★ Um soldado atrás de outro pode atirar sem atingir o companheiro, a menos que esteja utilizando um lança-chamas (Flamer). Nesse caso o colega também vira "churrasco"...
- ★ Cuidado com o lança-chamas, pois ele tem limite de disparos, ao contrário da arma habitual, o Storm Bolter.
- ★ Depois de entrar na opção de menu e avançar no jogo, há a opção de selecionar as armas dos soldados. Ai, só a experiência permite realizar a melhor escolha, optando Lightning Claws (garras de raios), Thunder Hammers (martelos-trovão) e Power Swords (espadas de força), entre outras.

uma estrutura muito coerente e é recomendável segui-los até o fim, passando por todas as etapas.

### Som e terror

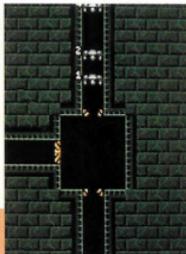
No aspecto gráfico o jogo é excepcional, com um bonito visual. Mas o ponto alto é mesmo o som. Na abertura, um rock pesado, com vocais e tudo (para quem tem uma placa de som), é seguido por uma apresentação que já dá o clima do jogo. Com volume bem alto (e um bom fone de ouvido, para poupar os vizinhos) dá para ter uma idéia do terror que passa um soldado

em batalha, escutando aqueles disparos e explosões por todos os lados. É assustador !

E quando um genestealer, surgindo de repente de trás de uma coluna, solta um berro e destrói os soldados, um após o outro, em meio a gritos horripilantes, antes mesmo que se consiga pensar no que fazer, dá pra imaginar como se sente um comandante (relativamente) sensato ao mandar seus homens para uma missão que pode ser fatal. Você não pode errar.

Sylvio Deutsch

**No mapa de planejamento (abaixo) o Freeze permite elaborar estratégias especiais**



## Comandos no teclado

**T** - volta para o menu de dentro da missão  
**F** - "freeze", congela temporariamente o jogo.  
**P** - pause

**Space** - o mesmo que o "botão" ]

**Teclas de função** - trazem para a tela principal a tela secundária equivalente. O mesmo que clicar numa das telas pequenas com o botão da direita

**Botão esquerdo do mouse** - move o soldado da tela se o ícone for seta ou o ícone for mira

**Botão direito do mouse** - pega objetos e usa Power Glove no corpo-a-corpo. No mapa - aciona planejamento de movimento

## Ícones do mapa de planejamento de movimentos

**ROUPAS COM OU SEM "RAIOS"** - (ou teclas O e M) liga/desliga seguir ordens

**DUAS SETAS** - soldado vira na direção indicada após se mover

**DUAS "TELAS"** - soldado atira ou lança "granada" após se mover

**DUAS "PORTAS"** - soldado abre/fecha porta após se mover

Estes ícones, quando escolhidos (com o cursor num das duas da dupla, cada um dos botões do mouse seleciona ou o outro símbolo), vão aparecendo na barra de controle do soldado em uso no momento. Podem ser intercalados à vontade com os movimentos e todos, movimentos e comandos, são realizados na ordem em que foram selecionados. O "botão" dos quadradinhos com o X remove uma a uma as ordens dadas, começando pela última. Para selecionar um soldado, clique nele ou então no nome dele na lista, junto do qual aparecerá o triângulo indicador. Os movimentos são escolhidos clicando-se no soldado e então no ponto para onde ele deve ir. Para iniciar a movimentação indicada dos soldados, clique no "botão" GO (com o Freeze liberada)

# SPEED RACER

## No Desafio do Corredor X



**A turma de Speed (acima) participa de tudo. Na garagem de Pops (abaixo) equipa-se os carros para a corrida**

**I**mpossível conter um sorriso ao ouvir as palavras mágicas: *Speed Racer. Praticamente todos com mais de 20 anos já passaram algumas horas diante da televisão, acompanhando as aventuras do famoso piloto japonês. Ou alguém não sabia que Speed Racer é japonês? Ora, foi uma das primeiras animações onde apareciam personagens com aqueles famosos olhos redondos e muito grandes. Virou um desenho cult, e finalmente jogo para PC. É possível entrar na pele do grande herói Speed Racer ou do misterioso Corredor X (na verdade o desaparecido irmão mais velho do Speed) e participar de uma série de corridas onde não faltam desafios. O grande lance nesse game é a possibilidade de dois jogadores disputarem ao mesmo tempo, no mesmo computador, ou por telefone via modem com dois computadores interligados (mínimo de 2400 baud, unidade de transmissão), o que torna tudo mais divertido. O jogo, porém, está mais para videogame que para um simulador. Ainda assim há muita emoção, é só entrar no clima.*



No computador é possível pilotar o Mach 5 com esse personagem de desenho animado que volta a ser exibido na TV

Tudo no jogo lembra o desenho animado. O carro dá cambalhotas, gira de um lado para outro, salta com molas e tem aquelas serras para derrubar árvores (um horror, nesses tempos de culto à ecologia!), sem falar em recursos como o super-combustível e pneus especiais.

São sete etapas com seis "pistas", cada uma com um cenário diferente. O jogador tem que chegar entre os três primeiros para passar para a corrida seguinte. Mas tem também que realizar uma determinada tarefa, que pode ser vencer um certo piloto ou jogá-lo fora da pista, para ganhar dinheiro e equipar o carro na etapa seguinte. O carro vem com o combustível tipo 1 e as molas para salto mais simples. Com dinheiro é possível colocar molas, combustível e pneus melhores, serras (simples ou especiais), equipamento para andar debaixo d'água ou até mesmo mísseis. Estes equipamentos são associados à quatro teclas, à sua escolha (e só quatro deles podem ser usados por vez). Por isso as marchas do carro são sempre automáticas.

No início o jogador escolhe se vai pilotar o Mach 5 (carro do Speed Racer) ou o Shooting Star (carro do Corredor X). É importante lembrar que os carros têm características, ou seja, efeitos especiais, diferentes. No final de cada corrida há uma senha. Mas na próxima vez, não é preciso lembrar da senha (a não ser que queira refazer uma fase já terminada), basta digitar o nome do piloto e o jogo vai sozinho para a última etapa não realizada. O jogo aceita vários nomes.

### Na garagem do Pops

Depois de escolher o carro e as teclas de controle o piloto vai para a garagem do Pops. Lembra dele? Aquele sujeito bigodudo e sempre risonho que construiu os dois carros, um verdadeiro Colin Chapman (o engenheiro que comandou a Lotus e foi o grande gênio da Fórmula 1 nos anos 60 e 70) dos desenhos animados. Nessa tela os jogadores escolhem os efeitos a



### FILE MANAGER

Fabricante: Accolade, 1993  
Distribuidor no Brasil: TecToy

Tipo: jogo de ação  
Utiliza: 9 Mb de disco rígido e 3 Mb de expansão de memória

Configuração mínima:  
PC AT 386-33MHz, disco rígido, adaptador gráfico VGA

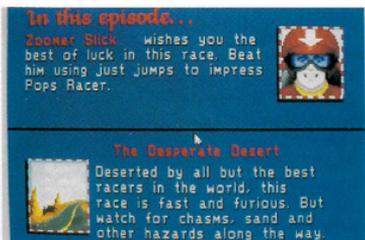
Gráficos: bitmap, definição VGA, 256 cores

Som: alto-falante interno, Aduib, Roland, Sound Blaster, ProAudio Spectrum

Controle: teclado (recomendado), mouse ou joystick

Preço médio: US\$ 50

Apresentação: 3 disquetes de 3.5 hd



serem incorporados ao carro para aquela etapa. Em seguida define-se a pista. É preciso terminar todas (com exceção da de teste) para seguir para a próxima fase. E atenção ao inimigo que será indicado, pois é através dele que se consegue a grana

Na pista, acelere tudo, pense pouco no freio e mantenha os dedos prontos para acionar os efeitos especiais, saltando carros na contra-mão ou riachos na pista. Use o super-combustível para acelerar ao máximo nas retas longas. O carro não se comporta exatamente como um de verdade. Fica equilibrado em uma roda só, na beira de um precipício, e outras coisas assim, o que exige um pouco de treino.

Fique de olho no canto direito superior da tela, que indica o que virá pela frente; na pontuação (número mais a esquerda e em baixo no painel) e nas faixas que mostram você, o inimigo mais veloz ou o outro jogador. Com dois jogadores o painel é mais simples, já que a tela é dividida em dois. Mas as informações básicas estão lá.

E tenha paciência. Isso não é um simulador. Os inimigos tendem a ser melhores mais perto da linha de chegada! Cuidado com batidas frontais, água e outros obstáculos. Leva um tempo até voltar para a pista... Ah, sim, se a tela (o quadrado embaixo onde aparecem mensagens dos inimigos) começar a falhar, é porque o carro já sofreu danos.

### Toda a turma na pista

Speed Racer é um jogo bonito, bem cuidado, com bons gráficos. A animação entretanto poderia ser melhor, mas foi feita uma concessão em função da possibilidade de jogar por telefone via modem. Detalhes mais bem acabados obrigariam a ligações a velocidades mais altas, diminuindo a quantidade de pessoas que poderiam usar o recurso.

No começo da prova, Trixie (a namorada do Speed) diz que estará esperando na linha de chegada e é também ela que usa seu helicóptero para recolocá-lo na pista em caso de acidente mais sério. Pops aparece com um cronômetro, para dar uma idéia de sua performance na corrida, e de vez em quando surge o irmãozinho do Speed Racer (acompanhado de um macaquinho) no porta-malas do Mach 5.

Não é um jogo para quem gosta de simuladores. Lembra mais um videogame, sendo ideal para jogar a dois. E certamente vai encantar os trintões, que não vão

Em cada episódio o jogo mostra o adversário e a nova pista (esq.). Na corrida (dir) a seta aponta o inimigo



conseguir resistir à volta a infância, na interminável disputa entre Speed Racer e o Corredor X.

Sylvio Deutsch

## Os inimigos

Na pista fique atento e cuidado com eles :

- ★ **Time Acrobático**- dirigem carros pretos e rosas, que soltam nuvens de fumaça colorida e provocam falha no motor (cinza); desligam o motor (vermelha); ou provocam paralisia (verde).
- ★ **Cobra Oleosa**- faz parte do Time Acrobático. Não só solta óleo na pista, como ainda tem trituradores (como os do Shooting Star) nas laterais e traseira do carro.
- ★ **Time Alfa**- carros vermelhos que soltam cravos, água (azul), cola (branco), e super cola (vermelha).
- ★ **Relâmpago do Asfalto**- um dos integrantes do Time Alfa.
- ★ **Kabala**- carro azul com tubos cromados. Dispara uma arma e tem cravos nas laterais e altras.
- ★ **Assassinos**- carros pretos e marrons com asas. Têm armas e cravos nos carros.
- ★ **Melange**- carro azul em forma de vê. Tem minas, fogueira e energia de alta voltagem.
- ★ **Matador**- solta minas e rajadas de metralhadora.



Final de prova e, embaixo, uma senha para cada jogador

## Comandos no teclado

**Seta para cima**- acelera  
**Seta para baixo**- freio  
**Seta para os lados**- direção

[O segundo jogador usa as setas do teclado numérico]

**Esc**- sai da corrida ou volta um menu  
**Ctrl C**- volta para o DOS.

**F1**- liga/desliga música  
**F2**- liga/desliga som  
**F3**- controle de detalhes  
**F4**- replay (só para 1 jogador)  
**F5**- pausa  
**F7**- calibra o mouse durante o jogo (jogador 1)  
**F8**- calibra o joystick 1 durante o jogo  
**F9**- calibra o mouse durante o jogo (jogador 2)  
**F10**- calibra joystick 2 durante o jogo





**Cada cidade tem uma tela mostrando todos os recursos, desde estoques de alimentos até o nível de felicidade do povo**

também erguer a Pirâmide (um *Wonder*), que permite mudança de governo através de revolução. O comércio com outras civilizações é muito vantajoso. Descoberto o Comércio (*Trade*), produza Caravanas e estabeleça rotas tanto para as suas cidades como para as dos inimigos.

A escolha das descobertas deve ser cuidadosa. Todas estão interligadas e umas são requisitos para se chegar às outras (veja mapa abaixo). Assim, somente após descobrir a Construção é possível fazer o aqueduto, que permite o crescimento da cidade e consequentemente novas descobertas. Quase sempre é preciso jogar muitas vezes para entender os fluxos e localizar os pontos-chave, que permitem desenvolvimento tecnológico gradual para obter peças mais avançadas, melhorias e até algumas facilidades como o *Wonder*.

Não hesite em fazer um acordo

de paz com um inimigo (e fique atento: com dois integrantes na comitiva, a civilização dele tem o tamanho da sua; com um é menor; e, com quatro, cuidado com ele!), exija dinheiro pelo aborrecimento... e em seguida ataque. Sim, esqueça os escrúpulos, pois para vencer é preciso ser implacável. Por outro lado, quando alguém mais poderoso pede dinheiro pela paz, às vezes é melhor pagar logo do que negar, porque da próxima vez ele vai pedir bem mais.

Pense no futuro. Persiga a tecnologia. Mantenha sempre um bom nível de felicidade para seu povo (quando eles fazem o Festival em sua homenagem, é sinal de que tudo vai bem). E lembre-se: é possível conseguir um desempenho maior que 100%. O recorde (de que temos notícia) está próximo dos 200%.

Sylvio Deustch

## Controles principais

**setas** - move peça que pisca  
**teclado auxiliar (sem NumLock)** - move peça que pisca

(com NumLock) - move mapa

**Alt g, o, a, w, c** - abre menus

**Enter** - muda de jogada se nenhuma peça puder ser movida

### MENU GAME (jogo)

/ - opção de procurar cidade

(-) - menu de luxos

(+) - menu de impostos

### MENU ORDERS (ordens)

**SPCE** - passa a vez da peça que pisca

**w** - espera

**s** - sentinela

**g** - Go To (vai para)

**Shift d** - destrói peça

### SÓ PARA PEÇAS SETTLERS (COLONOS)

**b** - funda nova cidade

**r** - constrói estrada (ou ferrovia)

**i** - constrói irrigação

**m** - constrói mina (ou muda para floresta/planicie)

**f** - constrói forte

### SÓ PARA PEÇAS NÃO-SETTLERS

**f** - fortificar peça

**p** - pilhagem

**h** - faz a cidade sobre a qual se está virar cidade natal

**Tab (Ctrl I)** - aparece cursor (só em jogo apenas com teclado)

**Enter** - entra na cidade sobre a qual está o cursor

### MENU ADVISORS (conselheiros)

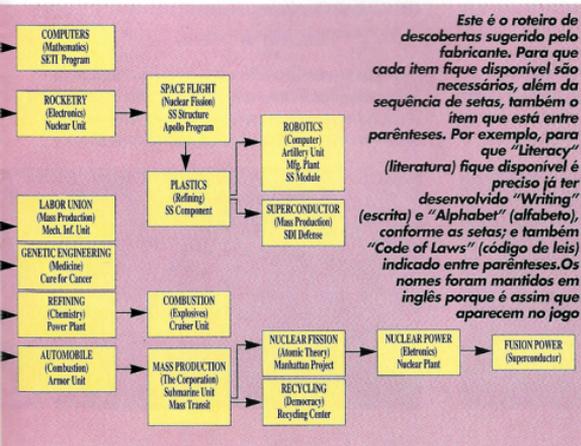
**F1** - status de todas as cidades

**F2** - status das peças militares

**F3** - serviço de informações (precisa de embaixadas)

**F4** - condição da população

**F5** - balanço econômico



**Astúcia e inteligência são indispensáveis nas negociações com outros povos. Mas para vencer é preciso ser implacável no ataque**

## Humor e aventura em

SAM & MAX  
HIT THE ROAD

Todas as dicas para resolver este enigmático caso policial



Esses dois não têm jeito mesmo. Depois da apresentação do jogo *Sam & Max* na edição nº3 de *Computer Games*, os dois detetives não param mais de se meter em confusão. Nosso colaborador V. Schultz, Gerente de Suporte da Brasoft, foi intimado a acompanhar Sam & Max nesta fascinante aventura, desvendando mistérios e tentando se livrar de todas as encrencas que esses dois arranjam. Confira o relatório de nosso agente muito especial:

Logo no início os destemidos heróis arrancam um mandato do gato

“ Estava sentado tranqüilamente em minha mesa na delegacia, quando o telefone tocou. Era o chefe, requisitando meus serviços. Desta vez, teria que auxiliar Sam & Max no caso do desaparecimento de Bruno, o Pê Grande, e de sua namorada Trixie.

Estávamos prontos para começar. O primeiro obstáculo era conseguir um mandato para entrar no circo. Isso foi fácil. Max arriscou uma conversinha com o gato que estava na porta do escritório. Isto é que eu chamo de arrancar um mandato de alguém. Demos o mandato para o engolidor de fogo e conseguimos entrar no circo, onde recolhemos alguns objetos muito úteis na investi-

gação, como a mão de Jesse James e os pelos do Bruno, na primeira tenda. A conversa dos irmãos siameses foi outra pista importante.



Brinde por 20 ratinhos: uma lanterna

No meio do exaustivo trabalho resolvemos nos divertir, dando uma volta no Ciclone da Morte. Por que este nome? Bem, experimente dar uma volta também. Na saída, perdemos nossas coisas, mas o rapaz que opera a máquina nos deu um ticket, e recuperamos tudo na barraca de achados e perdidos. Somos detetives durões. Resolvemos experimentar o jogo de ratos, ao lado do trailer de Trixie. Acertar 20 ratos vale uma lanterna, objeto muito útil ao nosso trabalho. Por falar nisso, é hora de voltarmos às investigações.

### Emoções no Túnel do Amor

O próximo passo era localizar o sobrinho de Bruno. Seguimos até o Túnel do Amor. Lá dentro Sam utilizou a luz negra (que pegou no escritório) na lanterna e encontrou uma caixa de fuzíveis. Depois usou Max na

Depois de pegar a mão de Jesse James no circo (esq.), Sam e Max buscam novas pistas no Túnel do Amor



### FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts, 93  
Distribuidor no Brasil: Brasoft  
Tipo: Adventure  
Utiliza: 17 Mb de disco rígido  
Configuração mínima:  
386SX, 2Mbytes de Ram  
Gráficos: VGA, 256 cores  
Som: Sound Blaster e compatíveis  
Controlar: teclado ou mouse (recomendado)  
Preço médio:  
US\$ 69 (disquete)  
US\$ 73 (CD)  
Apresentação: 7 disquetes ou 1 CD



As aventuras no Túnel do Amor são "chocantes" (alto à esq.); o sobrinho de Bruno (abaixo à esq.) dá novas e sensacionais pistas; tentando consertar o telescópio (ao lado), Sam e Max fazem mil trapalhadas



FOTOS: NOBERTO MARQUES

água e em seguida na caixa de fuzíveis. "Uma experiência chocante", segundo Max. Com o carrinho parado, Sam puxou a barba do manequim e a porta secreta se abriu. Depois de escutar, por horas a fio, o relato do sobrinho de Bruno, encontramos um peixe na nossa caixinha.

Uma missão complicada foi o conserto de um telescópio quebrado em Ball of Twine. Max usou a lente (que pegamos ao lado do jogo do rato) e puxou os fios, ligando-os no telescópio. Um bom policial salvaria o jogo antes de prosseguir. Conversando com o velho na mesa ao lado conseguimos uma chave, que ele mesmo entortou. Seguimos depois para o "Mundo dos Peixes". Entramos, usando a chave torta no peixe e com o "consentimento" de Max, é claro! A propósito, você acredita em história de pescador? Então assista esta. No alto do novelo pegamos um pedaço de lã, usando o Max para o serviço sujo.

Viajando tanto de um lado para o outro, sempre pinta uma vontade de ir ao banheiro. Paramos em uma lanchonete - Snucker's - e entregamos o pote com a mão do Jesse James para o balconista, que o devolveu



em seguida. Precisávamos também comprar um doce para levar ao sobrinho de Bruno, pois só assim ele nos daria uma "chave" para abrir o trailer da Trixie. Antes de mais nada era preciso providenciar a grana. Meus parceiros cuidaram disso, pegando o dinheiro que estava no buraco



do ratinho, bem na frente da parede do escritório.

Mas como Max estava apertado pediu a chave ao balconista. Saímos atrás do Max, para que ele não devolvesse a chave e então nos mandamos rapidinho, pois tínhamos que abrir o trailer da Trixie. Lá pegamos um uniforme e um cartão de entrada para o Gator Golf Club.

Com a chave torta arrajados detetives chegam ao "Mundo dos Peixes" (acima)

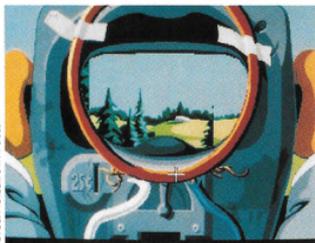
#### Mais pistas...

A próxima pista a investigar era o clube de golf. O

pegador de bolinhas que conseguimos do lado esquerdo da barraca, na lata de lixo, foi muito útil. Depois de conversar com o repugnante Conroy Bumpus tivemos um probleminha com o segurança dele. Nada grave. Com Max preso do outro lado do campo, foi só trocar o balde de bolinhas de golfe pelo balde de peixe (nós o pegamos no "Mundo dos



Após comprar o doce do garoto (acima) eles abrem o trailer de Trixie (esq.) e vão ao Clube de Golfe (ao lado)



**Para achar a Pedra Sapo é preciso usar o telescópio (alto); em Bumpus Ville se encontra a Cama Pick up (alto à dir.) e no quarto ao lado está o capacete (acima)**



**O líquido pegajoso...**



**...serve para fazer a fantasia**



Peixes") e jogar os peixes no lago, atraindo os crocodilos que, alinhados no lago, formam um "caminho". Ao salvar Max encontramos a próxima pista embaixo do aquário.

Na hora do Mistery Vortex foi mais complicado. Os ímãs que ligam as portas das dimensões nunca tem uma sequência certa. O jeito foi ligar um ímã por vez (são três), e depois fazer combinações entre eles. Como heróis experientes, ligávamos o ímã, saíamos e tentávamos entrar na porta que tinha a mesma cor da sala depois do ímã ligado. Tentamos várias vezes até que deu certo!

Em uma das portas, conversando com a toupeira da outra dimensão foi moleza saber o que ela queria: a encrenca era encontrar o anel que havia perdido. Não é a toa que somos considerados os melhores detetives da cidade. Seguimos até a Ball of Twine e logo sacamos que a solução era usar o pegador de bolinhas de golfe na mão de Jesse James e o ímã. Com este "pegador magnético" na bola de linha gigante, em pouco tempo o anel do tampinha estava em nossas mãos.

### *Inimigos no freezer*

Olhando pelo telescópio, procurando pedra por pedra, encontramos a pedra sapo. Passamos por ela com os pelos de Pé Grande e com o



**Final: mais um caso encerrado**

## HELP & HINTS

pó mágico que a toupeira nos deu. Seguimos para Bumpus-Ville. Este pode ser um lugar perigoso. Resolvemos não descuidar da segurança e salvar o jogo antes de entrar. Lá dentro, sem vacilar, entramos à direita e chegando na Cama-Pick up, usamos o pegador de bolinhas de golfe no livro. Quando o robô apareceu, usamos o fio da direita no plug da direita e o fio da esquerda no plug da esquerda. Depois deste sufoco, entramos no quarto ao lado e usamos o capacete. Com a chave na mão, finalmente libertamos Bruno e Trixie e ainda pegamos o quadro da sala ao lado.

Na Convenção conversamos com a recepcionista, que nos deu duas entradas para visitarmos outros lugares. Precisávamos juntar vários objetos e fazer uma fantasia para o baile de Pés Grandes. Na porta, há um deles que queria a nossa chave para coçar o pé...Ingredientes estranhos, como um dente de dinossauro e um líquido pegajoso que pegamos no parque faziam parte da fantasia. Além disso é preciso pegar um tomate, com a cara de John Muir. Nós o conseguimos após entregar um quadro para a velha da fazenda. Era um quadro que está em Bumpus Ville, na casa de Conroy.

Com a fantasia de Pé Grande, entramos na Convenção. Após o discurso, pegamos na mesa uma garrafa com rolnha e fomos até a cozinha. Antes de entrar pegamos o picador de gelo que estava em cima do freezer. Lá dentro encontramos novamente com o nosso "amigo" Conroy Bumpus. Depois de muita conversa Max, em uma crise de fúria, tirou sua fantasia de Pé Grande, e empurrou-o para dentro do freezer. Após um papinho com o Rei dos Pés Grandes, finalmente estávamos em frente aos Totens.

Colocamos todos os itens em uma espécie de banheira. No primeiro Totem fomos até o entortador de chaves e entregamos o picador de gelo, que vira um saca-rolha. Usamos o picador na garrafa e seguimos em direção ao Mistery Vortex para usar a energia do Vortex e prendê-la no Sno Globe tampando-o com a rolnha. No segundo Totem, a resposta estava no dente do Tiranossauro Rex, que Max pegou no Parque dos

Dinossauros com o fio de lâ. O terceiro Totem resolvemos com o máscara que foi feita pela mulher com o quadro de Muir na fazenda de tomates. O quarto tem sua solução com o travesseiro que pegamos na Cama-Pick up de Bumpus. Finalmente levamos os quatro ingredientes para o Rei dos Pés Grandes. Caso encerrado. Desta vez foi fácil. Para nós... é claro! 99

V.Schultz,  
do 28 D.P. da Freguesia do Ó

# Já nas bancas

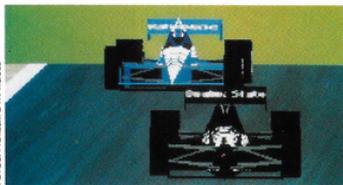
AS DUAS MELHORES REVISTAS DE AUTOMÓVEIS



A PARTIR DE AGORA MECÂNICA  
CIRCULARÁ JUNTO COM  
MECÂNICA IMPORT,  
QUE JÁ CHEGA AO MERCADO  
OCUPANDO O PRIMEIRO LUGAR  
DO SEGMENTO

**SISAL**  
EDITORA

FOTOS: NORBERTO MARQUES



## IndyCar Racing

☒ Na matéria sobre o IndyCar Racing vocês dizem que o jogo só roda bem num 486 DX de 25 MHz. Quer



## Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle

☒ Como faço para conversar com o Benjamin Franklin para por a bateria na pipa?

**André Bittencourt Martins**  
Guarulhos, SP

☒ Depois de carregar a super bateria, o que faço com ela?

**Marcos Kenji Nakamura**  
São Bernardo do Campo, SP

É preciso entregar o avental para o Franklin conseguir fazer uma pipa à prova de chuva e então empiná-la pra ele. E, antes que pergunte como pegar o avental, vamos explicar: faça o Bernard pegar a placa de "Precisa-se de Empregado" que está na janela do saguão da casa no presente e mandá-la para o passado. Então faça Hoagie entregar a placa ao doutor maluco no porão. Ele vai contratá-lo e dirá para Hoagie pegar o avental. É fácil! Depois que a bateria estiver carregada, basta ligá-la no Chrono-O-John. Porém nada vai acontecer enquanto você não resolver os problemas com Bernard e Laverne. Hoagie e Laverne precisam voltar ao presente ao mesmo tempo. Então continuem jogando...

☒ Quando estou jogando com o Hoagie, não consigo pegar o rato de brinquedo. Como faço?

**Rafael Dessuy**  
Joinville, SC

☒ Estou aflito! Eu e um amigo estamos "desembolando" o Day Of The Tentacle e sabemos que para capturar o gato é preciso ir ao

dizer que o 386 DX 40 MHz está ficando em desuso? Como jogar direito com ele?

**Fabro Steibel**  
Curitiba, PR

Como acontece com todo e qualquer modelo de computador, o 386 está ficando velho. Já temos no mercado duas versões do Pentium (o 586), o novo RISC (que equipa tanto PCs como Macs) e também o 486 DX4, cerca de 40% mais rápido que o DX2, já que tem 100 MHz. O que quer dizer que não só o 386 vai ficando para trás, mas também os 486 começam a seguir o mesmo caminho. Vamos ver cada vez mais programas que requerem máquinas

mais velozes, justamente para terem mais detalhes, serem mais complexos. É a mesma questão do velho XT ou do 286, que atualmente são usados praticamente só por pessoas que lidam apenas com textos e números em programas simples. A evolução é inevitável e, no mundo da Informática, muito rápida (A Intel já está testando um protótipo do 686 ...). Apesar disso é possível jogar o IndyCar num computador PC 386, mas é preciso que ele tenha pelo menos 8 Mb de memória RAM e um co-processador numérico. Isso melhora não apenas para jogar IndyCar, como todos os outros programas. O co-processador custa em média US\$ 80 e cada mega de memória RAM US\$ 50.



sótão e pegar o ratinho de brinquedo com o Hoagie. Mas não conseguimos. Vocês podem nos ajudar?

**Irineu da Rosa Pinheiro Júnior**  
Terresópolis, RJ

☒ Como faço para pegar o maldito gato quando a Laverne o pinta com o corretor e ele sobe no teto da mansão?

**Mario Montrucchio**  
Curitiba, PR

☒ Estou jogando com a Laverne e acabo de capturar o gato que transformei em gambá com o corretivo Booboo-B-Gone. O que faço agora?

**Luís Walter Enkal**  
São Paulo, SP

Para pegar o gato é preciso antes pegar o rato. E para isso você deve realizar uma experiência. Reparou que se o Hoagie sentar na cama as molas do colchão rangem e o gato larga o ratinho de brinquedo e se aproxima? Porém não dá tempo de pegar o rato. Assim que Hoagie sai da cama o gato corre e chega antes ao rato. Irritante, não? Mas há uma saída. Pegue o colchão da cama e troque-o com o da outra cama, mais ao fundo. Então sente nela. O gato vai até lá e agora Hoagie tem tempo de voltar antes do gato e pegar o rato! Depois, no futuro, há o problema de como pegar o gato pintado como gambá que subiu no telhado da casa. Essa é fácil, já sacou? Basta usar o rato... o gato se aproxima e pronto! Em seguida, o que fazer com o gato? Bem, lembra que

## World Circuit

✉ Tenho um computador 386 DX com 120 Mb de disco rígido com drives de 5.25 e 3.5, 656 Kb de memória RAM e monitor VGA. Não consigo entrar no World Circuit. Aparece a mensagem OUT OF MEMORY C:\MPS\GPRIX\GP.EXE. O que faço para entrar no jogo?

M. A. Almeida  
Campinas, SP

✉ Quería saber como é que se aumenta a potência dos carros no World Circuit.

Rafael Paulo dos Santos  
São José, SC

✉ Como vocês disseram na *Computer Games*, o World Circuit está começando a ficar monótono para alguns - meu caso. Gostaria de ter mais informações sobre qual BBS tenho de entrar em contato para obter este editor e salvar assim esse game sensacional da monotonia.

Guilherme O.C. Borges  
Brasília, DF

✉ Gostaria que dissessem como conseguir o FIED, o editor do World Circuit, para mudar as cores dos carros, já que quero deixá-los com as cores de 1994. O meu World Circuit é da versão 1.03.

Vanderlei Marilson Regert  
São Miguel D'Oeste, SC

*Você tem de entrar no relógio do vovô do futuro para chegar ao porão, mas tem o tentáculo caçador de humanos com a rede de borboletas que não o deixa fazer isso? Claro, o modo de se livrar dele é fazer os outros prisioneiros fugirem. Mas eles acham uma boa idéia continuar com a vida boa ali na cela... então pegue o gato convertido em gambá e solte-o lá na cela. E prepare-se para dar umas boas risadas!*

✉ Pego o hamster no quarto do Ed e o coloco na Hamster Machine, no porão, e ele fica lá rodando na máquina. Para que serve isso? Como pegar o suéter que está em baixo do gordão que dorme em um quarto da casa?

Fabio de Oliveira Paula  
Rio de Janeiro, RJ

*Calma, ainda não é hora de usar essa máquina de hamster! O hamster que você pegou deve ser usado no futuro, não no presente. Quanto ao suéter, é preciso colocar duas moedas na máquina que faz a cama vibrar (lembre-se, a casa no presente é um hotel!) e com isso o dorminhoco será jogado na cama e você vai poder pegar o suéter. Agora... como pegar as moedas? Uma é fácil: ela está no telefone público no saguão. A segunda dá um certo trabalho conseguir, é aquela presa numa goma de mascar no chão do saguão. E parece não haver modo de tirá-la dali. Mas há: vá até o quarto do gordão e feche a porta. Pegue o chaveiro na fechadura. Vá para fora da casa e dê a chave para o ladrão de carros. Você vai conseguir um pé-de-cabra. Use-o na moeda com goma de mascar e pronto!*

*Como a insistência é grande, vamos publicar novamente os telefones das BBS onde existe o Editor do World Circuit: Mandic BBS (011) 816-3911; Unico BBS (011) 871-2189; BBS Ponto de Encontro (011) 914-4491; BBS El Carecón (011) 940-1770; Escola do Futuro (BBS da USP) (011) 816-8168. Porém, no caso da monotonia que acontece com certos jogadores, há outros meios de resolvê-la: vá ao Game Options Menu, dali para Control Method e então Edit Current Controls. Abra o menu de Edit Accelerate/Brake Controls. Lá no final da tela tem a opção Traction Help (Yes/No). É o controle de tração. Clique no NO, desligando o controle de tração (o que vai deixar os carros mais parecidos com os de 1994) e volte para o jogo. E veja se você é bom de verdade! Ah, sim, para aqueles que já fizeram isso e o jogo voltou a ficar chato (esses estão no time dos craques!), também há outra saída. Compre um joystick (um BOM joystick!) e comece a jogar com ele. Sem controle de tração fica realmente legal jogar assim. E ainda é possível ir no menu onde se seleciona o tipo de controle de direção (Edit Steering Controls) e desligar o auxílio de direção, o Steering Help (só pode ser desligado se o controle escolhido for joystick). Ai então é que o jogo fica difícil!!!*



FOTOS: INDEPENDENT WARRIORS

## Nota da redação

Além de responder dúvidas, esta é uma seção aberta também aos leitores de *Computer Games* que tenham uma super-dica e queiram vê-la publicada. Para participar basta escrever a Sisal Editora, revista *Computer Games*, rua São Samuel, 177, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP 04120-030

M  
O  
U  
S  
E



ILUSTRACÃO: SYLVIO DELSTICH

Como funciona o "ratinho", um dos acessórios mais importantes do computador, e a escolha entre os diversos tipos

**É** simples e genial: basta colocar a seta sobre o ícone (símbolo) de um programa, dar dois toques e pronto. O programa "roda". Tudo acontece rapidamente, sem a menor necessidade de digitar comandos. É a mágica do mouse, um acessório com muitas funções, mas tão integrado ao uso do computador, que ninguém se lembra muito dele.

O mouse funciona através de uma ligação na placa mãe, responsável pelo processamento do computador. De uma forma simplificada, é como se houvesse duas coordenadas (duas linhas retas, uma na horizontal e outra na vertical) que se movimentassem pela tela do computador, e o ponto onde elas se encontram é onde está a seta do mouse.

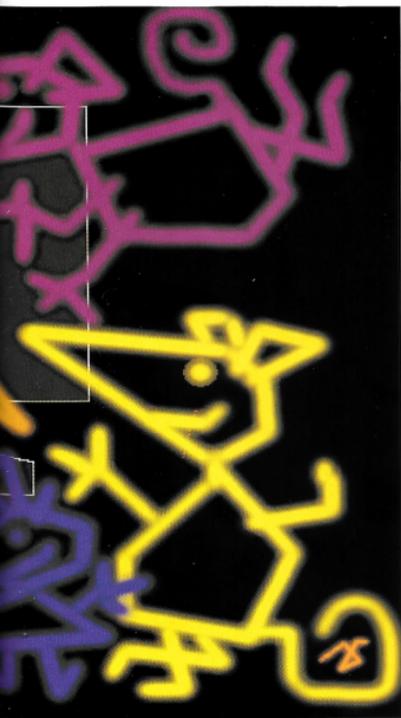
Assim, quando esta seta pára sobre um ícone de um comando, e é dado um clique, o software (programa) do mouse envia para o programa que está na tela a localização da seta do mouse. O comando é então executado.

Na hora da compra do computador, o mais comum é não dar muita importância ao mouse. Na maioria dos casos ele vem junto com o computador, como parte do pacote, ou mesmo como brinde. É mais ou menos como o teclado, o que vier está bom. Mas será que está bom mesmo? Como acontece com os joysticks, muitas vezes é possível se adaptar ao que estiver mais próximo, em vez de procurar o que se adequaria melhor às necessidades.

Ter um bom mouse é fundamental. Principalmente para quem usa muito ambientes operacionais gráficos como o Windows ou OS/2 e ainda mais se o seu uso também se estende ao desenho no computador.

#### Qualidade

A diferença entre um mouse bom e outro ruim começa no design. Há mouses com todo tipo de formato, uns decorativos, outros mais anatômicos, grandes, engraçados, e alguns assimétricos (incluindo variações dos modelos para destros e canhotos). Isso sem falar



**Um modelo para crianças (o Kidz Mouse, da Logitech) aproveita a semelhança do acessório com um ratinho**



IMAGIÇÃO



NOBERTO MARQUES

**O modelo TrackMan é estacionário e a bolinha é movida com o polegar**

dos modelos que simulam outros objetos, como ratinhos (é claro!) e carros, e até mouses sem fio, que transmitem as informações por ondas de rádio para o computador.

Porém, descartando os do tipo “enfeite” (que, como o nome diz são mais para serem olhados que usados) os melhores geralmente são os mais caros. Há diversos bons modelos de mouse, porém a marca Logitech obteve tal domínio no mercado, que consegue vender aparelhos de grande qualidade por preços relativamente baixos.

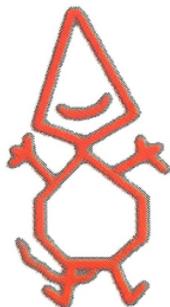
#### *Por dentro do mouse*

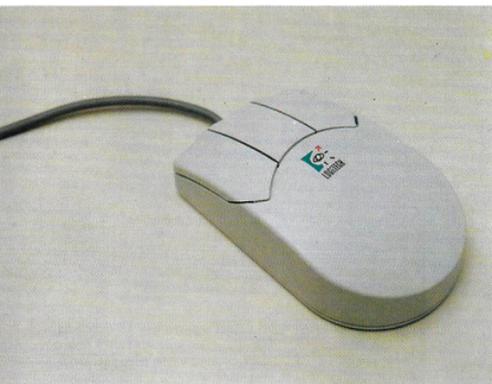
Todo mouse é composto de uma esfera de borracha, localizada na parte de baixo do “corpinho” do “rato” e que varia no tipo e anatomia. A “bolinha” é movimentada pelo movimento da mão e sensores detectam o movimento da bola dentro do aparelho. Além da bolinha de borracha, há ainda dois ou três botões (dependendo do modelo) localizados na parte de cima, que servem para acionar o ícone-seta do apontador na tela. Para que o mouse “entenda” os toques, há uma placa de circuito impresso que detecta a pressão de dedo sobre os botões e envia os sinais de impulso para o software de comunicação com o computador, que se encarrega de decodificar” os sinais do rato.

Uma boa dica é lembrar de remover com certa frequência a esfera do mouse, para limpar tanto a ela quanto os roletes no interior do aparelho. Não é nada difícil, é apenas uma questão de encaixes.

#### *O lado lógico*

A imensa maioria dos mouses atuais incorpora certos recursos, como diferenciar movimentos curtos e precisos de movimentos longos e velozes. O software que controla o mouse percebe um movimento longo e faz o cursor do mouse avançar rapidamente trechos longos na tela, enquanto que nos movimentos curtos o cursor move-se pouco e a precisão é bem maior. É sempre possível introduzir certas ordens na linha de comando para o mouse no AUTOEXEC.BAT de forma a controlar a “sensibilidade” do mesmo. O manual de cada





FOTOS: NORBERTO MARQUES



Entre os mouses mais comuns, de três botões, há os mais simples (acima, à direita), e modelos mais caros e sofisticados, como o da linha Man da Logitech (acima)



Desenvolvidos especialmente para laptops e notebooks, os mouses trackball (abaixo) não precisam ser movidos sobre a mesa

modelo explica como usar cada comando. Quer dizer, se no Windows é preciso uma “sensibilidade” média, pode ser necessária maior “sensibilidade” para um jogo como o Flight Simulator. Já em jogos do tipo adventures o importante é a questão do deslocamento rápido, e assim por diante.

#### Tipos e tipos

Os mouses mais comuns são de um tipo não muito recomendável: os “descartáveis”. Uma das marcas mais conhecidas é a Genius, por ser das mais baratas, podendo-se encontrar desta e outras marcas, vários modelos de mouses que chegam a custar apenas US\$ 5. Tem até daqueles que são vendidos numa cartela, como as de pilhas nos supermercados...

A maioria dos programas que usam mouse, utilizam apenas dois botões, porém está crescendo o número dos que aproveitam o botão do meio (os mouses de dois botões utilizam o recurso de apertar os dois botões juntos para fazer o mesmo que o terceiro botão).

Alguns modelos de mouse permitem a opção de se colocar num dos botões (a escolher) o “double click” (dois cliques), ou seja, acionado apenas uma vez, este botão passa ao computador a ordem dos dois cliques.

Entre os mouses de boa qualidade, vale destacar aqui o FirstMouse e

MouseMan da Logitech, que estão entre os melhores “comuns” (o MouseMan faz parte de uma série de equipamentos da Logitech, a série Man, que incorpora uma nova tecnologia de software, sendo por isso mais caro). A própria Logitech tem outros modelos de mouse, igualmente bons, e até um mouse paralelo. A imensa maioria dos mouses é serial (a diferença entre serial em paralelo é que no serial o fluxo de dados é transmitido em seqüência, enquanto que no outro vão vários dados juntos, em paralelo), usando uma das entradas padrão do PC. O mouse paralelo - como a maioria das impressoras (mas não é possível ligar o mouse na saída delas) - precisa de uma placa especial, que vem com ele. Por isso é mais caro.

#### Mouse “Trackball”

Nos laptops e notebooks sempre há um problema: como incorporar algo que se tornou tão básico como o mouse, num aparelho feito para usar no colo? Simples: a bolinha foi colocada junto do teclado, no corpo do aparelho e os botões na lateral do laptop. Este é princípio do “trackball”, o mouse dos notebooks.

Para ter uma idéia, levante seu mouse e use o polegar para mover a bola: este é um modo rudimentar de representar um mouse trackball. A invenção, que incorpora os mesmos recursos de software dos mouses “normais”, foi adaptada para ser usada numa mesa, economizando espaço, já que não precisa ser movida. Esse sistema é utilizado em dois aparelhos da Logitech, o TrackMan, que parece um mouse imóvel com a bolinha do lado; e o TrackMan portátil, que economiza ainda mais espaço, por ficar de pé, com a bola na lateral e um botão para o indicador e dois para o polegar.



Sylvio Deutsch

Luiz Carlos Mazzaferro Júnior





```

C:\TESTE2>dir
O volume da unidade C: é MS-DOS_6
O número de série do volume é 1C90-8511
Diretório de C:\TESTE2

   <DIR>          06-30-94   9:40p
   <DIR>          06-30-94   9:40p
TESTE.TXT       104 06-30-94   9:43p
3 arquivo(s)    104 bytes
                39,583,744 bytes livres

C:\TESTE2>type teste2.txt
Arquivo não encontrado - TESTE2.TXT

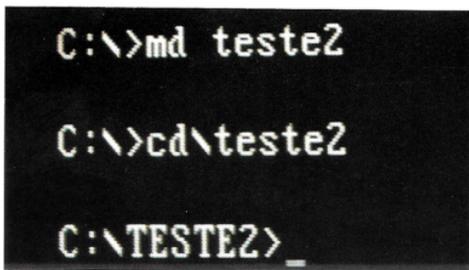
C:\TESTE2>type teste.txt
Este é apenas um teste da revista Computer Games para ensinar a maneira cde del
tar um arquivo pelo DOS.
C:\TESTE2>del teste.txt

C:\TESTE2>cd\

C:\>RD teste2_

```

FOTOS: ROBERTO VAVOUCAS



**1** Para criar um diretório digite:  
C:\>md teste2

O comando **md** significa "make directory", criar um diretório, e depois do espaço o nome que não deve ter sinais e no máximo oito letras. Se surgir a mensagem "unable to create directory" - incapaz de criar o diretório, significa que já existe um diretório com este mesmo nome.

**2** Para abrir e usar um diretório:  
C:\>cd\teste2

O comando **CD** significa "Change Directory", ou seja, mudar diretório, e faz com que vá para o diretório "teste2".

**3** Como este é um diretório vazio, é preciso escrever algum texto. Para isso é preciso um novo comando:

C:\TESTE2>copy con teste.txt  
O comando **copy** com significa "copiar do console", ou seja, o que for escrito no teclado será passado para o arquivo. O **txt** indica que é um arquivo de texto. Digite qualquer coisa só para visualizar um texto, e finalize com **[F6]** ou **Ctrl-Z**. Estes são os comandos para salvar no DOS. A partir desse comando seu arquivo está gravado na winchester no diretório "teste2". Pode-se ir para outro programa, desligar o computador que ele permanecerá lá.

**4** Depois de ligado novamente, digite:

C:\>CD\TESTE2  
C:\TESTE2>DIR

Com o comando **DIR** verifica-se todos os arquivos que existem num diretório, no caso apenas o teste.txt.

**5** Para acessar o arquivo:  
C:\TESTE2>  
type teste.txt

O comando **type** manda que o texto gravado volte à tela.

**6** Agora finalmente vamos apagar o arquivo:  
C:\TESTE2>del teste.txt

O comando **del** faz com que o nome do arquivo seja retirado da lista, apagando a primeira letra do nome. O espaço que estava sendo ocupado no disco passa então a ficar disponível para novas gravações. Mas o arquivo só desaparecerá de verdade (fisicamente) quando uma nova gravação for feita sobre ele. É por isso que programas de "undelete" às vezes conseguem recuperar arquivos deletados.

**7** Para apagar o diretório:  
C:\TESTE2>CD\  
O comando **CD\** faz o DOS voltar para a raiz

C:\>RD TESTE2  
O comando **RD** significa Remove Directory, ou seja remover, eliminar diretórios. Portanto

depois de eliminar o conteúdo de um diretório, o próprio diretório também pode ser eliminado, desapeando da lista do computador.

**8** Para apagar um diretório e todos seus subdiretórios  
C:\>DELTREE TESTE2

Este é um comando que funciona apenas nos computadores que tenham um DOS versão 6.00 ou superior (para conferir a versão do seu DOS basta digitar **ver** no prompt do DOS). O **deltree** apaga o diretório e todos os arquivos e subdiretórios que ele contenha, tornando o serviço de deleção mais rápido. E perigoso. Por exemplo, **JAMAIS** digite (**deltree c:\**), sob pena de apagar **TODO** o seu disco rígido - a menos que essa seja mesmo sua intenção.

Naturalmente, sempre que for digitado um comando de deleção, o computador sempre pedirá, através de uma mensagem na tela, que se confirme o comando. Se houver mesmo certeza, a resposta deve ser **sim** (ou **Yes**).

*No DOS o comando "MD" (acima) significa "made directory" (criar diretório). Se houver algum erro de digitação, o DOS (esq.) não reconhece o arquivo. E jamais deve-se apagar um arquivo quando se está nele.*

*O comando "deltree", disponível a partir do DOS 6.0, deve ser usado com muito cuidado: pode apagar todo o disco rígido*

```

PHOTOSHP <DIR>      06-15-94   7:43p
CICN <DIR>         06-13-94  12:58p
PS <DIR>           06-16-94   6:11p
MPS <DIR>          06-18-94   9:04p
CORELDRW <DIR>     06-30-94   4:03p
WINHARD <DIR>      06-20-94   2:26p
WINHORK <DIR>      06-27-94   5:39p
AUTOEXEC.BAT      206 06-30-94   8:25p
CHKLIST.MS        216 06-30-94   7:39p
CONFIG.SYS        229 06-30-94   8:20p
WINA20.386        9,349 06-11-93   6:00a
COMMAND.COM       56,643 01-05-94   6:28a
TESTE2 <DIR>       06-30-94  10:28p
21 arquivo(s)     66,642 bytes
                  39,585,792 bytes livres

C:\>deltree teste2
Excluir diretório "teste2" e todos seus subdiretórios [sn] s
Excluindo teste2...

C:\>

```

## Num CD, muitos jogos (de graça), a escolher



É até difícil escolher. Nas BBS, espécie de clube, pagando-se uma quantia mensal pode-se, por telefone, via modem do computador, entrar em contato com outros usuários e, entre muitas outras coisas, pegar muitos jogos, todos gratuitos. As grandes BBSs oferecem uma imensa quantidade de games em CD-ROM (tudo shareware, ou seja, programas de distribuição gratuita). Claro, é possível comprar um destes CDs, mas o melhor mesmo é tornar-se sócio de uma das BBS e escolher os jogos que mais lhe interessarem. Além de ser mais barato, as principais BBSs oferecem várias opções de CDs ao mesmo tempo (veja os telefones das BBS na página 39). Aproveite!

Um CD que acaba de chegar no Brasil é o CICA, de abril de 1994, que traz apenas programas para Windows, dentre eles mais de 200 games. Para facilitar sua escolha, destacamos os principais:

**ABM\_CMD.ZIP** versão do Atari Missile Command  
**AMAZE407.ZIP** labirinto 3D  
**ASTERO03.ZIP** jogo de estratégia

**ASTILETE.ZIP** horóscopo diário  
**AZTEC.ZIP** antigo quebra-cabeça asteca

**BDD.ZIP** batalhas num deserto distante

**BLWIN350.ZIP** Block-Logic (Versão 3.50)

**CAMAZE.ZIP** criar, editar e resolver pequenos labirintos  
**CARDWS12.ZIP** CardsWorkShop. Projetar e jogar paciências

**CHESS100.EXE** xadrez via modem

**CSBT.ZIP** CardShark. Tutor de Bridge

**CSTONE10.ZIP** ComrStone. Quebra-cabeça tipo Cubo Mágico

**DARE2DRM.ZIP** Dare to Dream. Adventure gráfico  
**DISCARD.ZIP** Discard. Jogo de paciência, feito para enlouquecer!

**FFWS1.ZIP** Fantasy Football (parte 1 de 2)

**FFWS2.ZIP** Fantasy Football (parte 2 de 2)

**GETALIFE.ZIP** Conway's "Game of Life"

**KYE2.ZIP** jogo tipo Pacman

**MAGIC.ZIP** Domínio

**MCHEAT.ZIP** Programa para roubar no Minesweeper

**MEDWAR11.ZIP** Wargame em tempo medievais

**MEMGM10.ZIP** jogo da memória

**MOTHER12.ZIP** Mãe de Todas as Batalhas, versão 1.2b

**PEND12.ZIP** Pendulous. Jogo de estratégia

**PFW.ZIP** Panzerkrieg. II Guerra Mundial. Para dois jogadores

**ROULETTE.ZIP** roleta  
**S\_D24.ZIP** Search & Destroy.

Jogo espacial com sons  
**SPANIT.ZIP** Span-It! Jogo de unir os pontos para dois jogadores

**SSBATL.ZIP** jogo espacial

**STLEMP10.ZIP** Stellar Empires. Conquiste as estrelas

**SUBLIM20.ZIP** seleccione mensagens subliminares para aparecerem no Windows

**TARGET.ZIP** Target. Jogo de dados

**UFOTK10.ZIP** UFO Tracker, jogo de ação espacial com som

**WFBALL11.ZIP** jogo de futebol americano

**WINADD11.ZIP** Advanced Dungeons and Dragons Windows Game Tool

**WINADV21.ZIP** Colossal Cave. Adventure

**WINDOG10.ZIP** Prairie Dog Hunt. Jogo de ação

**WINGOL.ZIP** jogo do Go

**WINJACK.ZIP** jogo de BlackJack (21)

**WINPOOL.ZIP** bilhar

**WINSIEGE.ZIP** Siege! jogo de estratégia

**WINSO11.ZIP** Sokoban para Windows

**WORDMAN.ZIP** jogo tipo pac-man

**WTAROT.ZIP** Tarô automático

**YAHT\_C.ZIP** versão do Yam  
**YALIFE.ZIP** mais uma versão do jogo da Vida



DIRETORES

Josias Silveira  
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO

Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)

Redator Chefe: Roberto Araújo

Editor Convidado: Sylvio Deutch

Colaboradores: Mônica Pina;

Mário Fittipaldi; Luiz Carlos

Mazaferra Júnior; Roger Techima;

V. Schultz; Ricardo Pereira;

Vantuil Carlos Portela e Silva e

Alarico Haikel Júnior.

Fotografia: Studio Norberto Marques

EDIÇÃO DE ARTE:

Paulo Afonso Soares

(Supervisão)

Shirley Vieira Lima

(Projeto Gráfico e Edição)

Alex, Soalheiro

(Operador de Sistema)

Elaine Ferreira Cruz (ilustração)

COMERCIAL E MARKETING

Diretor: Márcio Saldanha Marinho

Gerente SP: Luis Fernando Marques

Gerente RJ: Márcio Saldanha, filho

SISAL EDITORA LTDA

Rua São Samuel, nº 177

Vila Mariana, São Paulo, SP

CEP 04120-030

Fone/Fax: (011) 574-0747

RIO DE JANEIRO - Filial

Av. das Américas, número 1155,

Grupo 1606 - Barra da Tijuca -

Fone (021) 439-9300

CEP 22631-000

**ASSINATURAS:**  
**(021) 280.2892**

COMPUTER GAMES é uma publicação da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo o Brasil. Fernando Chingola Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ, fone (021) 577.6655.

COMPUTER GAMES é marca registrada da Sisal Editora Ltda. **COMPUTER GAMES** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente as da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes. Todos os direitos reservados. Registro no INPI nº 816432.325.

Fotolitos: Bosatelli, Grafibrás e Fortek.

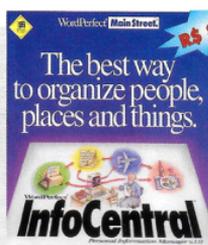
Impressão:

Globo Cochrane Gráfica

Bem vindos à

# WordPerfect

## Main Street.



R\$ 89,00

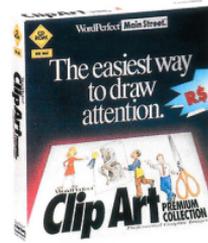
A Melhor Maneira de Organizar Pessoas, Lugares & Coisas.



R\$ 39,00



R\$ 39,00



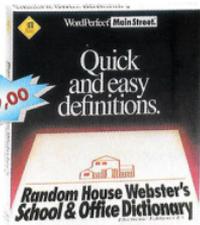
R\$ 89,00

A Maneira Mais Fácil de Desenhar.



R\$ 39,00

A Maneira Mais Fácil de Aperfeiçoar a sua Redação.



R\$ 39,00

Definições Rápidas e Fáceis.



R\$ 39,00



R\$ 39,00

Todos os Grandes Recursos do WordPerfect num Pequeno Pacote.



R\$ 89,00

A Maneira mais Fácil de Escrever, Orçar, Arquivar, Desenhar, Pintar...

### REVENDAS AUTORIZADAS - BRASOFT



São Paulo (011): Agres - Tel.: 581-2692 • A Informática ABC - Tel.: 744-7124 • Allan SP - Tel.: 535-1116 • Award - Tel.: 542-5347 / 542-4034 • BrasilSoftware - Tel.: 253-1589 • City Micro - Tel.: 872-8530 • Computer Express - Tel.: 553-3078 / 241-0276 • Computer Place - Tel.: 829-7268 / 820-2951 • CD Software - Tel.: 240-2522 • Farah's Informática - 851 0041 / 37-3066 • Hammons - Tel.: 315-4866 • Impacto - Tel.: 579-0177 • Itaque Shop - Tel.: 983-3975 / 227-7777 / 832-7171 • Maxi Byte - Tel.: 574-9599 / 252-0334 • Microcap • Tel.: 831-3511 • Microplus - Tel.: 293-1466 • Microtime - Tel.: 276-0850 / 285-3890 • Multisoft - Tel.: 536-3431 • Novaterra - Tel.: 285-2144 • S&D Informática - Tel.: 223-3000 • RPS - Tel.: 270-3400 / 851-1020 • Star Hot - Tel.: 574-0855 • Campinas (0192): Santo Antônio - Tel.: 31-1444 Rio Claro (0189): Cântaro Multimídia - Tel.: 24-1476 Rio de Janeiro (021): Allen Rio - Tel.: 240-2593 • CD Rom Club - Tel.: 250-7559 • Contemporânea - Tel.: 247-6076 • Icon - Tel.: (0800)21-4206 • SoftConnections - Tel.: 542-9546 • Softpress - Tel.: 285-2093 / 285-6994 • So Software Rio - Tel.: 525-9994 Cabo Frio (0248): MetaNews Informática - Tel.: 45-4732 Curitiba (041): Crazy Byte - Tel.: 223-4870 • Lariania Curitiba - Tel.: 325-5455 Campo Grande (067) Net & Conex - Tel.: 380-0927 Brasília (061): MicroShopping - Tel.: 347-6040 Porto Alegre (051): De Bem - Tel.: 343-8200 • Digimar - Tel.: 221-7599 • Digital - Tel.: 225-9944 • Inteligência - Tel.: 226-5381 Recife (081): Inbox - Tel.: 405-3422 • Moura Informática - Tel.: 445-2444 Belo Horizonte (031): A&C Infor - Tel.: 281-1979 • Channel - Tel.: 273-1980 • R90/2 - Tel.: 295-1168 Uberaba (034): C&M Informática - Tel.: 336-3221 Vitória (077): Karat - 225-7945 Salvador (071): Multi Soluções - Tel.: 358-9485 Fortaleza (085): AM Informática - Tel.: 264-1910 Belém (091): Unipol - Tel.: 226-4023



# NEM COMEÇOU O JOGO E VOCÊ JÁ SAÍ GANHANDO. IS MULTIMÍDIA.

## R\$ 2.581 À VISTA OU EM 24 VEZES\*.

**Itauteshop**

### IS MULTIMÍDIA

Monitor color 14" 0.28  
+ teclado ABNT + Mouse.

Microprocessador  
80486 SX 33 + 4MB  
+ DR 3,5" + W212.

Placa de som + Placa  
de vídeo SVGA local bus  
(1MB). Upgrade até

Pentium Overdrive.  
CD-ROM + 7 Títulos em  
CD. 2 Alto-Falantes

+ 1 Microfone. DOS e  
Windows instalados no  
winchester.



VALE BRINDE.  
RECORTE ESTE CUPOM E NA COMPRA  
DO IS MULTIMÍDIA VOCÊ GANHA UM CD  
DA NEO INTERATIVA Nº 2.

PRAZO DE VALIDADE ATÉ 15/8/94.  
DURANTE A FENASOFT, VOCÊ TEM UM DESCONTO DE R\$ 257.



TELEVIDAS ITAUTECH  
0800-121444

São Paulo - Av. Paulista,  
2.371 - R. Sta. Ifigênia,  
73 - R. Leopoldo Couto  
Magalhães Jr., 366.  
Brasília - SHN, Q.2 B.L.C  
Abertas aos sábados,  
das 9 às 13 horas.

\* Financiamento pela Itaucard, sujeito  
à aprovação.



A MARCA BRASILEIRA  
DA INFORMÁTICA.

