

INTERNET: PARTICIPE DA MAIOR REDE DE COMPUTADORES DO MUNDO

COMPUTER games

NOCTROPOLIS

SISAL
EDITORA
R\$ 4,50

SEJA UM
SUPER HEROI
DOS QUADRINHOS
NESTE ADVENTURE

WINDOWS 95

CONHEÇA AGORA O
PROGRAMA QUE VAI
ACABAR COM O DOS
E O WINDOWS ATUAL

VÍRUS

COMO EVITAR QUE ELES
CONTAMINEM SEU PC

MONKEY ISLAND 2

ESTRATÉGIA
COMPLETA PARA
IR ATÉ O FINAL



NASCAR RACING

COMO SER UM CAMPEÃO DOS STOCK CARS:
REGULAGENS, DICAS DE PILOTAGEM...



ECSTÁTICA

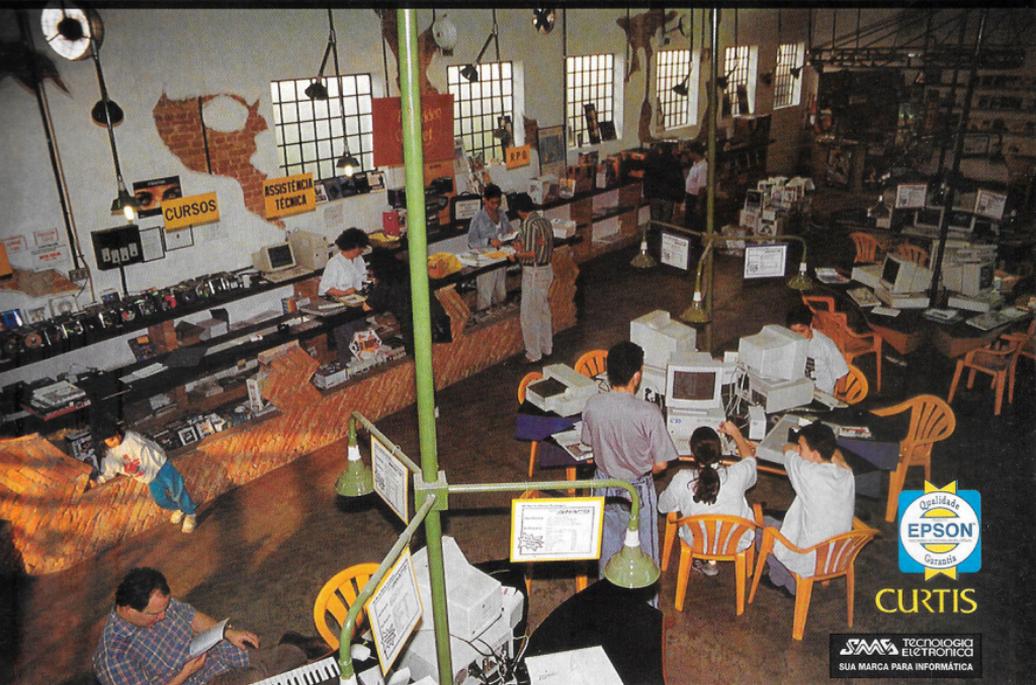
ACABE COM TODOS OS DEMÔNIOS
QUE DOMINAM A CIDADE



espaço

ANAPD®

A feira permanente da informática



CURTIS

SMAE TECNOLOGIA ELETTRONICA
SUA MARCA PARA INFORMÁTICA

BIRÔ ANAPD®

- Editoração
- Impressão a cores
- Impressão laser
- Scannerização
- Tratamento de imagens

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

MICROSOFT HOME

Creative Writer	R\$ 36,00
Fine Artist - 3,5"	R\$ 32,00
Encarta 95 - CD	R\$ 57,50
CINEMANIA 95 - CD	R\$ 40,00
MULTIM STRAUSS - CD	R\$ 37,00
ART GALLERY - CD	R\$ 40,00
ARCADE - 3,5"	R\$ 40,00
DANG CREATURES - CD	R\$ 43,00
MAGIC SCHOOLBUS - CD	R\$ 36,00

GAMES CD

Central Intelligence	R\$ 45,00
Tornado	R\$ 55,70
Iron Helix	R\$ 50,00
Psychotron	R\$ 95,00
Sam and Max	R\$ 68,00
Body Count	R\$ 70,00
Desert Strike	R\$ 55,00
Police Quest IV	R\$ 74,00
Litil Divil	R\$ 55,00
The 7th Guest	R\$ 49,00
The Mystery of Tiki	R\$ 42,00
Return of the Phantom	R\$ 50,00
Star Crusader	R\$ 40,00
Aces Over Europe	R\$ 74,00
Zool 2	R\$ 55,00
Dune	R\$ 40,00
Kyrandia	R\$ 40,00
Under a Killing Moon	R\$ 80,00

OFERTA
FAX MODEM
ROCKELL DYNALINK
14400 BPS
R\$ 120,00

CURSOS ANAPD®

Introdução a Informática com multimídia

(Conhecendo: Hardware, DOS, Windows, com multimídia)
Duração: 20 horas

Word 6.0

Duração: 30 horas
Início: de 13 de março até 20 de abril
Aulas 2 vezes por semana
2ª e 4ª ou 3ª e 5ª
Período: noturno

TELEFONE:
530-6114

COMPLETA LINHA DE SUPRIMENTOS E ACESSÓRIOS

Cartuchos p/ HP - Epson - Canon - Disquetes Maxell - Joysticks e Mouses - Formulários Contínuos - Papel p/ Laser - Papéis Especiais para Jato de Tinta - Acessórios Curtis e muito mais

04- Cartas

06- Softs

10- Run Test

Conheça o Windows 95, o novo sistema operacional da Microsoft, que deverá substituir o DOS e o Windows

Adventure

14- Noctropolis

Transforme-se em Darksheer, um herói de histórias em quadrinhos, que vive incríveis aventuras na cidade de Noctropolis

18- Ecstática

Um viajante chega em uma misteriosa cidade e sua missão é destruir os demônios que tomaram conta do lugar

20- Hell Cab

O táxi do demônio vai levá-lo a um passeio alucinante

Esporte

22- Empire Soccer'94

Escolha um time de futebol, treine e participe da Copa do Mundo

Estratégia

24- Millennium Action

Torne-se um especialista em arte e participe de muitos leilões

26- X-COM

Os alienígenas estão conquistando a Terra e cabe aos agentes especiais X-COM combatê-los

Simuladores

28- Nascar Racing

Como ser um campeão pilotando os Stock Cars americanos

Clássico

32-Detroit

Comande uma empresa montadora de automóveis

Dicas

34- Monkey Island 2

Todas as dicas para chegar ao final deste adventure

Multimídia

38- Encarta 95

Uma enciclopédia com 29.000 verbetes e todos os recursos da multimídia

PC-Info

40- Gerenciadores de memória

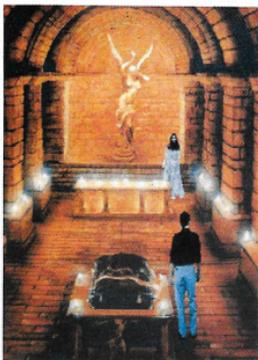
Tudo sobre os programas que resolvem problemas de memória do PC

42- Vírus

Entenda como funcionam e evite que "ataquem" seu computador

44- BBS

Os brasileiros vão participar mais ativamente da Internet. Saiba como



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Noctropolis



Encarta

Ao Leitor

Nem a mulher do "herói" aguentou: abandonou o marido e aquela vidinha chata. Mas, de repente, o herói (sem aspas) se surpreende no meio de uma história em quadrinhos, vivendo situações fantásticas. Este enredo, do game Noctropolis (página 14), poderia servir também para todos aqueles heróis-leitores que estão entrando no mundo da informática e começando a se envolver com jogos. Afinal, no computador o desafio à inteligência é permanente. Ao contrário da passividade de sentar e assistir televisão, por exemplo, num PC o comando de tudo o que acontece está, literalmente, na mão do usuário. Seu raciocínio é exigido para conseguir acertar a memória do PC para poder "rodar" um jogo (veja matéria sobre gerenciadores de memória, pág. 40), na escolha do próprio jogo (temos os mais variados nessa edição) e em se manter atualizado com o dinâmico mundo da informática. É importante saber, por exemplo, que os já clássicos DOS e o Windows provavelmente serão substituídos por um novo sistema operacional, o Windows 95 (página 10): Computer Games apresenta a versão Beta (ainda experimental) deste programa que provavelmente todos os "micreiros" ainda vão usar. Mas inteligência sem fantasia e criatividade de pouco adianta. É possível assumir o papel de técnico e jogador numa Copa do Mundo (Empire Soccer, página 22); tornar-se um campeão de automobilismo nas pistas americanas em Nascar Racing (pág. 28); ser um alto executivo de uma indústria automobilística em Detroit (pág. 32); combater alienígenas em X-Com (pág. 26), entre muitas outras possibilidades. E, mesmo o jogador mais inteligente, às vezes precisa de uma ajuda. Assim, aqueles que assumirem o papel de pirata em Monkey Island 2 encontram a estratégia completa deste incrível adventure (pag. 34). Além dos inimigos "de fantasia" dos jogos, os micreiros tem um inimigo real e terrível: os vírus. Computer Games mostra como são esses inimigos e como combatê-los para preservar o seu PC (pág. 42). Mas, além de tantos jogos e programas, com um modem no PC é possível acessar até a Internet, a maior rede mundial de computadores com 35 milhões de associados (pag. 44). Existe melhor forma de se exercitar a inteligência e a criatividade?

Roberto Araújo

Gabriel Knight compactado

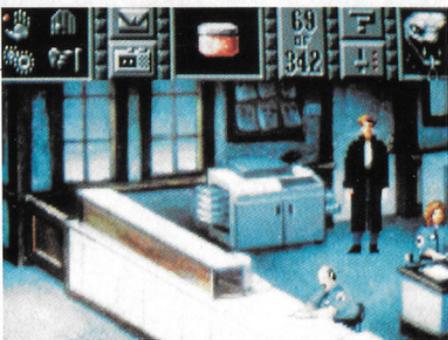
Tenho o jogo Gabriel Knight compactado pelo backup do Windows e queria saber como descompactá-lo.

Rafael C. L. Ferreira
Rio de Janeiro, RJ

Se o jogo foi compactado pelo Windows, então deve ser descompactado também pelo Windows. O processo é simples: entre no programa de backup (o mesmo usado para compactar o jogo) e procure a opção que indica "BACKUP SET CATALOG". Ali deve-se selecionar a "SOURCE" (de onde os arquivos serão restaurados para o HD), por exemplo: drive A:, B: etc. Passe para a opção "SELECT FILES" e então selecione todos os arquivos que quer descompactar escolhendo C: como "DESTINATION". Use agora o ícone "RESTORE" e pronto! O programa está descompactado e instalado no HD.

ARJ não funciona

Tenho um PC 486 DX 2, 66 Mhz, com 340 de HD, 4 Mb de memória RAM, monitor SVGA, com placa de vídeo de 1 Mb. Tenho o programa compactador de arquivos ARJ e muitos jogos compactados. Para descompactar os arquivos como o jogo Day of the Tentacle, por exemplo, uso a linha sugerida na *Computer Games* nº 6: ARJ X - R - VA B: < ARQ - JM. Mas no meio da descompactação aparece a frase: *Critical Device Error* e imediatamente a máquina volta para o prompt do DOS, sem acabar a descompactação. Já tentei trocar de ARJ, compac-



Gabriel Knight: a descompactação é simples

tar o jogo novamente, mas não adianta. Além disso, jogos como World Circuit e Home Alone simplesmente não rodam em meu computador. Será algum problema nas linhas de algum arquivo como CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT?

Fabricio Trancoso
Santos, SP

De acordo com suas explicações, o problema provavelmente está sendo causado por um defeito no drive de disquetes, ou no próprio disco flexível. Tente utilizar um disquete diferente para compactar seus jogos. Utilize também o SCANDISK do DOS, para localizar e corrigir defeitos no disco. Uma opção mais segura seria comprar disquetes novos e compactar tudo de novo. Uma outra possibilidade de

causa desse defeito seria sujeira na "cabeça" de leitura de dados do seu drive de disquetes. Se for o caso, consulte um técnico para efetuar uma limpeza minuciosa. Quanto aos jogos, tente usar o comando MEMMAKER do DOS para liberar mais memória convencional (veja reportagem sobre gerenciadores de memória nesta edição). A propósito: você instalou estes games com o defeito citado já manifestado? Caso a resposta seja sim, instale os games novamente, depois que resolver o problema.

Tie Fighter

Adoro simuladores, sou fã-nático por IndyCar Racing, mas tenho algumas dúvidas. Em Tie Fighter, gostaria de sa-



Tie Fighter: desabilita as naves inimigas

ber como se desabilita o Transport da missão 5 da, batalha 6. E no X-Wing como desabilitar um X-Wing seqüestrado na missão 6 do Tour of Duty.

Vitor B. Valpuesta
Rio de Janeiro, RJ

Para se "desabilitar" uma nave, qualquer que seja, utilize somente os canhões de íons, que têm grande efeito sobre o sistema energético das naves, sem causar muitos danos físicos.

Jogos sem som

Estava jogando Indiana Jones and the Fate of Atlantis com uma Sound Blaster Pro e, ao instalar um kit multimídia, troquei a placa por uma Sound Blaster 16 e o jogo ficou completamente sem som. Já deletei o file ROLAND.IMS, escrevi no edit do File do ROLAND SOUNDBLAS.IMS e nada de som. O mesmo problema acontece com o Monkey Island 2. O que devo fazer? Gostaria também que publicassem os puzzles do Rex The 7th Guest e dicas de Jox Nebular.

João Paulo Carneiro Netto
Rio de Janeiro, RJ

Já tentou trocar a IRQ e o DMA da sua Sound Blaster 16 para ficar igual ao da sua Sound Blaster Pro? Se não tentou, use o manual da SB16 para trocar estas configurações e deixá-las compatíveis com sua antiga placa. Lembre-se de instalar o jogo novamente para que toda a configuração volte a ficar como antes. Anotamos sua sugestão sobre Rex Nebular. As dicas do The 7th Guest foram publicadas na edição nº 3 e os puzzles na edição nº 6. Para comprar edições atrasadas de *Computer Games* use o Disk Banca, da Sisa Editora nos fones (021) 571 2355 / 577 4225 / 577 5099.



7th Guest

Tenho um PC 486 DX2 66, com 8 Mb de RAM e HD de 340 Mb, com um monitor VGA Samsung, e Sound Blaster 16 mais um CD ROM Sony (Media Magic) e não consigo rodar o jogo The 7th Guest. Verifiquei a memória convencional, fiz um disco de boot, mas não adiantou nada. Ao entrar no menu de instalação, seleciono MCGA, Adlib e Sound Blaster 220 H IRQ 5, pois não há especificação para SB16. Será que estou certo? Não consigo obter informações no manual e gostaria de saber a configuração ideal do AUTO EXEC.BAT e do CONFIG.SYS para jogar, pois já estou ficando louco.

Bruno S. Gomes
Rio de Janeiro, RJ



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Boot seletivo para rodar The 7th Guest

O The 7th Guest suporta a SB16, mas não explicitamente. O que você deve fazer é procurar a opção para placa "Sound Blaster PRO 2 (OPL3)". Que é na verdade a Sound Blaster 16. No config dos seus arquivos de inicialização, a melhor maneira de usá-los com o The 7th Guest é fazendo um boot seletivo para escolher o que vai "en-

trar" na memória. Basta apertar a tecla F8 antes e durante o "Starting MS-DOS" ao reinicializar o PC com um reset. Depois de ser requisitado para dizer sim ou não para cada linha do config, diga um sim somente para as opções: "DEVICE=C:\HIMEM.SYS", "DEVICE=C:\EMM386.EXE", ao driver que carrega seu CD-

ROM (o nome varia muito, mas também começa com DEVICE=). Depois carregue seu AUTOEXEC.BAT normalmente, mas agora só selecione o "MSCDEX.EXE" e os programas para controlar a placa de som.

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.

DÁ-SE MICROS!

ARTE URBANA

**MULTIMÍDIA
TODO MÊS**



**AQUI VOCÊ
TEM FUTURO!**



MATRICULE-SE E CONCORRA!

AUGUSTA: 881-0807 • **BUTANTÃ:** 814-9699 • **IPIRANGA:** 272-0016 • **ITAIM:** 820-2954 • **JABAQUARA:** 276-2953 • **LAPA:** 832-3543 • **LIBERDADE:** 278-6630 • **MOGI DAS CRUZES:** 468-2361 • **MOOCA:** 291-5360 • **OSASCO:** 705-1500 • **PENHA:** 295-1072 • **SANTANA:** 267-5342 • **STO. AMARO:** 548-2894 • **STO. ANDRÉ:** 449-7511 • **SÃO CAETANO:** 453-1030 • **SUZANO:** 477-3660 • **TABOÃO DA SERRA:** 491-8931



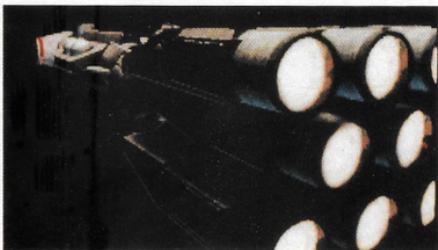
FOTOS: DANIEL DE GOU

Novos gráficos e vozes digitalizadas no X-Wing

X-Wing para colecionadores

A Lucas Arts lançou um CD ROM com a trilogia completa e mais duas extensões do Tour of Duty: o Imperial Pursuit e o B-Wing. As instruções de cada missão são narradas com vozes digitalizadas e os gráficos foram incrementados com o uso de texturas. Há também seis novas missões inéditas (bonus missions) para aumentar o nível de desafio do jogo. Com um novo piloto, que já completou uma série de missões e possui um grande número de medalhas

(Top Ace 5), é possível assistir à todas as cenas de transição dos Tours of Duty. O X-Wing Collector's CD-ROM pode ser encontrado na MSD, fone (011) 820-5160, (021) 533-3200.



"Power Macintosh" tenta virar máquina de jogar

A Apple (uma das maiores fabricantes de computadores do mundo), não desiste de incorporar o seu Power Macintosh na vida dos milhares de usuários de micros padrão IBM PC. Vários clássicos, como Doom 2, Return to Zork, Myst, Rebel Assault e Sim City 2000 já estão disponíveis para Mac. Mas os jogadores ainda não se acostumaram muito ao preço salgado dos Macintosh (alguns chegam a custar o dobro do equivalente em Pentium).



DIVERSIFICAÇÃO

Notes

★ Representante exclusiva no Brasil da American Suggestion Box, de New York, a BBS America's Best Choice apresenta semanalmente reportagens do jornal New York Times sobre o mercado de Informática, traduzidas e comentadas. America's Best Choice, fone (011) 575-9603, dados (011) 575-8511. ★ A Multímídia Magazine, nova revista em CD ROM, destaca no nº 1 o tema Multímídia, com reportagens sobre a produção de CDs, títulos educativos e imagens dos jogos Myst e Under a Killing Moon. A distribuição é feita as lojas de informática e através do Televendas CI (011) 257-0577. ★ O Centro Educacional Itautec, que oferece cursos de Microinformática, Novell e Microsoft, está com novo endereço em São Paulo: Rua Afonso de Freitas, 75, fone (011) 259-6688. ★ Complete NBA Basketball, Explorapedia, Cinema 95, Space Simulator e The magic School Bus são alguns dos títulos multimídia que já estão nas lojas brasileiras, distribuídos pela Microsoft. ★ A Acer lançou no Brasil a linha AcerAcros, voltada para consumidores com pouca experiência em informática. O primeiro AcerAcros é um 486 SX2/50 MHz, com kit-multimídia, fax modem e com A.C.E., um programa interativo que orienta o usuário. Com preço médio de R\$ 3.000,00, o AcerAcros está à venda na rede de distribuidores da Acer. ★ Magic Carpet, Cyclemania, Space Pirates, Under a Killing Moon e Wing Commander 3 são apenas alguns dos títulos já disponíveis na Laser Software (fone 221-6883), que importa os principais lançamentos americanos em multimídia. ★ O BBS Digital Connection CBBS (RJ), em parceria com a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade do Rio de Janeiro, oferece aos assinantes uma área especial de arquitetura, urbanismo e paisagismo, com Forum de Mensagens, Arquivos de textos e imagens, resumos de teses, fotos digitalizadas, animações e arquivos CAD. Informe-se no telefone (021) 590-1992. ★ A Magic Learning desenvolveu programas em multimídia com cursos de Matemática Financeira, Inglês e Windows! Word for Windows, à venda nas principais livrarias ou diretamente na produtora MTI, (011) 889-9443.



Mortal Kombat II

Depois do surpreendente sucesso de Mortal Kombat para a plataforma PC, a versão 2 já está sendo lançada nos EUA. Com Mortal Kombat II, a produtora Acclaim



conseguiu consertar os "bugs" (pequenos defeitos de programação) que estavam atrapalhando a primeira versão do jogo. Agora são mais de 12 lutadores disputando o título do Dragão. Os gráficos melhoraram e o game ficou mais violento, com fatalidades ainda mais macabras. Além das tripas a mais, o jogo



FONTE: DEMONIAÇÃO

tem bom-humor e apela para o pastelão: ao invés de matarem o oponente no final da briga, os lutadores mandam beijinhos e frases amorosas. Por enquanto, o jogo só pode ser encontrado nos EUA, onde está disponível em CD-ROM, custando cerca de US\$ 50,00.



Wing Commander IV

Mal foi lançada a terceira aventura da saga Wing Commander e a Origin Games, produtora da série, acaba de anunciar que Wing Commander IV já está a caminho! Com a mesma tecnologia de programação da versão anterior, o novo game será lançado o quanto antes: se possível, ainda para o Natal de 95. Os atores serão diferentes, mas os protagonistas principais, como Mark Hamill, já confirmaram a sua presença na continuação. Em Wing Commander IV, os requisitos de hardware estarão muito mais pesados (possivelmente já pedindo um P6, que será o '686').

"Neo Kids": revista em CD para crianças

Com brincadeiras, jogos, e passatempos para crianças, a revista Neo Kids é produzida pela empresa brasileira Próxima Mídia Interativa, a mesma da "Neo Interativa". A interface é bem amigável, mas uma criança de seis anos pode ter algumas dificuldades ao "folar" a revista nos primeiros minutos. O melhor é que a Neo Kids é todinha em português. Para rodar o programa, o usuário-mirim precisa de, no mínimo, um computador 386 DX, com CD-ROM de velocidade simples e placa de som. A revista roda no ambiente Windows, custa, em média, R\$ 30,00 e é distribuída pela Brasolf, fone (011) 283-5188.



MULTIMÍDIA
CREATIVE
LABORING

UMA PROMOÇÃO JÁ É BOA. DUAS ENTÃO NEM SE FALA.

PERFECT DATA



- Discovery (D-3474) **À vista R\$ 449,00** 3X R\$ 163,00
- Discovery pro **À vista R\$ 485,00** 3X R\$ 178,00
- Creative Office (World/Excel/Power Point/Mail) **À vista R\$ 765,00** 3X R\$ 278,00
- Edutainment **À vista R\$ 662,00** 3X R\$ 240,00
- CD ROM SONY (alta velocidade) **À vista R\$ 273,00** 3X R\$ 98,00
- Sound Blaster Multi CD Te **À vista R\$ 254,00** 3X R\$ 92,00

486 DX2 66 MHZ MULTIMÍDIA
À VISTA R\$ 1.834,00
OU 3X DE R\$ 667,00

PERFECT DATA	BÁSICO	HOME	OFFICE	PROFISSIONAL
CPU	486 DLG 40 MHZ	486 DX 33 MHZ	486 DX2 66 MHZ	486 DX4 100 MHZ
Memória	4 MB	4 MB	4 MB	8 MB
Drive	3½ OU 5¼	3½ OU 5¼	3½ E 5¼	3½ E 5¼
Winchester	240 MB	240 MB	420 MB	420 MB
Monitor SVGA	MONO	SAMSUNG 14" COLOR 0.28	SAMSUNG 14" COLOR 0.28	SAMSUNG 14" COLOR 0.28
contr.vídeo	256 KB	512 KB	1 MB TRIDENT	1 MB TRIDENT
A vista R\$	927,00	1393,00	1597,00	1970,00
OU 3X R\$	337,00	506,00	581,00	716,00

JOYSTICKS

- WARRIOR 5 **À vista R\$ 16,70**
- INTERCEPTOR **À vista R\$ 44,10**
- RAIDER **À vista R\$ 21,05**
- STAFFIGHT **À vista R\$ 15,75**
- SUPER WARRIOR **À vista R\$ 28,35**

NA COMPRA DE UM UM MICRO, APRESENTE ESTE ANÚNCIO E GANHE UM ESTABILIZADOR

NA COMPRA DE UM UM MICRO-KIT MULTIMÍDIA, GANHE INSTALAÇÃO DO KIT

suprishop by supridata

ONDE VOCÊ ENCONTRA TUDO EM EQUIPAMENTOS, SUPRIMENTOS E ACESSÓRIOS
AV. DOS BANDEIRANTES, 4863 - S. PAULO - VENDAS VAREJO / LOJA
TEL (011) 536.3474 PABX (011) 536.0611 FAX (011) 543.0333

Novo "P6" é três vezes mais rápido que o Pentium

A Intel anunciou, durante uma conferência científica nos EUA, a nova família de processadores de alta performance que irá substituir o Pentium. Os novos processadores ainda não tem nome definitivo, mas os protótipos estão sendo chamados de "P6". Os computadores equipados com a nova família de chips, chegarão à velocidades três vezes maiores do que o atual Pentium consegue processar. O P6 tem mais de 6 milhões de transistores. Para se ter uma idéia, um Pentium de 100 Mhz (o chip Intel mais rápido do mercado, hoje) é cerca de 130% mais rápido do que um 486 DX2 66Mhz; o P6 será três vezes mais rápido do que o próprio Pentium de 100 Mhz. A data de lançamento dos chips, prevista pela Intel, é para dezembro de 95 e não havia qualquer informação sobre preço.

Jogo interativo da MTV



"Club Dead" (algo como o Clube Morto) é um CD-ROM do tipo "filme interativo" para os fãs de MTV e rock. São mais de 90 minutos em CD, com muitos quebra-cabeças cheios de vídeos e personagens reais. São mais de 40 atores, muitos já conhecidos da MTV americana, que cuidou da trilha sonora e a edição dos vídeos. O preço nos EUA fica em torno de US\$ 50,00.

Eventos:

★ Em sua segunda edição, a COMDEX Rio 95 espera receber mais 80.000 visitantes. A Feira realiza-se de 04 a 07 de Abril, no Riocentro, Rio de Janeiro. Informações: (021) 523- 3120. ★ Promover a integração dos países que participam do Mercosul é o objetivo da Feira Internacional de Informática do Cone Sul, prevista para 16 a 19 de maio, em Blumenau (SC). Informações: Grupo Fenasoftware (048)224-4305. ★ A Superinfo 95- Feira Internacional de Informática e Telecomunicações, que se realizará entre 23 e 28 de maio, em Salvador, deve ser o maior evento de informática da região. Informações: (021) 445-6969. ★ CD ROM, CD-i, 3DO, realidade virtual, computação pessoal, TV interativa e a cabo, e os maiores lançamentos em entretenimento eletrônico interativo serão apresentados m Los Angeles, de 11 a 13 de maio, na E 3 Electronic Entertainment Expo. Informações: (415) 349-4300, California.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA A DOMICÍLIO

INFORMÁTICA

AST

FINANCIAMENTO 4X OU LEASING

MULTIMÍDIA (KITS, PARTES E TÍTULOS)

OFERTA 1

MULTIMÍDIA AR6,
DX 40 MHZ, 4 MB,
CACHE 128KB, HD 170 MB
DRIVE 1.2/1.44 MONITOR
14" SVGA COLOR 28. CD
ROM DOUBLE SPEED
PLACA 16 BITS

R\$ 2.147,81

ALMANAQUE ABRIL (CD)	115,00
CINEMANIA (CD)	50,00
THE 7 GUEST (CD)	47,00
JOYSTICK (WARRIOR 5)	25,00

ACESSÓRIOS/SUPRIMENTOS

DISQUETE 3 1/2 HD MAXWELL CX. 10 UNIDADES	14,90
BOBINA PARA FAX 216 x 30	2,95
CARTUCHO HP 51626A	39,90
ESTABILIZADOR "SUPERMINI" 1.0 KVA TELEVOIT	59,00

OFERTA 2

AT 386 DX 40 MHZ
4 MB, CACHE 128 KB,
DRIVE 1.44, HD 170 MB,
MONITOR 14"
SVGA MONO

R\$ 998,00

CONSULTE LINHA COMPAQ!!

TEL.: (011) 581-9810 - FAX (011) 579-8611 - JABAQUARA
LOJA TEL./FAX: (011) 822-5495 - R. TABAPUA, 698 - ITAIM BIBI

Missão para o Tie Fighter



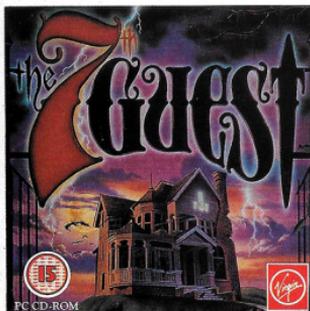
Tie Fighter tem novas missões e até um super piloto

O jogo Tie Fighter, da LucasArts, também recebeu um "pacote upgrade", chamado "Defender of the Empire", que adiciona mais missões e gráficos mais bonitos ao jogo. Há também com um super-piloto (com todas as missões já cumpridas), que pode ser usado para dar uma olhada em alguma fase do final do jogo que você ainda não tenha visto. As missões baseiam-se na história de sua vingança contra o Almirante Zaarin, que traiu o Lado Negro da Força. Todo o combate inclui cerca de 22 missões, incluindo uma nave recém saída do forno, chamada "Tie Defender", que já pode ser usada com o "upgrade". Outra novidade do "Defender..." são as músicas novas e mais caprichadas. No Brasil pode ser encontrado na MSD, fone (011) 820-5160, (021) 533-3200.

Jogadores montam redes em casa

Uma legião de jogadores americanos, fanáticos por Doom, estão montando sua própria "mini-rede" com, muitas vezes, até quatro computadores locais. Tudo isso só para jogar Doom e Heretic. Estas pequenas redes são chamadas de "LAN" (Local Area Network) e são muito fáceis de ser montadas: basta uma placa de rede, que pode ser comprada por um pouco mais de US\$ 200 e os computadores com o jogo instalado, é claro! Há até clubes, em que os amigos se juntam para comprar os cabos e as placas e se revezam no uso do equipamento.

DAUMER DE OLIVEIRA



**Nº1
EM CD
E MULTIMÍDIA**

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

Tels.: 581 9968
581 4616

MCD MULTIMÍDIA

CHEGOU SUA MELHOR COMPANHEIRA DE TRABALHO

A mais completa mesa para informática

Solucione seus problemas de espaço com organização, proteção e qualidade

INFO BOX

MESA COM FECHADURA
MEDIDAS: 0,70L 0,70R 1,51A
COR: MOGANO
PREÇO R\$ 290,00 ou 2 x 150,00



DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

INFO BOX LIGHT

MEDIDAS: 0,72L 0,63P 1,35A
COR: MOGANO
PREÇO R\$ 130,00 ou 2 x 70,00

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO: (011) 727-0215

Artur Berberian "ME" - Rua General Carneiro, 1287 - J. Ana Estela - Carapicuíba - SP - CEP 06355-080

CURSOS EM MULTIMÍDIA

- Windows 3.1
- Word for Windows
- First Class (Curso de Inglês)
- Matemática Financeira
- Windows 3.1 Infantil

Ligue para o nosso TELEMARKEETING
São Paulo : (011) 889-9444/9433
Salvador (BA) : (071) 359-4950

CD-ROM EM PORTUGUÊS



Left Informatica Ltda

Tel.: (011) 419-1467 - Fax.: (011) 419-7088

MULTIMÍDIA

PERIFÉRICOS CREATIVE LABS

- Discovery 16
- Digital SchoolHouse 16
- Game Blaster 16
- Eduainment 16
- Digital Edge 3X
- Video Blaster
- Video Spigot

TÍTULOS DE CD'S

- 7 Th Guest
- Cyclemania
- Crime Patrol
- Cinemania 95
- Doom II
- Encarta 95
- Hell
- King's Quest VII
- Nascar Racing
- Kyandia3
- Mad Dog 1 e 2
- Myst
- Quarantine
- Rebel Assault
- Space Pirates
- Wing Commander 3
- Xwing Collection
- Under Killing Moon

Consulte outros títulos

Solicite catálogo grátis - Despachamos para todo Brasil

Av. João Firmino, 604 - 2º andar - sala 3
Bairro Assunção - S. Bernardo Campo - 09810-250

Uma revolução

Cheio de novidades, o Windows '95 está em fase final de testes. Conheça agora o programa que deverá substituir o DOS e o Windows 3.1



Desktop: nova tela de abertura com atalhos para vários programas

FOTOS: DANIEL DE GHIU

Alguns sentirão saudades, outros alívio, mas em breve a frase "Iniciando o MS-DOS" deverá desaparecer da tela dos PCs. Prepare-se para ver na tela de seu monitor "Iniciando Windows 95", o novo sistema operacional da Microsoft, que está em fase final de produção. Segundo a Microsoft, o Windows 95 é um sistema operacional completo, que não precisa mais da parceria "DOS e Windows 3.1", embora mantenha compatibilidade total com seus antecessores.

Para mostrar como o "Windows 95" vai funcionar, *Computer Games* testou a versão experimental Beta 2 (veja box). A princípio, as máquinas em que o programa

foi instalado passaram a ter um melhor desempenho quanto à velocidade de processamento e a opção para uso em multi-tarefa, permitindo executar vários programas ao mesmo tempo, teve resultados satisfatórios. Além disso, a nova plataforma é bastante intuitiva, com todos os comandos representados por ícones, que automaticamente destacam um texto explicativo (como uma legenda, especificando sua função) quando a seta do mouse é colocada sobre eles.

O lançamento do Windows 95 foi adiado várias vezes pela Microsoft, aumentando a expectativa dos usuários pela chegada do sistema operacional, anteriormente chamado de Chicago. Afinal, estima-se que existam em todo o mundo cerca de 60 milhões de cópias do Microsoft Windows 3.1 instaladas nos mais variados tipos de PCs, o que faz deste software, junto com o DOS, uma das plataformas operacionais mais utilizadas em micros, com chips 286, 386, 486 e agora o Pentium. A previsão atual para o lançamento do produto ao público está marcada para agosto de 1995.

INSTALAÇÃO "PLUG AND PLAY"

Para evitar problemas, antes da instalação do Windows 95, foram feitas cópias em disquetes dos arquivos mais importantes instalados nos computadores onde ele seria testado. Assim, se algo de errado acontecesse, tudo poderia "voltar ao normal" com uma restauração dos dados.

A instalação foi simples e mesmo um usuário inexperiente provavelmente não terá que se preocupar com a configuração do software e de seu hardware. Todos os

O menu Iniciar permite acesso a todos os programas



o no PC

acessórios de marcas mais populares na indústria do PC são automaticamente detectados, sem maiores problemas.

O Windows 95 analisa longamente toda a máquina, antes de se instalar, seguindo os princípios da tecnologia "Plug and Play" (ou "Ligue e Use"). Com esta tecnologia de configuração automática, o sistema operacional toma conta de sua máquina, determinando os drivers necessários para o Windows "entender" os equipamentos, sejam eles um drive de CD-ROM, uma placa de som ou de vídeo. A tendência é que, em mais ou menos um ano, o mercado de hardware esteja abastecido de vários produtos "Plug and Play". Deste modo, finalmente as preocupações com IRQs, conflitos e incompatibilidades podem acabar, pois tudo será automático.

AS MÁQUINAS

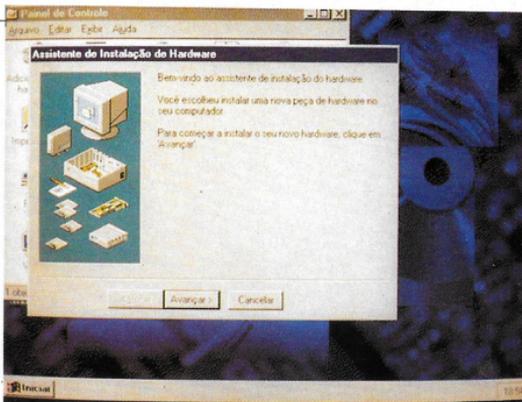
A Microsoft garante que o computador mínimo para o Windows 95 será um 386 DX com 4 megabytes de RAM. Isso é claro, sem pensar em multimídia. Para avaliação do Windows 95 em *Computer Games*, foram usadas duas máquinas diferentes. Uma delas o IS Multimídia da Itautec, configurado com um processador Intel 486 SX 33, 120 MB de HD, CD-ROM Panasonic 562 de velocidade simples, uma placa de vídeo Cirrus Logic VESA Local BUS e uma Sound Galaxy Pro, que conecta o CD-ROM. Tudo isso e mais 8 Megabytes de memória RAM.

Depois de instalar os vinte disquetes do Windows 95 (é bem possível que a Microsoft lance o produto também em CD), o que ocupou cerca de 50 MB no hard disk, o programa se auto-configurou com o hardware presente no IS Multimídia e todos os aplicativos e arquivos que já estavam instalados no HD, tanto os de DOS quanto os de Windows, foram reaproveitados.

Já no Intel Pentium 100 MHz, com 20 Megabytes de RAM, placa de vídeo PCI Local Bus da marca Tseng Labs, kit multimídia Discovery CD16 e HD de 340 MB, a instalação foi mais rápida e segura do que no 486, pois havia muito mais memória RAM disponível e recursos mais avançados de hardware.

INTERFACE

O Windows 95 deve tornar o computador pessoal ainda mais fácil de usar. Todos os arquivos são tratados como se fossem objetos ou papéis em um escritório virtual, um "desktop", o nome do ambiente de trabalho do Windows 95. Os ícones são apresentados na tela através de desenhos muito bem elaborados e auto-explicativos.



A maioria deles vem com legendas, como na "toolbar" do Word 6.0, e basta deixar o mouse sobre um deles que aparece a explicação de sua função. Assim ninguém mais vai esquecer para que serve cada um dos ícones.

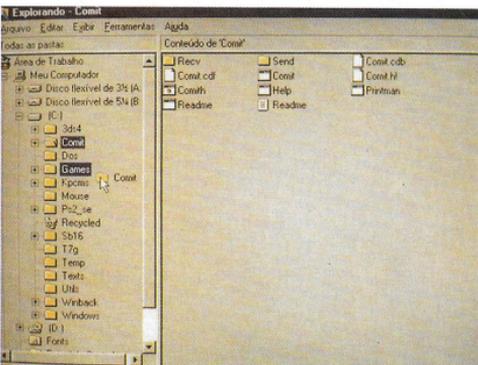
Na versão Beta, a maioria das funções realizadas repetidamente podem ser atingidas com um pequeno menu, que é acionado com o botão 2 do mouse, facilitando o trabalho. Os aplicativos mais utilizados podem ser "transportados" através de um atalho para a pasta (ou diretório, se preferir) que é aberta ao iniciar o Windows. Para isso basta carregar o ícone do seu programa para a tela de abertura. Assim ao ligar o computador, depois que o Windows 95 é carregado, já aparecem automaticamente todos os ícones dos programas mais usados.

NOVIDADES

Também na tela principal, está o ítem "Meu Computador", com informações da máquina, e todos os detalhes técnicos do PC, inclusive um gráfico do espaço utilizado e livre no HD. Nesse desktop (a tela inicial), está presente também um ícone em forma de lata de lixo, ➤

Na instalação, o próprio Windows 95 reconhece todos os acessórios e programas fazendo a configuração automaticamente

O File Manager do antigo Windows 3.1 ganha mais recursos e até um novo nome: Explorer





FOTOS: DAUMEIR DE GUILI

Arquivos que não interessam mais podem ser jogados na lixeira e, se necessário, recuperados depois



que permite “jogar fora” seus documentos e arquivos em geral. Tudo é feito com o sistema “drag and drop” (carregue e jogue), semelhante ao do System 7, do Macintosh e o OS/2, da IBM. Mas a grande inovação deve ficar por conta do sistema de recuperação de arquivos, que permite encontrar no “lixo” o que você jogou fora. Para recuperar um arquivo, basta escolher a opção “Desfazer exclusão”. Há também a opção “Limpar lixeira”, para eliminar os arquivos definitivamente.

Na parte inferior da tela fica uma nova barra de ferramentas, chamada “Iniciar”, que pode ser posicionada em qualquer um dos cantos do monitor. Esta barra permanece em qualquer dos aplicativos que se abra. Clicando-se no “Iniciar”, abre-se uma espécie de diretório principal e, com um simples movimento de mouse, novas janelas vão se abrindo, tornando disponíveis todos os outros aplicativos e pastas. Com um clique, pode-se então rodar um novo aplicativo, ou abrir um documento diretamente pelo nome do mesmo.

E até o famoso File Manager ganhou uma cara muito mais moderna, inclusive com novo nome: “Explorer”. Desempenhando praticamente o mesmo papel do seu

antecessor, ele tem novos recursos e está mais intuitivo e ao mesmo tempo mais poderoso. Além dos nomes dos arquivos, há ícones correspondentes e barras de ícones, para facilitar as opções mais usadas de gerenciamento, como deletar ou copiar “documentos”.

PERFORMANCE E MULTI-TAREFA

O que mais impressiona é a espantosa velocidade em que a nova versão do sistema operacional executa os programas do antigo Windows 3.1. O Word 6.0, por exemplo, “aproveitou” muito bem os recursos do novo sistema. Os ganhos de velocidade ao abrir o programa (em uma operação intensiva de acesso ao HD) chegaram a mais de 30% no 486 e ficaram em torno de 28% no Pentium.

Mas uma das grandes vantagens do Windows 95 é ele ser capaz de executar vários programas ao mesmo tempo, o que tecnicamente é conhecido como “multi-tarefa”. De certa forma, o Windows 3.1 também pode ser chamado de multi-tarefa, já que os programas são rodados ao mesmo tempo, mas nesse caso são interrompidos quando o usuário muda de um programa “aberto” para outro. No chamado multi-tarefa “preemptivo”, como o Windows 95, eles continuam realizando tarefas mesmo fora do primeiro plano.

Assim, pode-se deixar o computador formatando um disquete enquanto muda-se a tela para redigir um texto. Mas é importante lembrar que no Windows 95 o multi-tarefa preemptivo só será possível com aplicações feitas para o Win32, isto é, os programas de Windows em 32 bits.

MULTIMÍDIA E APLICATIVOS

O projeto do Windows 95 foi elaborado pensando também em multimídia, é claro. Todo o suporte necessário para isso já deverá estar incluso no próprio programa. O Video for Windows, por exemplo, deve ser muito mais poderoso e cheio de recursos.

Entre as inovações está o suporte para MPEG (as placas para se assistir a vídeos em tela cheia, veja **Computer Games** nº 8) e descompressão de vídeo e som em tempo real. Como todos os programas serão em 32 bits, os vídeos poderão ser apresentados em tela cheia, com altíssima qualidade e som puríssimo, tudo sem necessidade de nenhum hardware adicional, como a placa Real Magic para descomprimir MPEG, por exemplo, embora essas placas garantam melhor qualidade de imagem.

Outra implantação engenhosa da Microsoft foi a leitura de dados em CD-ROM chamada CDFS (**CD-ROM File System**, sistema de arquivos de CD-ROM), que é uma espécie aprimoramento de procura de dados em CD-ROM, o que em termos práticos significa maior rapidez na leitura.

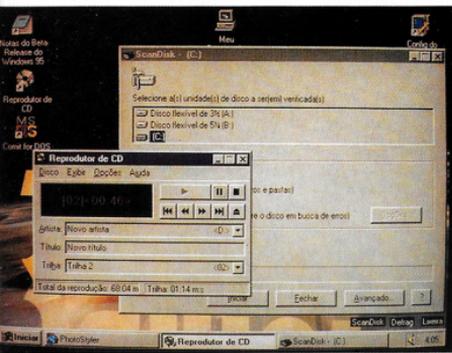
O pacote de programas do Windows 95 inclui novos utilitários. Há aplicativos de comunicação por modem, que permitirão acesso à redes americanas e ao serviço,

O que é uma versão “Beta”?

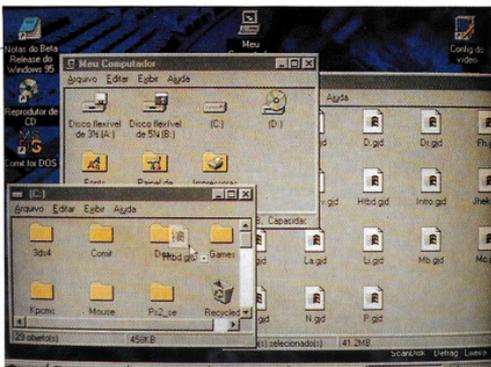
A Microsoft distribuiu cópias Beta, com o Windows 95 quase completo, para usuários e instituições selecionados a dedo pela própria empresa. Deste modo, a maior parte dos problemas que o sistema operacional, ainda incompleto, apresenta, podem ser resolvidos já na fase de produção, pois cada “betatester” irá detectar possíveis conflitos e defeitos antes do produto ser considerado pronto. Então estes “bugs” - erros de programação - são resolvidos e depois de muito tempo de teste, o software finalmente pode ir para o mercado. É claro que a distribuição e avaliação da versão Beta também antecipa divulgação e o aceitação dos usuários.

A honra de ser um “betatester” inclui alguns riscos. Na hora da instalação várias telas avisam que todo risco é do usuário: que dados poderão ser perdidos e que até mesmo o hardware poderá ser danificado. O produtor, claro, não se responsabiliza por nada disso. É o risco da curiosidade. O “betatester” recebe também um disquete e um envelope para enviar ao fabricante todas as “bugs” que encontrar. Há ainda uma questão: o programa só funciona por um tempo determinado (a versão testada por Computer Games estava prevista para durar até o dia 31 de março de 1995).

Estimase que para a avaliação do Windows 95 estão sendo convocados mais de 400.000 usuários em todo o mundo. Um recorde na indústria do software. Já dá para ter uma idéia do tamanho e da importância do projeto “Chicago”, ou melhor Windows 95, o nome oficial do programa.



Multitarefa: vários aplicativos podem ser rodados ao mesmo tempo



No Windows 95 todos os arquivos se tornam pastas

ainda em implantação, da Microsoft, que se chama "Microsoft Network". Com ele será possível conversar com gente do mundo inteiro e até fazer negócios, literalmente, da China! Mas a detecção e inclusão de um modem no Windows 95 não é feita automaticamente. É preciso usar o ícone "Modem" na pasta "Meu computador", para detectar e conectar seu modem. Mas o processo é fácil e muito rápido.

Um outro utilitário do Windows 95 é o famoso "ScanDisk", que identifica e conserta os possíveis erros no hard disk. A nova versão está mais elegante e rápida, já que tudo agora é em 32 bits. E o Windows 95 terá seu próprio otimizador de discos rígidos, chamado "Desfragmentador" (o antigo Defrag, do DOS), que pode rodar em "background", isto é, ele funciona enquanto roda-se outro programa.

Utilizando a versão Beta 2 do Windows 95 houve vários problemas, inclusive um pau no PC 486SX, e GPF (General Protection Fault, falha geral de proteção) com instalação incompleta numa segunda tentativa. O próprio fabricante anexa ao programa um "Leia-me" gigantesco, com os problemas já conhecidos do programa. Mas exatamente por isso trata-se de uma versão experimental, apenas para dar uma idéia de como será o

produto final. E, correções feitas, ao que tudo indica, o programa deverá tornar-se um novo padrão nos PCs, seguindo a tradição da Microsoft. Afinal, há cerca de 60 milhões de possíveis candidatas a não ver mais o "Iniciando o MS-DOS".

Luís Mazzaferro Júnior e Roberto Araújo

É possível até rodar dois jogos de DOS ao mesmo tempo, sem sair da tela do Windows 95



Windows 95 e OS/2 Warp: quem ganha?

Em dezembro de 1994, a IBM lançou a nova versão do seu sistema operacional de 32 bits, chamado OS/2 Warp. Com este software, a IBM pretende enfrentar a Microsoft lutando para liderar o mercado de sistemas operacionais de alta performance com trabalhos em multitarefa. O OS/2 é um dos sistemas mais estáveis no mercado, graças à sua estrutura robusta e a compatibilidade comprovada com programas do Windows 3.1 e do DOS.

O maior trunfo do OS/2 é a sua capacidade de rodar aplicativos do DOS e do Windows 3.1 em multitarefa preemptiva, isto é, você não precisa, em um programa de DOS em background, parar de discar com seu modem para um BBS enquanto formata um disquete, e, ao mesmo tempo, procura um arquivo escondido no HD. No Windows 95, o usuário tem que parar a digitação do modem enquanto o programa não estiver em foreground (com prioridade), pois este sistema não consegue rodar programas do DOS e do Windows 3.1 em modo multitarefa preemptiva. Quem não quer esperar pelo Windows 95 e tem um bom hardware em casa (no mínimo um 486 SX com 8 mega de RAM), pode optar pelo OS/2, por enquanto. Mas para um hardware mais fraco, é recomendável esperar mais um pouco pelo Windows 95.

Rodando jogos e programas

Nos testes de **Computer Games**, a maioria dos programas de Windows 3.1 rodou sem nenhum problema com a versão Beta do Windows 95. Mas não foi o caso do Photoshop, por exemplo. Uma mensagem do próprio Windows 95 apareceu avisando problemas com este software, e advertindo que será necessário um upgrade do fabricante do Photoshop para que ele funcione corretamente no novo sistema operacional.

Nos jogos de DOS, basta acionar o ícone para rodar o programa. Além da aparência normal, permanecem os recursos de Windows na tela. Dá até para rodar simultaneamente dois jogos de DOS "forniticos" por recursos do sistema, como Heretic e Descent. Os dois games rodaram perfeitamente! Não foi preciso ajustar nada na configuração de memória e os jogos ainda pareciam funcionar como no DOS, sem nenhum ganho considerável em velocidade, mas também sem nenhuma perda.

NOCTROPOLIS

Transforme-se em um herói dos quadrinhos

FOTOGRAFIA DE GUILHERME



Peter Gray sai da rotina de seu pequeno e confuso apartamento (acima), para viver incríveis aventuras no papel de Darksheer, dentro de uma história em quadrinhos (à dir.)

Todos os fãs de histórias em quadrinhos já sonham em participar das aventuras de seu herói favorito, enfrentando assassinos e derrotando os grandes gênios do crime.

Noctropolis pode ser a sua grande chance. O jogador participa da história como Peter

Grey, um insignificante vendedor de livros que, além de estar afundado em dívidas, perdeu a esposa, por ser muito chato. Sem dinheiro, mulher ou amigos, ele passa seu tempo lendo as aventuras de Darksheer, um herói dos quadrinhos que luta para salvar a megalópole "Noctropolis" da dominação do crime organizado. O maior desejo de Peter é participar de uma das histórias, vencendo o concurso promovido pela editora da revista,

que promete um prêmio especial: "Um dia na vida de Darksheer".

Preparado para mais um dia comum, na sua entediante rotina, Peter se surpreende quando tocam a campainha. É uma notificação da editora de Darksheer: ele venceu o concurso. Os brindes são apenas duas moedas: uma dourada e uma prateada. Ao examinar uma delas, um portão surge do nada e Peter é sugado para outra dimensão. Ele está nas ruas da cidade de Noctropolis, lá pelo no ano 2000. Agora seu papel é o de Darksheer. O grande herói desta vez é você, Peter!

UM NOVO DARKSHEER

O verdadeiro Darksheer desapareceu de Noctropolis, sem que ninguém soubesse o motivo. Sua namorada e ajudante, Stiletto, está inconsolável. Depois de perder o parceiro, se rebelou-se contra tudo e todos. A população, agora completamente desprotegida, ficou amedrontada, submetida a uma legião de vilões. O caos tomou conta de Noctropolis. E o povo não vai acreditar nessa história de um novo Darksheer. Peter terá de agir



Vai ser difícil conquistar a confiança de Stiletto (acima), a namorada de Darksheer

FILE MANAGER

Fabricante: Electronic Arts
Configuração mínima:

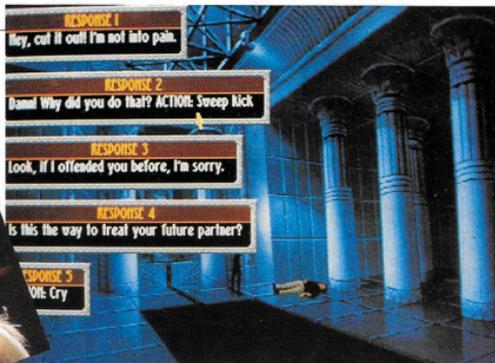
486 SX, 4 megabytes de RAM, kit multimídia MPC1 (velocidade simples)

Requisit: placa de vídeo compatível com VESA SVGA (640x480 pixels)

Controlers: mouse ou teclado
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R\$ 85,00



As ruas sombrias de Noctropolis (à esq.) e os perigosos vilões (abaixo) dão o clima de mistério



FOTOS: DAJAMES DE GUILI

como um verdadeiro herói, localizando suspeitos e defendendo os inocentes.

À primeira vista, a turma dos vilões chega a ser engraçada, com tipos que variam de médicos loucos a uma atriz de teatro, incluindo mutantes e até um vegetal. Cada habitante da cidade tem alguma informação importante, inclusive sobre os bandidos. Mas as pessoas não confiam em ninguém e devem ser conquistadas com muita conversa, para depois responder suas perguntas.

A estrutura é simples e a interface de comandos e verbos prontos fica disponível através de letras no teclado ou por um menu, que é acionado com o "botão 2" do mouse em qualquer lugar da tela do jogo. Neste menu é possível escolher suas ações, que variam entre "talk" (para conversar) e "get" (para pegar um item), como também controlar o volume do som, salvar e carregar "saves" do jogo.

A maior parte dos itens está muito bem escondida entre os escuros cenários do jogo. É preciso procurar com atenção para localizar os objetos importantes. Tudo que é acumulado durante o game fica guardado em um inventário, que pode ser acionado pelo menu. Para "ver" um item, basta clicar sobre ele no inventário, que uma descrição é apresentada em formato de texto. Se o jogador quiser "usar" o item em algum lugar, é preciso estar no local certo e na hora certa. Isto porque não é possível movimentar qualquer item para qualquer lugar, pois o jogo é que, automaticamente, libera a utilização do objeto no alvo certo. Uma preocupação a menos.

BELEZA E MISTÉRIO

Para se locomover em Noctropolis, Peter utiliza o mapa da cidade. Os locais vão surgindo no mapa depois que alguém cita um endereço específico, ou quando um papel ou algum item dá uma pista. Os lugares que se pode visitar são representados por ícones, que tem legendas na parte inferior da tela do mapa.

Sem cenas em 3D ou sofisticadas tecnológicas, frequentes na maioria dos jogos, Noctropolis tem gráficos muito bonitos, todos produzidos a partir de desenhos ➤

Nos diálogos, (ao alto, à dir.) seja cauteloso e não diga bobagens. Converse com todos os habitantes da cidade, como o padre Desmond (à dir.), que tem boas dicas



Guia prático do super-herói

- * **VASCULE TUDO! NÃO DEIXE NENHUM MILÍMETRO CÚBICO SUSPEITO ESCAPAR DE SUA PODEROSA VISÃO. HÁ ITENS ESCONDIDOS POR TODO LADO.**
- * **QUANDO ENCONTRAR ALGUÉM PARA CONVERSAR, PERGUNTE TUDO SOBRE OS VILÕES QUE ESTÃO ASSUSTANDO NOCTROPOLIS. SÓ ASSIM SERÁ POSSÍVEL ACESSAR NOVAS LOCALIDADES NO MAPA.**
- * **OS ITENS SÓ PODEM SER USADOS EM LUGARES ESPECÍFICOS DO JOGO. TENTE UMA VEZ EM CADA CENA, SE NÃO FUNCIONAR, OU SE PETER DISSER QUE SÓ MAIS TARDE O OBJETO SERÁ ÚTIL, DESISTA E CONTINUE JOGANDO. SAIBA ESPERAR. A HORA CERTA CHEGARÁ QUANDO O OBJETO "FUNCIONAR" NA CENA DEPOIS DE ALTERAÇÕES.**
- * **EXAMINE TUDO O QUE FOR PARA O SEU INVENTÁRIO. BASTA "OLHAR" O OBJETO. DESTA MODO SERÁ POSSÍVEL ABRIR NOVOS LOCAIS NO MAPA DA CIDADE.**
- * **SEJA CHATO. ESGOTE SEMPRE TODAS AS PERGUNTAS POSSÍVEIS À UMA PESSOA. NÃO DEIXE PASSAR NADA! ISTO PORQUE MUITAS DICAS ESTÃO "ESCONDIDAS" NO MIO DE FRASES APARENTEMENTE TOLAS.**
- * **NÃO SEJA EXIBIDO OU ARROGANTE AO FAJAR COM ALGUÉM. ISTO PODE ACABAR PREJUDICANDO SUA REPUTAÇÃO. SÓ FALE QUE VOCÊ É O NOVO DARKSHEER QUANDO JÁ ESTIVER VESTINDO A ROUPA DO HERÓI.**
- * **QUANDO CONQUISTAR A PARCERIA DE STILLETTO, USE-A EM SITUAÇÕES DIFÍCEIS, PARA DISTRAIR AS PESSOAS. COM SUA BELEZA A MOÇA ARRASA!**
- * **SER SUPER-HERÓI NÃO É FÁCIL. VOCÊ VAI PRECISAR TAMBÉM DE UM POUCO DE SORTE.**

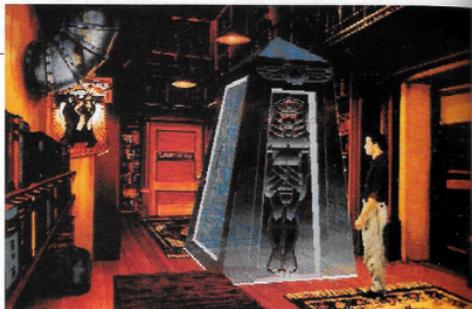


Os desenhos, como o da Catedral (acima), foram produzidos artesanalmente. Os cenários são cheios de detalhes (acima, à dir.) e há vários objetos importantes escondidos

feitos à mão, num trabalho artesanal. Há objetos e locais tão perfeitos que parecem fotografias. Mas o melhor exemplo da beleza do jogo fica por conta das cenas dentro da Catedral, que têm detalhes incríveis. A perfeição das imagens dos santos e dos vitrais que enfeitam o lugar é impressionante, tal como as cenas na cidade vista de cima, muito realistas.

Neste jogo, todas as personagens são atores reais, que aparecem em forma digitalizada dentro dos cenários. A impressão é que eles interagem diretamente com o jogo, circulando pelas ruas de Noctropolis. Ao conversar com alguém pela primeira vez, aparecem vídeos, para caracterizar as personagens, mostrando as caras e bocas de quem está falando. Depois os diálogos passam a ser em forma de texto puro, isto é, sem falas ou vozes, com a quantidade de vídeos e textos muito bem equilibrada.

A trilha sonora também é muito bem produzida e faz um ótimo uso do padrão General MIDI. Quem tem uma



FOTOS: DAUMIER DE GAUL

Sound Blaster 16 e estava precisando de um bom motivo para fazer um upgrade para General MIDI, pode se entusiasmar, pois seria uma pena ficar sem ouvir essas músicas.

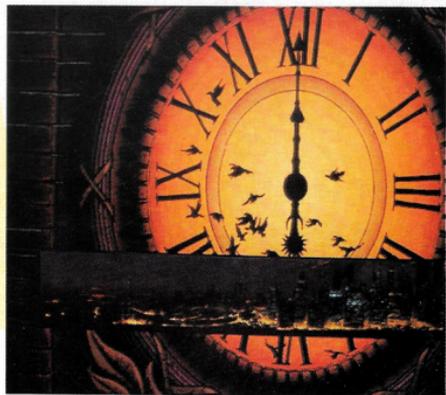
O maior charme da cidade é a atmosfera sombria das ruas e imensas construções. O visual é de tirar o fôlego. Na verdade, depois de um terrível desastre atômico, formaram-se nuvens negras, que cobriram a luz do sol. Condenada a viver mergulhada na escuridão da noite, Noctropolis é uma cidade desgraçada mas, por conta dessa catástrofe, o clima do jogo ficou muito mais intrigante, cheio de mistérios.

Luiz Mazzaferro Júnior ♦

CHEGANDO À CIDADE, NÃO SE ASSUSTE. SIGA ESTAS DICAS PARA ANDAR PELAS RUAS ESCURAS DE NOCTROPOLIS:

- * Converse com o jornaleiro para pegar informações importantes e abrir novas localidades no mapa da cidade.
- * Pare na Catedral. Lá Peter vai perceber que há um gárgula (monstro que mistura homem, dragão e pássaro pré-histórico) logo na entrada e o bicho não está a fim de fazer amizades. Olhando cuidadosamente, dá para perceber que há um fio elétrico "escondido" do lado esquerdo da tela, embaixo da coluna. Usando o fio com a caixa de forças, que pode ser aberta na coluna da direita, monte uma armadilha. Apanhe também uma lança solta, que faz parte da grade de proteção, e amarre ao fio. Pronto! Ao jogar a lança no bicho, ele morre eletrocutado!
- * Agora entre na Catedral e dê uma geral na arquitetura do local. O padre Desmond o espera no confessionário. Ao abrir a cortina, Desmond aparece com uma arma, amedrontado e inseguro. Seja cauteloso! Converse com ele medindo as consequências de suas perguntas e respostas. Ele vai lhe dar informações e uma espécie de mandíbula (um osso).
- * Siga para o Instituto de Pesquisas. Depois de entrar no local, cheio de estátuas, você usa o osso que recebeu do padre e o coloca na bandeja para obter informações sobre o tal osso. Mais pistas para Peter!
- * Agora sua missão será conquistar a confiança de Shilleto, a namorada de Darksheer. A perua não é fácil! Quer um conselho: desista dela por enquanto. Bota um papinho e se manda. Agora é com você!

Noctropolis tem um visual de tirar o fôlego



Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE AUTOMÓVEIS

ANO 19 - NÚMERO 105

MECÂNICA

10 ANOS

AGORA DUAS REVISTAS EM UMA APENAS R\$ 3,70

CHEVROLET ST0

CHEGOU A PRIMEIRA MID SIZE NACIONAL, MAIOR QUE UM CARRO E MENOR QUE UMA PICKUP. MOTOR 2.2i. A PARTIR DE R\$ 16.5 MIL.

SEGREDO

Parati

SUPER EXCLUSIVO
FOTOGRAFAMOS A NOVA PARATI, PRONTA PARA SER LANÇADA

E MAIS:
■ GOL GLI 1.8
■ UNO 1.6 mpi
■ LOTUS EUROPA
■ HOT FORD 46...

SERVIÇOS PARAFUSOS: EVITE PROBLEMAS - FILTRO DE AR: FAÇA A MANUTENÇÃO - FREIOS A TAMBOR: COMO REVISAR

MECÂNICA IMPORT

PONDA Prelude

RANGER XU

SISAL
R\$ 3,70

AGORA
MECÂNICA
E MECÂNICA
IMPORT ESTÃO
EM UMA ÚNICA
REVISTA, A
MAIS COMPLETA
REVISTA DE
AUTOMÓVEIS
DO BRASIL

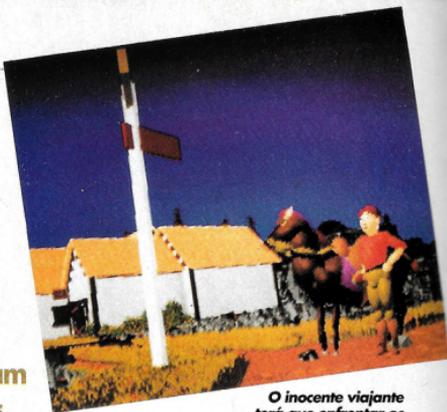
SISAL
EDITORA

ECSTÁTICA

Destrua os monstros diabólicos que tomaram conta de uma pequena vila de camponeses

Em *Ecstática* tudo acontece por volta do ano 900 antes de Cristo (até que enfim, um game que não se passa no futuro), em uma cidadezinha com pouquíssimos habitantes, na sua maioria camponeses. Um pobre viajante pára na cidade, a fim de tomar um pouco de água, alimentar o animal e descansar por algumas horas. O que o coitado não imagina é que o lugarejo está dominado por demônios e criaturas horríveis.

Quando descobre o perigo, num gesto heróico, ele decide acabar com os monstros sozinho, já que a maioria da população foi cruelmente dizimada. Bem, na verdade ele até tenta fugir, mas é inútil, pois a ponte que liga a cidade à estrada, onde ele deixara o cavalo, caiu, e não há ninguém para consertar. Sua única esperança é ficar, explorar a cidade, conversar com os feridos procurar passagens secretas para ficar seguro enquanto tenta acabar com os monstros.



O inocente viajante terá que enfrentar os demônios do povoado

O mais interessante e, ao mesmo tempo chato, é que em *Ecstática* não se pode guardar itens em um inventário ou bolsa: tudo que é pegado tem que ser guardado em uma das duas mãos da personagem. Para utilizar um objeto, é preciso largá-lo em um local específico, onde se pretende usá-lo. Não se pode ficar com mais do que dois itens na mão ao mesmo tempo e todos os objetos devem ser "revezados". Isto torna o jogo mais difícil, pois deste modo é necessário gastar muito tempo armazenando tranqueiras em salas ou quartos, para que nada seja perdido durante a história.

É impossível fugir, pois a ponte, única saída da cidade, está quebrada

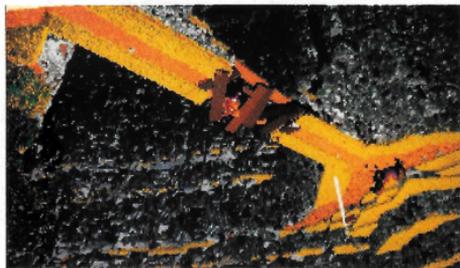
INTERFACE ESQUISITA

A interface, maneira com que se controla o boneco, em *Ecstática* é bastante estranha. Praticamente todas as funções de controle do viajante são baseadas no teclado numérico do computador.

As setas direcionais movimentam a personagem na tela em todos os sentidos (direita, esquerda, etc...). Os botões diagonais (7, 9, 1, 3) são utilizados para executar ações quando você entra em uma briga. Por exemplo: as diagonais de cima (botões 7 e 9 do teclado) servem para desferir socos e tapas; já as diagonais de baixo (1 e 3), são usadas para apanhar itens no chão ou em cima de mesas, etc.

OBJETOS EM FORMA DE ELIPSE

Os gráficos misturam 3D com cenários bitmaps. As personagens



FOTOS: DANIELE DE GULI

Ecstática é um adventure cheio de ação, do tipo "videogame". Inspirado no game *Alone in the Dark*, um dos grandes sucessos da produtora Spectrum Holobyte, a tecnologia com a qual o jogo foi desenvolvido é muito parecida com a de *Alone*, mas o modo de jogar e o controle sobre a personagem são bem diferentes. Como *Ecstática* só existe em versão CD-ROM, pode oferecer muito mais recursos ao jogador, como vozes digitalizadas e cenários mais bem elaborados.

FILE

MANAGER

Fabricante: Pygnosis

Distribuidor no Brasil:

Impressoras

Configuração mínima:

480 SX, 4 MB de RAM,

1/2 milimídia (MPC1, velocidade

simplex (MPC2, dupla

velocidade, recomendada)

Requer: placa de vídeo VGA

Controles: mouse, teclado

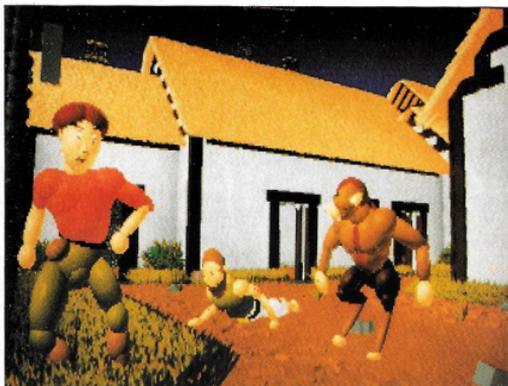
Utiliza: mínimo de 1 e máximo

de 72 MB no hard disk

[para maior velocidade]

Apresentação: um CD-ROM

Preço médio: R\$ 80,00



FOTOS: DIMANER DE OLIVEIRA

Fuja dos monstros e peça informações aos sobreviventes

têm membros e músculos arredondados, devido à tecnologia de objetos em forma de elipse. Assim, todas as partes de um membro ou de um ser vivo podem ser animadas sem uma aparência "robótica", característica do jogo Alone in the Dark. Um braço, por exemplo, em Ecstática, tem formas curvilíneas e suaves, mais parecidas com a vida real.

Em interação com os objetos em terceira dimensão está o cenário bitmap, que funciona como uma espécie de papel-de-parede. Os ítems e objetos são, na maioria, feitos em três dimensões, mas estão sobrepostos no cenário bitmap. As cenas são bem produzidas e os detalhes são grandes, mas mesmo assim Ecstática fica devendo por não ser em Super VGA.

O jogo não tem sons da natureza, mesmo com a aventura se passando na (maioria das vezes), dentro de florestas, perto de animais. Em termos de efeitos sonoros, apenas alguns grunhidos e passos são reproduzidos, para dar um certo ar de realismo. Quando se tenta pegar um objeto no cenário, por exemplo, a personagem fala alguma frase, mas não é nada significativo... Um pouco repetitiva, a trilha sonora tenta passar o clima de suspense que o game apresenta, mas não consegue.

Apesar de suas limitações, o jogo tem um enredo interessante, belas imagens e pode até agradar, mas, em termos de diversão e desafio, está distante do clássico Alone in the Dark

Luiz Mazzaferro Júnior

Prepare-se para enfrentar os monstros

➤ Como a maioria das suas ações não passam de socos, seja cauteloso e estratégico ao brigar com um inimigo. Esconda-se em algum lugar e desça a lenha no inimigo!

➤ Há uma espécie de urso em uma das cabanas da cidade. Fique escondido atrás da parede da lareira e dê muitos socos na pança dele. Tome cuidado com as investidas do bicho!

➤ Para guardar itens em segurança, escolha um ponto ou uma sala qualquer, onde você possa voltar sempre para colocar e retirar objetos guardados. Faça uma espécie de "armazém" no local.

➤ Muitos itens, principalmente os mais pesados, podem ser utilizados como poderosas armas em uma luta. Tudo que lhe parecer uma ferramenta ou arma, recolha e use nos bichos.

➤ Alguns dos sobreviventes da cidade podem falar com você. Tente se aproximar deles e pedir informações.

➤ Sempre que puder, tente fugir de um monstro ao invés de matá-lo. Principalmente se o bicho for muito forte!

➤ A turma de botões F1, F5 e F9, podem ser usadas como indicadores da velocidade na qual sua personagem anda. A ordem apresentada mostra desde o nível mais baixo de velocidade (andando com cautela), até o mais alto (correndo), útil para fugir dos monstros!



Quando matar um monstro, passe na igreja para rezar um pouquinho, mas fique atento (acima), podem surgir inimigos

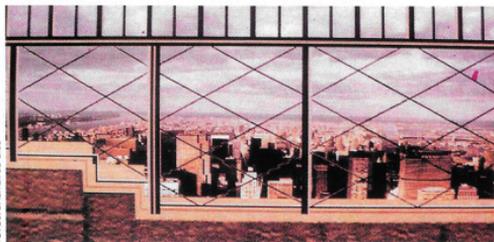
A maioria das ações do jogador são socos (à esq.). Mas é preciso ter estratégia para brigar (à dir.)



HELL CAB



Um passeio por diferentes épocas, a bordo de um táxi endiabrado



FOTOS: DANIELE DE GIULI

A viagem começa em New York, no Empire State (acima). Uma das paradas é na Roma Antiga, antes de Cristo (abaixo)

Depois de perder um voo de conexão no Aeroporto Internacional de New York, que tal um passeio pela cidade? Afinal, há tempo de sobra. A sugestão é de um motorista de táxi e o passeio promete ser muito mais que um inocente roteiro turístico. Talvez você não tenha notado o número 666 (o número da "Besta") na placa do carro, nem o brilho diabólico nos olhos do motorista. Não importa. Agora é tarde demais para voltar atrás. Este é Hell Cab, o táxi do inferno.

O motorista diz que já planejou um passeio especial. A primeira parada é o Empire State e na hora de pagar a corrida, um problema: seu dinheiro nunca será suficiente. A saída é assinar um contrato, depositando sua alma como garantia. Caso não cumpra o contrato, sua alma

será transferida para a Empresa de Transportes HellCab. Faça também o teste HellCab, respondendo cinco questões, que servem para avaliar sua alma. Seja bondoso e responda da maneira mais correta possível, caso contrário parte da sua alma será transferida imediatamente.

VIAGEM NO TEMPO

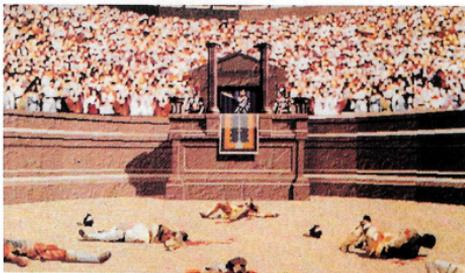
Hell Cab é um adventure com uma pitada de ação, pois além de exigir que o jogador tome decisões, encontre itens e soluções, requer habilidade para acabar com gladiadores romanos da Antiguidade ou sobreviver nas trincheiras da I Guerra Mundial. O passeio de táxi é uma viagem no tempo, passando por momentos trágicos da História da Humanidade. Para se libertar é preciso encontrar "portais", que o levem de volta ao Empire State. A missão fica mais fácil com esta versão que tem narrações e textos em português.

O jogador começa o jogo com três vidas e com um determinado número de "almas", mostradas no "almômetro", juntamente com o valor da corrida a ser paga. Dependendo das decisões tomadas no decorrer do jogo, o nível de almas é alterado e cada vez que o jogador perde uma vida é enviado para a área de recepção do inferno, onde o próprio Satã informa o número de vidas restantes. Há uma sacola para guardar objetos encontrados durante o jogo, inclusive dinheiro. Além de dinheiro, os caixas automáticos definem regras do jogo e fornecem informações sobre os diferentes períodos da História.

Passeando por vários países e épocas, Hell Cab tem bons gráficos, com animações e imagens digitalizadas de personagens e objetos. Os cenários são elaborados, reproduzindo diversos ambientes, como o edifício Empire State, o Coliseu, as trincheiras da Primeira Guerra Mundial ou mesmo uma selva Jurássica. Confira o roteiro dessa viagem.

ROMA 59 A.C.

Há corpos espalhados por toda a arena do Coliseu. Depois de conversar com o Imperador, o jogador acaba preso e tem que escolher um dos três desafios: enfrentar o gladiador na arena, lançar as mulheres aos leões ou passar pelo "Punho de Aço", uma espécie de máquina com vários obstáculos como marmetas e machados que balançam de um lado para o outro, presos a uma corda.



FILE MANAGER

Fabricante: Pepe Moreno
Tipo: Adventure
Utiliza: 3,5 MB na Winchester e 460 MB no CD
Configuração Mínima:
 PC 386 com 4 MB RAM e Windows 3.1
Gráficos: VGA 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: mouse
Preço: R\$ 70,00
Apresentação: 1 CD



Transportar o “Punho de Aço” é muito difícil. Mas não seja covarde a ponto de lançar as mulheres aos leões: isso pode parecer mais fácil, mas vai levá-lo direto ao Inferno. Prefira o desafio do gladiador e, ao sair da cela, não esqueça de pegar a faca e o tridente que estão encostados na parede. Escolha uma arma e parta para a briga. Vencendo, pode-se escolher entre matar ou poupar a vida do gladiador. Matando-o retorna-se ao Empire State rapidamente, porém perde-se metade da alma pela má ação. Poupano-o, sua alma permanece intacta, mas lá vai você de novo para as masmorras. Nesse caso, quando o guarda estiver distraído, pegue as chaves e abra sua cela.

Para livrar-se de vez dos romanos, escolha entre enfrentar o “Punho de Aço”, ajudar o mendigo ou dar liberdade a uma das prisioneiras. Se preferir libertar uma das prisioneiras, ela tentará seduzi-lo: não caia nessa, pois um pouco de prazer pode custar parte da sua alma. Em qualquer alternativa chega-se ao Empire State. Saque um pouco de dinheiro, para pagar o taxista e volte ao táxi. Seu passeio continua.

FRANÇA 1916

Mais mortes. Agora numa trincheira, em plena I Guerra Mundial. Bem na sua frente há um soldado caído. Aproveite para conversar com ele enquanto há tempo, pois ele foi baleado e está morrendo. Pelo socorro, dá para perceber que se trata de um francês. Diga a ele que você é brasileiro e que vai ajudar a França, para conseguir algumas instruções importantes. Mas tome cuidado e seja rápido pois a trincheira foi invadida e os alemães estão por toda parte.

Siga em frente até encontrar um homem morto, ao lado de uma cabana, próximo à trincheira. Pegue a arma e a máscara e acenda a lanterna para ver o mapa que indica as três saídas. Nem pense em sair pelo norte, pois lá há ataque de aviões. Agora restam duas saídas ainda, ao sul no “bunker A” e a sudeste no “bunker F” (hospital). No sul (bunker A) há um mendigo, que lhe pedirá uns trocadinhos. Dê uma boa grana ao coitado, para passar de fase numa boa. Se preferir ir ao hospital (bunker F), encontrará o “anjo da vida”. Siga-o e passará de fase sem gastar grana nenhuma.

PERÍODO JURÁSSICO

Imensos animais pré-históricos e constantes erupções vulcânicas, num cenário aterrador, onde não há muito o que fazer. Quem não precisar sacar uma quantia extra de dinheiro para pagar o taxista, só precisa virar à direita e seguir em frente, para encontrar um espécie de caverna (um dos portais). Como mágica você aparece bem no alto do Empire State. Caso precise de mais dinheiro,



FOTOS: DAUMER DE CHUI



basta procurar na mata pré-histórica. É recomendável tomar cuidado com o dinossauro no poço de piche e ficar longe do vulcão, pois há profundas fendas, cheias de lava incandescente. E não se assuste se de repente der de cara com o temível Tiranossauro Rex.

O diabo pode ser traíçoero. Para evitar traições, desça até o Inferno, onde está estacionado o táxi e aproveite para entrar no táxi e queimar o contrato. É hora de voltar ao aeroporto. Talvez você ainda consiga pegar o próximo voo.

Homero Marak Silveira

Depois de passar por uma trincheira na Primeira Guerra Mundial (ao alto), o passageiro vai para uma floresta pré-histórica, entre os dinossauros (acima)

Retire todo dinheiro que puder nos caixas automáticos, seguindo as instruções, todas em português

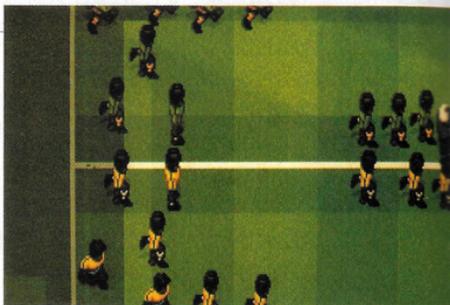


Guia para um passeio infernal

- ✓ Não perca tempo. Realize as ações o mais rápido possível, pois o taxímetro está trabalhando e, se demorar demais, a tarifa será muito alta. Isso pode custar parte de sua alma.
- ✓ Seja prudente ao tomar decisões. Um erro pode comprometer sua alma.
- ✓ Preserve sua vida salvando o jogo a cada obstáculo superado.
- ✓ Sempre que encontrar um caixa eletrônico, retire o máximo de dinheiro possível. E seja econômico, nunca gaste demais.

empire SOCCER 94

**Escolha seu time,
entre em campo e
torne-se campeão
da Copa do Mundo**



Participe da Copa do Mundo (ao alto) e faça muitos gols (acima), escolhendo no cuidado a formação de seu time (à esq.)

chega perto do gol adversário e morrer de felicidade, quando toda a galera grita após um gol. Participam de Empire Soccer todos os times da Copa do Mundo de 94, inclusive alguns que não conseguiram se classificar, como é o caso da Inglaterra.

Há três opções diferentes de jogo:

TREINAMENTO - Nesta modalidade o jogador faz um treino, no qual pode escolher o nível de dificuldade do jogo. No nível 1 controla-se plenamente a bola, como se ela estivesse "grudada" nos pés do jogador. As dificuldades vão aumentando progressivamente e no nível 5 pode-se perder a bola, com qualquer movimento brusco, para o adversário, que pode ser um outro jogador ou o próprio computador.

EXIBIÇÃO - Agora a coisa é um pouco mais séria, pois é um jogo de verdade. Depois de escolher a opção Exhibition na tela principal, defina o número de times e a seleção a ser comandada. A seguir, na mesma tela, escolha o time adversário. O jogador pode selecionar também a duração da partida, que varia de 1 até 10 minutos, cada tempo. Escolha se prefere jogar com o Mouse, Joystick, Keyboard 1 (nas setas, para um jogador), Keyboard 2 (nas letras do teclado, para um segundo jogador) e ainda se o jogo será contra outra pessoa ou contra o computador.

Em dia de muita chuva, os fanáticos por esportes já podem jogar futebol sem sair de casa, com Empire Soccer, da Empire Software. Simulando jogos de verdade, o game permite uma visão de 45º do campo. Os jogadores podem dar "carrinhos", bicicleta, mergulhar num "peixinho", e até driblar o goleiro e fazer um goloço. Pode ser a sua chance de, finalmente ser um craque e jogar uma Copa do Mundo.

Mas as regras são rigorosas. Quem fizer uma falta muito dura vai levar cartão amarelo do árbitro e pode até ser expulso. Para evitar riscos, pode-se substituir um jogador pendurado com um cartão amarelo por outro sem nenhum. O jogo vem em um único disquete, os gráficos são simples, mas é bem divertido. Com o ótimo som, dá até para ouvir a torcida vibrando quando se

FILE MANAGER

Fabricante: Empire Software
Tipo: Esporte
Utiliza: um mega no Hard Disk
Som: Roland, ADLib; Sound Blaster; PC Speaker (somente para efeitos sonoros)
Distribuidor no Brasil: Brazil Games
Configuração mínima: 386 SX, 4 megabytes de RAM, gráficos VGA
Controle: mouse e joystick
Apresentação: em CD-ROM
Preço médio: R\$ 50,00



FOTOS: DA LÍNEA DE CIMA

**As regras são duras:
o juiz distribui cartões amarelos**

É possível também definir qual a habilidade especial do seu time: Power Drive, Snap Shot, Banana Shot, Super Barge, Speed Burst e Super Dribble, mas vale escolher apenas uma delas (veja box). Determine a formação do seu time, que pode ser 5-3-2, 4-2-4, 4-3-3, 2-4-4, 4-4-2 e depois escolha se você é um novato ou um profissional, para então selecionar **PLAY**.

COPA DO MUNDO- Agora é prá valer! É sua vez de ir para a Copa. São 6 grupos, com 4 times cada um, com 36 jogos no total, seguidos pelas oitavas-de-final, que são eliminatórias. Cada jogador escolhe um time e aí é esperar a vez de jogar. No campo, escolhe-se carau-coroa, com as setas, para ver quem escolhe o campo. Agora é com você amigo. Inspire-se no Romário para fazer uns gols e vencer essa Copa. A taça dourada no final do jogo vale o esforço.



Fernando Paternostro Araújo

**A taça dourada
no final do
jogo vale o esforço
e o desespero
do técnico**



Habilidades Especiais

Antes de iniciar cada partida o jogador pode escolher uma habilidade especial. Para usá-la, aperte e segure o botão **Shift** da direita, para o jogador um, e para o jogador dois, a barra de espaço.

POWER DRIVE

Um chute poderoso, mas que vai apenas em linha reta. Pode ser usado para pegar a bola rapidamente no ataque ou para marcar gols. Tenha o Power Drive num ângulo de 45 graus na direção do gol, para tentar pegar o goleiro desprevenido.

SNAP SHOT -CHUTE SIMPLES

Permite que o jogador se movimente e chute a gol sem muito esforço. Não importa para que lado o jogador esteja virado, este movimento é muito útil, especialmente para iniciantes, pois garante um chute no gol ou muito perto dele.

BANANA SHOT -CHUTE NO ÂNGULO

É um chute com efeito, e faz com que a bola siga em direção ao ângulo certo, não importa para que lado o jogador esteja virado (até o máximo de 90°). É um ótimo recurso para chutar a bola a gol depois que se perde o ângulo de chute.

SUPER BARGE

Este é para aqueles de natureza violenta. O jogador controlado vai piscar por um curto período, durante o qual ele vai derrubar qualquer um que tocar. O juiz não vai penalizá-lo por isso. Mas seja cuidadoso, pois você pode derrubar seus próprios jogadores.

SPEED BRUST

Com o Speed Brust obtém-se uma maior velocidade, por alguns segundos. Aproveite para furar a defesa adversária de um modo espetacular. Tenha certeza que está pronto para esta súbita velocidade, ou vai acabar fora do campo.

SUPPER DRIBBLE

Este movimento vai fazer com que a bola fique "grudada" nos pés do jogador e também que ele fique mais veloz, por um curto período de tempo. Permite virar muito rapidamente, correr entre os jogadores e os goleiros. Este movimento pode ser muito poderoso quando se está perto do gol.

Instalação

O **Empire Soccer** pode ser rodado do disquete ou ser instalado no **Hard Disk**. Para simplesmente rodar o jogo do disquete, coloque-o no drive e digite **A:(ou B):** e em seguida **A:\soccer**. O jogo entra automaticamente, mas vai ficar muito lento.

Para instalar **Empire Soccer** no **HD** é preciso ter pelo menos **1,4MB** de espaço livre. Coloque o disquete no drive e no **A:**, digite **Install c:**, para criar o diretório chamado **EMPSOC** no drive **C:**.

Para rodar o jogo digite:

CD\EMPSOC
e depois **SOCCER**

Caso bem na hora de ir para o campo apareça escrito **OUT OF MEMORY** vai ser preciso configurar a memória.

Para rodar o **Empire Soccer** você precisa de pelo menos **570K** bytes de memória livre. Para checar a memória disponível em seu micro digite **CHKDSK** ou **MEM** no drive **C:**.

Se não houver memória suficiente, não se desespere. Dê um boot (**CTRL+ALT+DEL**). Quando aparecer **"INICIANDO MS DOS"**, aperte a tecla **F8** e faça o boot seletivo, carregando apenas

DOS= HIGH, UMB
DEVICE = C:\DOS\HIMEN.SYS.

MILLENNIUM AUCTION

FOTOS: DALMER DE OLIVEIRA



Participar de leilões, comprando e vendendo obras de arte, é o objetivo deste novo jogo em CD

“**D**ou-lhe uma...dou-lhe duas...dou-lhe três! Vendido o quadro, por 60 milhões de dólares, para a senhora com vestido metálico!” Imagine um leilão, no ano 2000, repleto de gente com trajes esquisitos e equipamentos eletrônicos de realidade virtual. Os leilões de objetos de arte do game Millennium Auction acontecem nesse cenário futurista. Na trama prevalecem a cobiça e o poder do dinheiro. Dirigido a um público até

especial, já que exige algum interesse pelas artes e seu mercado, o jogo tem uma história interessante e um visual elaborado, com perfeição nos detalhes.

Em Millennium Auction (que em português significa algo como o “O Leilão do Milênio”) tudo começa a partir do momento em que um desconhecido colecionador de obras de arte, Derek Movigne, decide simplesmente queimar três quadros do holandês Vincent Van Gogh, um dos maiores gênios da pintura, que produziu quadros que estão entre os mais caros do mundo. A partir daí, a indignação toma conta do mundo da arte e os especialistas decidem organizar uma espécie de confederação, denominada “World Body Auction

House”, que tem como objetivo proteger as maiores obras de arte do mundo.

Todos os integrantes deste grupo foram selecionados cuidadosamente. A princípio são pessoas acima de qualquer suspeita e sem vestígios de loucura, para evitar “incêndios” como o de Derek. O jogador faz parte desta organização e deve zelar pelo patrimônio artístico mundial e participar das reuniões da World Body. Nas reuniões é preciso trocar, comprar e barganhar com os outros integrantes do poderoso grupo, as obras de arte mais valiosas e esquisitas que se pode imaginar.

Nas exposições (acima, à dir.), aproveite para conversar e obter informações. Durante o leilão, (ao lado) mostre toda sua habilidade em negociar

RIQUEZA E PODER

No início do game, o jogador escolhe um entre sete especialistas em arte, cada um de um país diferente. Cada personagem tem seu próprio temperamento e um objetivo diferenciado dentro do jogo. Alguns conhecem melhor o mercado e são mais inteligentes, mas dispõem de menos dinheiro, outros são menos informados, mas tem muito dinheiro para investir.

Escolhendo sua personagem, há várias opções diferentes de ação. É importante conversar com os “gurus” da arte para obter informações sobre raridades e saber valorizar adequadamente cada obra. Nos leilões pode-se ar-



FILE MANAGER

Fabricante: Eidoson
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração mínima: 486 SX, 4 megabytes de RAM (8 MB recomendado), kit multimídia MPC2 (dupla velocidade)
Requer: Windows 3.1 configurado para 256 cores
Controle: mouse
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R\$ 70,00



FOTOS: BAUMER D



O jogador escolhe um dos especialistas para jogar (à esq.). As figuras humanas (acima) têm ótimas expressões faciais e corporais

rematar quadros e esculturas e até mesmo “policiar” os seus “concorrentes”, ou seja, os outros participantes da confederação, para identificar suas estratégias de compra. Por fim, o objetivo principal é adquirir as obras mais importantes e ficar mais rico do que seus colegas, para massacrá-los com seu poder e glória.

A interface de Millennium Auction (ou seja, o relacionamento do jogador com o jogo) também é um pouco diferente. Para acessar um item proposto na tela, não basta clicar com o mouse em cima do “alvo”, como é comum na maioria dos games. É preciso carregar, lite-

ralmente, o ícone até o alvo, para poder acessá-lo. Para vender um quadro, por exemplo, deve-se carregar o ícone “Sell” até ficar sobre o objeto, para que a ação seja executada. Também há pouca interação do jogador sobre as “falas” e a movimentação das personagens.

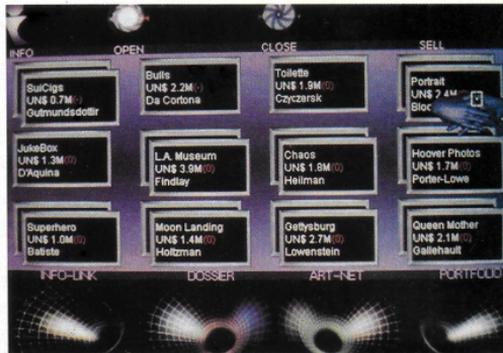
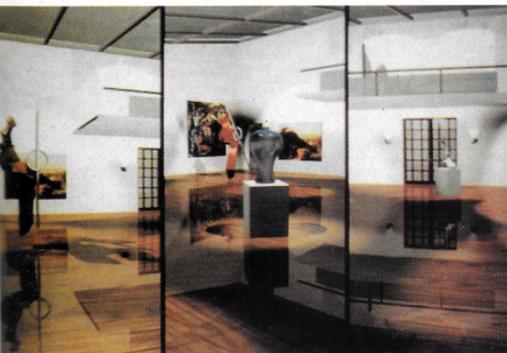
O maior destaque do jogo, entretanto, são os gráficos. Millennium Auction impressiona pelo realismo das expressões faciais das personagens e dos modelos de corpos humanos que tomam o lugar de atores reais. Não há muitas animações, já que a maior parte das cenas são apresentadas em vídeos. Os cenários e a reprodução dos de-

talhes, entretanto, são de ótima qualidade. Infelizmente a trilha sonora parece ter sido completamente esquecida pelos programadores. A música passa despercebida, embora a narração e as vozes das personagens sejam muito bem feitas, mantendo uma certa sincronia com os movimentos.

Os fãs de Picasso, Van Gogh e outros grandes artistas, podem se divertir e aprender muito sobre o mercado de arte com Millennium Auction. E os mais ambiciosos, que procuram jogos sofisticados, certamente vão gostar de ter esse desafio “chique” na tela do monitor.

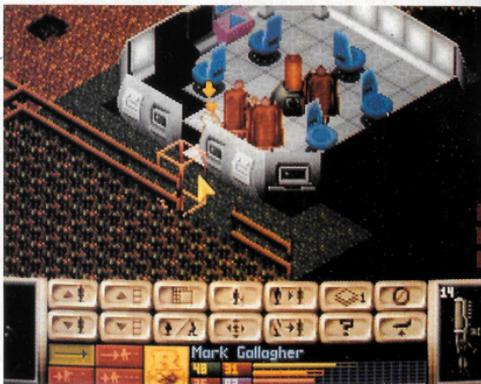
Luiz Mazzaferro Jr.

Os cenários de galerias de arte são sofisticados e cheios de detalhes (abaixo, à esq.). O jogador dispõe de obras valiosas, e é importante ficar atento aos catálogos (abaixo)



X-COM

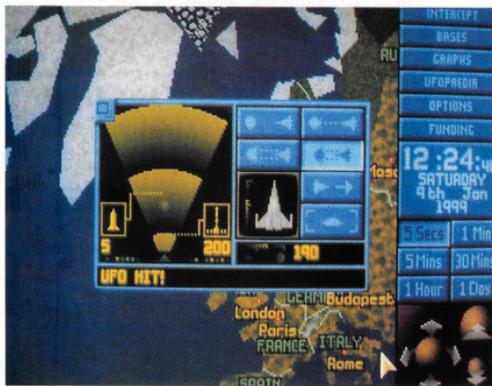
UFO DEFENSE



FOTOS: DAUVE DE CAUI

Os radares são fundamentais nos combates aéreos (abaixo, à esq.). É possível tomar posse das naves alienígenas e copiar sua tecnologia (acima)

Os aliens vão invadir a Terra. Desta vez é preciso ser político, cientista, engenheiro, e muito bom no gatilho para salvar o planeta



FILE MANAGER

Tipo: Estratégia
Fabricante: Micropose
Distribuidor: Brsoftware
Requer: 386DX 40, Monitor VGA 4 Mbytes de RAM (8 Mbytes recomendado); MSDOS versão 5.0 ou superior
Som: Sound Blaster, Sound Blaster Pro; Ad Lib; Roland MT-32/CM-32/CM-32L/LPC-1; Covox
Preço médio: R\$ 70,00 (Versão CD)

Os alienígenas chegaram no início de 1999. E não pense que são simpáticos e bonitinhos, como o ET de Steven Spielberg... Ao contrário, são feios, bandidos e querem dominar a Terra! Todas as nações do mundo estão em pânico, se perguntando "Quem vai nos defender?". A resposta é simples: você. Este é o seu dever, como um dos X-COM, agentes especiais (operativos) especialmente treinados para rechazar a invasão alienígena. X-COM

é uma organização sem vínculos políticos com qualquer nação do mundo. Os países apenas se encarregam de fornecer sua verba no início de cada mês.

Para ser um X-COM, além de ser bom no gatilho, é preciso controlar bem o orçamento, pois quando o desempenho não for satisfatório, sua verba diminui. A tensão é constante e não há nenhum momento de trégua entre os alienígenas e os X-COM. O jogo é pura adrenalina. Se vencer, o jogador será aclamado como herói. Senão, toda a raça humana será escravizada. Misturando estratégia com muita ação, o jogo empolga. Os efeitos sonoros e a trilha musical poderiam ser melhores, mas garantem o clima de tensão.

NO CAMPO DE BATALHA

A tela principal do jogo representa o Globo Terrestre, com um menu no lado direito, que controla todas as funções do jogo, mo-

vimentando-se por todo o planeta. É possível escolher a direção e usar o zoom, para ver os diferentes territórios em maiores detalhes. A batalha pode ser em qualquer ponto do planeta, numa grande cidade, no campo, no deserto ou mesmo nas calotas polares.

A posição da primeira base é essencial para um bom desempenho dos X-COM. Para localizar as naves inimigas utiliza-se radares, portanto é melhor ficar num lugar alto e, assim que puder, construir um radar maior. É melhor se instalar num país rico, pois se a atuação for boa, aumenta sua participação na verba.

No início, a base já dispõe de alguns equipamentos, mas há outros que devem ser desenvolvidos ou comprados. Com dois interceptadores e um veículo de transporte, o Skyranger, há dez soldados, dez engenheiros e dez cientistas na base. É importante capturar materiais alienígenas, que serão estudados pelos seus cientistas para "adaptar" (para não dizer copiar) a tecnologia, pois eles têm as armas mais poderosas.

Cuide muito bem de seus soldados, pois eles vão ficando mais experientes e galgando postos mais altos. Quanto mais oficiais você tiver envolvidos numa determinada missão, maior será o moral de sua tropa. Mas o inverso também pode ocorrer se a situação

INTERCEPTOR

COMBAT AIRCRAFT WITH DUAL PULSE DETONATION ENGINES AND SPECIALLY SHIELDED ELECTRONIC SYSTEMS. THE BEST AVAILABLE EARTH BASED TECHNOLOGY.

MAXIMUM SPEED: 2100
ACCELERATION: 3
FUEL CAPACITY: 1000
WEAPON PODS: 2
ARMAGE CAPACITY: 100
RAGO SPACE: 0
CAP. CAPACIT: >0

FOTOS: DALLNER DE GELU

Mantenha em sua frota naves com combustível convencional

estiver mais favorável aos alienígenas. Os soldados podem entrar em pânico, largar as armas e fugir, ou saírem atirando, enlouquecidos. Mantenha sempre um número razoável de soldados de prontidão em sua base, substituindo-os em caso de ferimentos ou mortes em combate.

Diante dos inimigos, não vacile: intercepte todas as naves que aparecem, pois quando elas escapam, dão condições para ataques terroristas nas cidades e facilitam a construção de bases alienígenas em solo terrestre. Não pense que seu único objetivo é ficar rechaçando indefinidamente as invasões alienígenas. Num determinado ponto do jogo a guerra deverá ser levada

ao planeta natal deles, onde o importante é vencer a qualquer custo. Lembre-se que é o destino da Terra que está em jogo.

Roger Techina



Faça autópsias nos alienígenas, para identificar suas fraquezas (abaixo)

Floater autopsy

The creature has been drastically altered by surgery. The device which seems to form the core of the body is a life support system, taking over the function of heart, lungs and digestive system. This would enable the creature to survive in extremely hostile environments. The brain is smaller than ours, but the sensory organs are well developed.



Estratégia de guerra

- Mantenha um bom número de cientistas e engenheiros, para desenvolver pesquisas e obras.
- Equipe a tropa com armaduras, que resistem melhor ao fogo inimigo. O melhor tipo de armadura é a Flying Suit. Já a armadura Power Suit incorpora a capacidade de vôo.
- Compre tanques de guerra, que dispõe de mais "time units" (unidades de tempo) e podem se movimentar mais. Mande-os na frente para abrir caminho. Com o tempo, será possível construir outros, armados a laser, plasma ou mísseis.
- Cuidado com os Crystalid, inimigos dos mais perigosos do jogo que, além de serem fortes, transformam e controlam os seres humanos capturados.
- Em combate, os soldados devem mover-se em grupos de dois, para proporcionar-lhes a devida cobertura. Nunca envie ninguém sozinho, a não ser que ele seja "bucha de canhão".
- Peça autópsias dos alienígenas, para identificar suas fraquezas e as melhores armas para liquidá-los.
- Se a situação financeira ficar difícil, venda armas obsoletas ou materiais alienígenas através da opção SELL/SACK que se localiza dentro do menu das bases.
- Desenvolva novas naves de combate, pois os alienígenas começam a enviar naves cada vez melhores e as suas podem acabar sucateadas. Mas mantenha uma nave ou outra que utilize combustível convencional, pois as mais avançadas irão requerer Elerium-115, um elemento gerador de energia que não existe na Terra.
- Não desperdice Elerium-115, pois ele é a fonte de energia de praticamente todas as armas movidas a plasma.
- Em batalha, pense tridimensionalmente, como o cenário sugere. Nunca se sabe quando vão atacá-lo do alto...
- Levante sistemas de defesa em suas bases. Se os alienígenas descobrirem sua localização, enviarão um grupo de assalto para destruí-la.
- Se algum país ficar descontente com a sua atuação, fique atento. Eles podem fazer algum pacto com os alienígenas e permitir-lhes que instalem bases em seus territórios.

Instalação

O game X-COM na versão para CD-ROM precisa, para funcionar bem, de um programa chamado MSCDEX 2.21 ou mais recente. O MSCDEX é quem controla o acesso do computador ao CD-ROM. Se seu MSCDEX não for essa versão, não precisa se desesperar pois além de ser encontrado em kits multimídia, ele costuma acompanhar o MS-DOS. Para ser carregado basta acrescentar a linha no AUTOEXEC.BAT: C:\DOS\MSCDEX.EXE, fazer o salvamento adequado e rodar o jogo.

NASCAR RACING

Toda a emoção dos circuitos ovais, pilotando os stock cars americanos



FOTOS: DAUMER DE GUILI

Aproveite a visão do alto (acima) para estudar o traçado de cada pista e conhecer todas as curvas

FILE MANAGER

Fabricante: Papyrus
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Apresentação: 6 disquetes de 3,5 HD ou 1 CD-ROM
Configuração mínima:

Para disquetes: PC 486 DX 33 MHz, 6 MB RAM, adaptador gráfico VGA, HD (winchester) com 16 MB livres, joystick.
Para versão CD-ROM: PC 486 DX2 66 MHz, 8 MB RAM, adaptador gráfico VESA Super VGA, HD com 8 MB livres.

Comandos: teclado e joystick
Preço médio: US\$ 50 (versão em CD-ROM); US\$ 60 (versão em disquetes) nos EUA

Nascar Racing é o mais recente lançamento americano em simuladores de corrida de automóveis. E dá um show de gráficos e realismo. As credenciais são das melhores: é mais um jogo desenvolvido pela produtora Papyrus e seu gênio apaixonado por automobilismo, David Kaemmer - os mesmos produtores de IndyCar Racing, o simulador mais premiado de 1994.

Nascar Racing é uma evolução do consagrado IndyCar. Só que Nascar foi feito para a categoria de Stock Cars, que tem veículos construídos a partir de carros de série. Foi utilizada a espinha dorsal do "velho" simulador e, a partir dela, introduzidas as modificações: pistas diferentes, carros (muito) diferentes e, principalmente, dirigibilidade - ou, se preferirem, jogabilidade - adaptada para carros de mais de duas toneladas,

com grande arrasto aerodinâmico, típicos de um stock car.

O resultado é ótimo. À primeira vista, os carrões parecem lentos, mas basta empunhar o joystick (fundamental para bons resultados numa prova) e dar as primeiras voltas, para se ter a impressão de segurar todo o peso do carro na mão, tão boas as respostas.

Dispondo de uma placa de som, o ronco do motor chega a ser ensurdecedor na largada. Logo o jogador se acostuma com a velocidade do game e com a pouca estabilidade do carro e, assim que aprende a entrar e sair de curvas, a corrida ganha muito em emoção.

Detalhe: há vácuo e vale tudo, inclusive dar um "totô" no carro da frente, nas retas, pois ele ganha velocidade e o vácuo continua a puxar o seu carro, aumentando sempre a velocidade. Nesta situação, é comum os dois carros acabarem no muro logo na curva seguinte. Mas, aprendendo-se a técnica, trata-se de recurso importante para mergulhar na curva e fazer ultrapassagens incríveis. É possível optar por diferentes ângulos de visão durante a corrida: de dentro do carro ou do alto, atrás. Para alternar este ângulo basta apertar F10.

O game tem duas versões, em disquetes de 3,5" ou CD-ROM. A versão em CD traz a opção de gráficos em alta definição (640 x 480, 256 cores), necessitando para isso que se carregue um driver de vídeo VESA (veja box), além de duas faixas gravadas em áudio CD, que podem ser reproduzidas em qualquer CD player: Race Riff, o tema de abertura, composto por Rachel Bolan e Dave "Snake" Sabo, da banda Skid Row, e The Fastest Sport, composta pelo tradicional produtor de músicas para games The Fat Man. A versão em discos traz gráficos VGA de 320 x 200, em 256 cores.

O QUE MUDO

Além de gráficos melhores na versão em CD, Nascar Racing



Vale tudo, até um "totô" no carro da frente



tem outras diferenças em relação a IndyCar Racing. Uma das mais importantes é o limite de velocidade dentro do box, de 55 MPH. Quando se sai do pit, tudo bem, o próprio programa impõe o limite e o carro não acelera mais. Mas, quando se entra, o problema existe: deve-se tomar muito cuidado para não ultrapassar a velocidade permitida. Caso isso aconteça, você será chamado para um *stop and go*, sendo obrigatório parar no box em no máximo 5 voltas.

Outra modificação exige atenção: durante a bandeira amarela (quando os carros tem de manter as posições, sem ultrapassar) sua velocidade não é mais limitada pelo programa. Agora, é problema do piloto. O game apenas indica atrás de qual carro deve-se ficar. Ultrapassando-o, deve-se retomar a posição, do contrário, nada de re largada. O box fica fechado na primeira volta em bandeira amarela, mas pode ser usado nas demais.

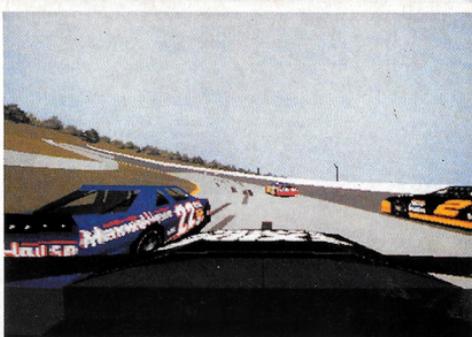
A alteração mais importante é, talvez, o espelho retrovisor. Agora ele é dividido em três seções, sendo que a central mostra a pista atrás e as duas laterais mostram o que acontece no lado direito e esquerdo do carro. Assim, sempre é possível saber se há um adversário emparelhado com o seu carro e evitam-se as tradicionais batidas ou fechadas nas curvas.

SÉRIE NASCAR

As corridas da série Nascar começaram em Daytona, centro do automobilismo e da velocidade nos Estados Unidos. Mais precisa-

mente, na praia de Ormond, ao Norte de Daytona, na costa do estado da Flórida. Por ser uma praia muito larga e de areias grossas e compactas, já era utilizada por "malucos" que tentavam quebrar recordes de velocidade desde 1902. Em 1936, a praia foi adaptada para abrigar um circuito oval - incluindo um trecho da praia de Daytona, e disputou-se a primeira corrida com carros de série (stock cars) preparados. O vencedor foi Milt Marrion, pilotando um Ford, à média de 49 MPH. Nascia uma das mais populares categorias do automobilismo norte-americano.

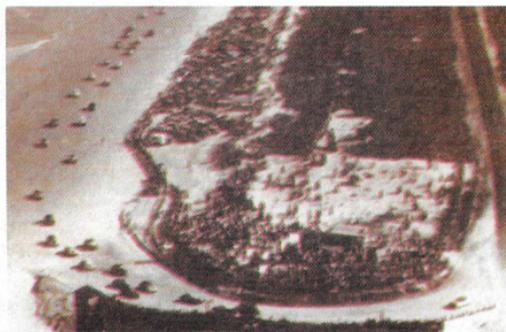
Hoje, os mesmos carros de série correm em circuitos ovais especialmente construídos. O campeonato é disputado em nove pistas, sendo oito delas ovais e uma, a de Watkins Glen, mista, com curvas de grande raio. Os carros, em comparação com os modelos de série, só têm a forma básica: tudo é reconstruído pelas equipes, exceto o teto, o capô e o assoalho, que são originais de fábrica. Entretanto, as regras são rigorosas: as peças restantes da carroceria - laterais, pára-lamas... - devem ter as mesmas medidas originais, e são conferidas pelos fiscais da Nascar com gabaritos especialmente desenvolvidos. Nascar Racing oferece três carros para escolha: Pontiac, Ford e Chevy. Faça sua escolha e... Gás!

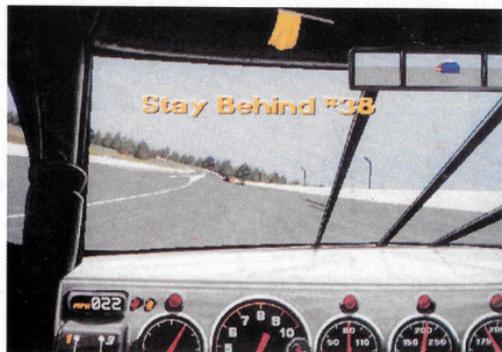


COMANDOS

Os comandos podem ser configurados pelo usuário (no menu principal escolhe-se *option* e então em *controls* o programa pede que se escolha uma tecla para cada função). E para jogar é indispensável um bom joystick. Sem ele, perde-se a possibilidade de virar as rodas progressivamente (no te- ➤

Há diferentes ângulos de visão que podem ser acionados com a tecla F10. Já em 1930 aconteciam provas nas praias de Daytona (abaixo)





FOTOS: DAUMIER DE GELU



Siga as indicações de bandeira amarela (à esq.) e de limite de velocidade no box. Para não ser penalizado, procure informações (F 9) durante a pilotagem (acima)

Opções de comandos de dentro do carro

F1 - LAP INFO: informações sobre a última volta completada e a diferença para o carro da frente

F2 - STANDINGS: mostra as posições de todos os carros da corrida.

F3 - FUEL: indica quantos galões de combustível restam no tanque, qual a sua milhagem por galão e ainda dá o número de voltas possíveis com o combustível atual. A opção Fill To indica para a equipe o quanto de combustível pôr no tanque no próximo pit.

F4 - TIRE TEMP: mostra as pressões interna (I), média (M) e externa (O) de cada pneu.

F5 - TIRE CHANGE: avisa ao box quais pneus devem ser trocados. Com as teclas "<" ou ">" você aumenta ou diminui a pressão, com a tecla de espaço você muda de um pneu para outro; Enter confirma a troca.

F6 - WEDGE: avisa à equipe que você precisa de um ajuste de transferência de peso na próxima parada. Você pode adicionar peso na roda traseira esquerda, caso o carro pareça "solto" demais nas curvas.

F7 - SPOILER: permite avisar a equipe sobre aumentar ou diminuir o ângulo de inclinação do spoiler traseiro.

F8 - STAGGER: permite mudar diâmetro das rodas direitas, sempre um pouco maior em ovas.

F9 - PIT STATUS: indica todos os ajustes que serão feitos na sua próxima parada nos boxes.

Para alterar um item dentro de cada função, use as teclas "<" ou ">".

Para avisar o box da troca de pneus tecla F5. É possível também regular a pressão de cada um



clado as rodas viram totalmente), e os pneus simplesmente acabam depois de algumas voltas. A configuração recomendada para os comandos é escolher teclas para acelerar e freiar com a mão esquerda, usando-se os dedos médio e indicador, e trocar marchas com o polegar. A direção deve ser ajustada para o joystick, bem como a marcha à ré. Claro, os canchotos podem escolher teclas para a mão direita e controlar a direção (joystick) com a mão esquerda.

Nascar Racing ainda oferece comandos para serem utilizados de dentro do carro, que dão informações a respeito de voltas e passam instruções de como devem ser realizados os pits - é possível escolher que pneus trocar, quanto

de combustível acrescentar e ainda determinar alterações na transferência de peso do carro. Para isso, pause o jogo (tecla P) e escolha a função (veja BOX).

OS ACERTOS

Acertar um carro Nascar não é tarefa das mais fáceis. E o game oferece possibilidades de ajustes bastante complexos, desde pressão dos pneus até a firmeza dos amortecedores, passando por spoilers, relação de marchas e quantidade de combustível no tanque.

Ao contrário dos monopostos (Fórmula 1 e IndyCars), um Stock é bem mais difícil de ser acertado. Primeiro, porque é pesado. Segundo, porque tem poucas opções de ajuste de asa, cujos tamanhos reduzidos pouca diferença fazem no ajuste final do carro. Por isso, os ajustes mais importantes são os da suspensão, particularmente os amortecedores, e os controles de peso do carro. Um bom ajuste nesses dois itens faz muita diferença e pode significar um carro extremamente fácil de pilotar e muito mais rápido.

Uma grande vantagem é que Nascar Racing já vêm com quatro acertos de carros prontos para cada pista, sendo um fácil de pilotar (easy), um de velocidade (fast), um para experientes (ace, com o qual dá até para ganhar corridas) e



um para classificação. É recomendado rodar com o *easy* para se aprender a pilotar, trocando-se as regulagens progressivamente até se chegar no *ace*. Aí, pode-se começar desenvolver essa regulagem. Faça principalmente ajustes nos amortecedores e na transferência de peso do carro para melhorar a estabilidade. Uma dica é nunca alterar dois ítems de uma vez, para saber sempre qual é o efeito que cada mudança produz no carro. Acertos exigem paciência. E muitas milhas rodadas em cada pista.

César Medeiros



Os ajustes mais importantes para melhorar o desempenho são de amortecedores (no alto) e de transferência de peso do carro (acima). É preciso rodar muito para sentir a pista e acertar o carro



Instalação

A versão em disquetes de Nascar Racing não deve apresentar problemas na instalação, sendo idêntica à qualquer game. A versão em CD-ROM, entretanto, tem dois modos de instalação: CD-ROM Installation e Hard Disk Installation. Na primeira, o programa copia para o seu HD apenas os arquivos fundamentais para que o game funcione, buscando informações adicionais no CD-ROM enquanto se joga. Na segunda, o programa inteiro é copiado para o HD, exigindo 16 MB livres. Se houver espaço disponível, recomenda-se esta opção, que deixa o game mais rápido.

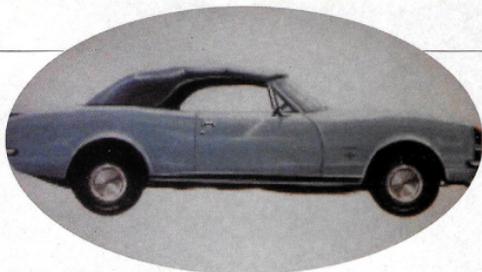
Para se carregar o game com gráficos Super VGA (640 x 480 com 256 cores) é necessário, além da versão em CD-ROM, no mínimo um 486 DX2 66 Mhz com 8 MB de RAM, e ainda um driver de vídeo VESA carregado na memória que suporte essa definição. O driver VESA é fornecido no disquete de instalação que acompanha a placa de vídeo, e trata-se de um arquivo executável cujo nome é algo como VESA.COM ou (...)VESA.COM. Basta, no prompt do DOS, e de dentro do diretório onde se encontra o arquivo, digitar seu nome para a instalação. Caso sua placa de vídeo não tenha o driver VESA, você pode ainda utilizar o driver fornecido com o game, o UNIVESA.COM. Use-o somente como último recurso, pois esse driver, talvez por ter sido desenvolvido para funcionar com a maioria das placas do mercado, é bastante lento. Para carregá-lo, o procedimento é o seguinte:

- 1 Mude o prompt do DOS para o drive de CD-ROM (D é a letra correspondente ao drive):
D: [ENTER]
- 2 Entre no diretório NASCAR:
CD\NASCAR\UNIVESA [ENTER]
- 3 Carregue o driver:
UNIVESA [ENTER]

Carregado o driver VESA, pode-se carregar o game em SVGA. Basta digitar, de dentro do diretório onde o game foi instalado, o comando:
NASCAR - H [ENTER]

Caso se tenha problemas de memória para rodar o game, basta pressionar F8 durante o boot. Isso fará com que o computador peça para que sejam confirmadas cada linha dos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT. Responda sim apenas para as linhas correspondentes à sua placa de som e ao drive de CD-ROM. Desta maneira, o game roda sem problemas, desde que se tenha 6 MB de RAM (versão VGA) ou 8 MB de RAM (versão SVGA) no mínimo.
C.M.

DETROIT



Ser o dono de uma fábrica de automóveis, cuidar dos projetos e da administração da empresa. Quem aceita este desafio?



FOTOS: DAUME DE GUILLI

Na fábrica, vista do alto, basta clicar com o mouse para ir, por exemplo, ao departamento de projetos (acima à dir.) e definir os detalhes técnicos do carro

FILE MANAGER

Fabricante: Impressions
Distribuidor no Brasil:

Brossoft Games.

tel. (011) 283-5188

Apresentação:

2 disquetes de 3,5" HD

Configuração mínima:

386 DX, 4 megabytes de

RAM, VGA, 256 cores

Utiliza: 6 Megabytes

de disco

Preço médio: R\$ 50,00



O jogador tem de janeiro de 1908 a janeiro de 2008 para equilibrar as finanças e mostrar um bom desempenho no setor automobilístico. Caso contrário, é falência na certa.

SUCESSO NOS NEGÓCIOS

Detroit é bastante complexo. É preciso muita habilidade e disposição para atravessar 100 anos (de 1908 a 2008), mês a mês, o que significa 1.200 fases com uma série de variáveis para chegar ao fim do jogo. Mas é possível se divertir bastante, mesmo que apenas por um período. Siga este roteiro, para ser bem-sucedido nos negócios:

O primeiro passo é escolher um dos seis níveis de dificuldade. A diferença é a quantidade de dinheiro disponível no início: no Loan (o mais fácil) a verba é de US\$ 250 mil (uma bolada, já que é apenas o começo do século) e, em sequência, US\$ 125 mil, US\$ 60 mil, US\$ 20 mil, US\$ 5 mil e nada (nível Very Hard). É possível jogar contra três fábricas administradas pelo próprio computador, ou contra outros três jogadores, via modem.

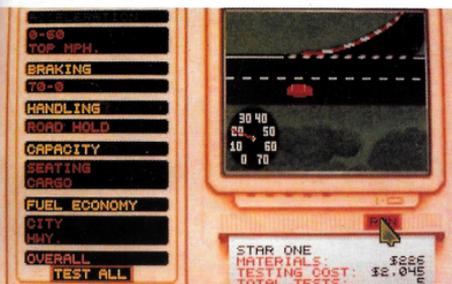
No mapa mundi, define-se o local de instalação da(s) fábrica(s) e escritório(s). O ideal é seguir a lógica do início do século, instalando fábricas e escritórios nos Estados Unidos e Europa, os focos de desenvolvimento da indústria automobilística daquela época. Definidos os locais, escolha o nome de sua fábrica e do carro que será fabricado. Em casos de emergência, é possível vender as fábricas e escritórios, mas os compradores pagam apenas cerca de 50% do valor gasto na implantação.

CUIDADO COM AS GREVES

O Departamento Pessoal, no Escritório da Administração, merece atenção especial. É onde o jogador

Já imaginou ser proprietário de uma fábrica de automóveis? Dinheiro não é problema. O game Detroit permite simular uma indústria automobilística com (alguma) segurança, fazendo com que o jogador se sinta um Henry Ford ou Louis Chevrolet. Mas nada é tão simples assim: será preciso administrar salários, enfrentar greves, desenvolver os carros, instalar fábricas e escritórios, destinar uma verba para o marketing e ainda enfrentar a concorrência de três outras fábricas. Afinal, você está em Detroit, a cidade onde estão as principais montadoras americanas.

Logo no início, há uma verba disponível e sua tarefa é investir na empresa, coordenando todas as etapas, desde a implantação das fábricas até o test-drive do produto. Cada ação exige uma verba determinada e, ao final de cada mês, um balanço permite saber se a fábrica deu lucro ou prejuízo, com referências aos diferentes setores. Analisando esses dados, deve-se repensar as estratégias para o próximo mês e checar os resultados.



Teste do protótipo é simulado em computador

para contratar e demitir, aumentar e diminuir salários e benefícios, tanto dos operários como dos técnicos. Mas cuidado com as greves! Não adianta querer economizar: os funcionários ficam insatisfeitos e o prejuízo pode ser maior.

Na sala de administração consulta-se também o banco, usando-se o telefone que está em cima da mesa, para checar saldos, fazer investimentos ou empréstimos. Já a partir do segundo mês de jogo tem-se acesso a dados gerais, inclusive comparativos de vendas com os concorrentes e todos as despesas.

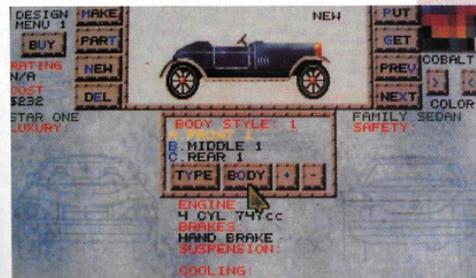
ATENÇÃO À CONTABILIDADE

Com gráficos bem simples, e poucos recursos sonoros, Detroit tem basicamente duas possibilidades de comandos: uma é a vista aérea da fábrica, onde basta colocar o cursor sobre cada prédio para jogar, ou então usar o menu, que fica na parte inferior da tela. Para verificar o balanço do mês, clique sobre o desenho da fábrica, no canto inferior direito da tela. Depois é só clicar o calendário que surge no mesmo lugar, para ver os dados referentes à contabilidade de mês. Fechado o balanço, pode-se conferir o quanto se ganhou ou perdeu de dinheiro.

Se o dinheiro estiver acabando, é possível recorrer a um banco para melhorar a situação. Mas nem pense em abusar desse recurso. Se, depois do empréstimo, você não se recuperar, o final é dramático: só lhe restará o suicídio.

Ricardo Caruso

Novo projeto: deve-se definir estilo, motor, freios...



COMPETITION REPORT

CG CARS	\$8,254
EXPENSES	\$6,256
INCOME	\$1,998
PROFIT	\$5,738
ARROW MOTORS	\$9,677
EXPENSES	\$1,203
INCOME	\$1,538
PROFIT	\$8,972
EXPANSIVE INC.	\$1,980
EXPENSES	\$4,797
INCOME	\$7,817
PROFIT	\$6,637
AMNESTY MOTORS	\$9,186
EXPENSES	\$2,206
INCOME	\$3,178
PROFIT	\$6,980

A cada mês recebe-se um balanço, inclusive com dados dos concorrentes (acima). Também decide-se onde será investida a verba de publicidade (abaixo)



Projete seu carro

Na tela de construção do carro, escolhe-se o modelo: sedã familiar, luxo, van, pickup ou esportivo. O jogador pode determinar o desenho da dianteira, parte central e traseira da carroceria, definir as cores e alguns detalhes mecânicos.

É bom lembrar que cada alteração muda o preço final do veículo, e é importante mantê-lo o mais baixo possível, para continuar competitivo no mercado. E use sempre o bom senso: no início evite carros esportes ou de luxo, e dê prioridade para a produção de carros familiares, pickups e vans. Considere as características específicas da época e da região, afinal um conversível não faria sucesso nas regiões frias do Canadá.

Até as cores escolhidas podem influir na aceitação ou não do carro. As tendências variam conforme o passar dos anos. No início do século são mais discretas, e chegando aos anos 50 ficam mais berrantes. O próprio Ford dizia que "carros podem ser de qualquer cor, desde que sejam pretos".

Após a definição do modelo, informe-se sobre o custo do projeto e o preço final do carro. Ai é hora de dar nome ao modelo e fazer o teste-drive do veículo, com o auxílio de um computador (já em 1908...), onde será medida a velocidade máxima, aceleração, consumo, frenagem, espaço interno e estabilidade. Mas atenção, pois tudo isso tem um custo, que vai pesar no balanço final de cada mês.

Depois de cada mudança nos carros, é preciso refazer as estratégias de marketing e remanejar as verbas, para não correr o risco de gastar o dinheiro da publicidade de um carro esporte numa revista feminina, por exemplo.

MONKEY ISLAND 2

Estratégia completa para chegar até o final

Até mesmo os mais terríveis piratas podem se atrapalhar quando se trata de encontrar um tesouro numa ilha perdida. Ainda mais se, no caminho, depararem com truques de magia negra e muita sacanagem. Monkey Island 2 é um adventure que reúne tudo isso, associado a muito humor e excelentes gráficos. O jogo já foi publicado em Computer Games nº 2, mas como muitos piratas, quer dizer, leitores, escreveram pedindo dicas, confira a estratégia completa, jogando no modo difícil. É isso mesmo, o pirata Guybrush está de volta. O jogador tem de usar todas as artimanhas que a situação permite para chegar ao surpreendente final e revelar o mistério do "Tesouro de Big Whoop". Para não acabar com a diversão, é melhor olhar as dicas só em último caso, afinal Guybrush é um herói muito esperto e tem jeito para tudo, mesmo que seja preciso apelar um pouco.

THE LARGO EMBARGO

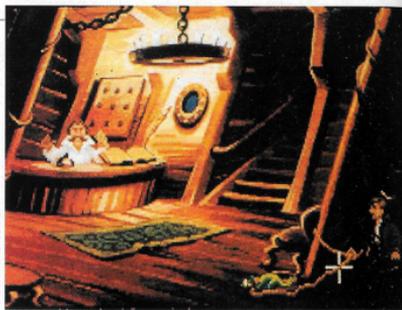
 Ao chegar à Ilha de Scabb e atravessar a ponte para o lugarejo de Woodstick, Guybrush tem que entregar toda sua fortuna para LaGrande. Não perca tempo resistindo, entregue tudo e aproveite para pegar a pá, que está sobre a placa, à esquerda da ponte.

 Na sala de Wally, o cartógrafo, pegue uma folha da pilha de papel e (que sacanagem) aproveite também para "roubar" o seu monóculo. Ele será muito útil no futuro.

 Para chegar ao pântano, use o caixão. Na sala pegue o fio ao lado da caveira à esquerda da tela. Depois, siga à direita e atravesse a parte escura. Converse com a feiticeira. Ela vai

dar as dicas para Guybrush fazer o "voodoo" que vai expulsar LaGrande da ilha.

 Use o papel para pegar o cuspe de LaGrande na parede do bar. Entre na cozinha pela janela e pegue a faca que está em cima da mesa. Na pausa-



FOTOS: DAUMEZ DE GUI

Liberte o jacaré para poder ir ao quarto de LaGrande

da é preciso distrair o gerente para poder ir ao quarto de LaGrande. Corte a corda que prende o jacaré, usando a faca, e aproveite para pegar os salgadinhos de queijo que estão na tija do bicho.

 No barco dos piratas use a "cara-de-pau" de Guybrush e insista no diálogo, até convencer o pirata a lhe dar o balde.

 Volte ao pântano e use o balde para pegar um pouco de lama. No quarto de LaGrande prenda o balde atrás da porta e esconda-se atrás do biombo. LaGrande terá de mandar lavar sua roupa na lavanderia. Depois, volte ao quarto do pirata e roube o tiquete atrás da porta. Ah, aproveite também para afanar sua peruca. Use então, o tiquete para pegar a peça de roupa de LaGrande na lavanderia.



É preciso atravessar a parte escura para encontrar a feiticeira



FILE

MANAGER

Fabricante: Lucas Arts

Tipo: Adventure

Utiliza: 10 MB de

disco rígido

Configuração Mínima:

PC 386 com 4 MB RAM

e Windows 3.1

Gráficos: bitmapped,

definição VGA/MCGA

Som: Adlib, Roland,

Soundblaster, Sound Master

carcã ou alto falante interno

Control: teclado,

mouse e joystick

Preço médio: R\$ 70,00

Apresentação: 6 disquetes

de 3,5" hd

 Pegue o pedaço de pau que está na praia perto dos piratas, conversando ao redor da fogueira, mas não perca tempo conversando com eles. Volte ao barco dos piratas, coloque os salgadinhos de queijo na caixa de madeira e use o pedaço de pau e o fio para mantê-la aberta. Quando o rato for comer os salgadinhos, puxe o fio, prendendo-o na caixa.

 Vá à cozinha e use o rato com a comida que o cozinheiro está preparando. Saia pela janela e volte ao bar. Peça ao barman alguma coisa para comer. Ele vai achar o rato na comida, despedir o cozinheiro e contratar Guybrush pagando uma semana adiantado. Vá à cozinha fingindo que vai trabalhar e escape pela janela.

 No cemitério, usando a pá, cave o túmulo do ancestral de LaGrande para pegar um osso.

 Compre graxa com o carpinteiro e use-a para lusturar a perna de pau do pirata no barco e faturar uma grana.

 Vá ao pântano e entregue os ingredientes para a feiticeira fazer o voodoo: a peruca, o cuspe (argh!!), o osso, e o sutuá.

 Volte ao quarto de LaGrande e use o voodoo lembrando-se de ficar bem perto do pirata para que a magia surta efeito. LaGrande deixará a ilha e então

 será preciso alugar um barco para viajar em busca do tesouro. Vá a península, e entregue o dinheiro e o monóculo de Wally (pobrezinho) para o capitão.

FOUR MAP PIECES

 O capitão dá um mapa a Guybrush. Basta clicá-lo para ir até o local desejado. Vá primeiro à ilha de Phatt. Ao desembarcar, Guybrush é preso.

 Na cadeia, abra a cama e pegue o graveto. Use-o para pegar o osso do cadáver ao lado da sua cela. Use o osso com o cachorro para pegar a chave e abrir a porta. Pegue o "Envelope Manilla" e o "Envelope Gorilla" na estante: ao abri-los Guybrush terá uma agradável surpresa.

 Volte ao bar na ilha de Scabb, e use a banana com o metrônomo: Jojo, o macaco vai parar de tocar piano. Pegue-o, apesar dos protestos do barman.

 Na ilha de Phatt use Jojo, como macaco hidráulico com a bomba d'água para abrir o caminho pela cachoeira.

 Pegue um dos folhetos que Kate Capeshow distribui, na ilha de Boot. Coloque o folheto sobre aquele em que está o poster com o retrato de Guybrush na Ilha de Phatt. Kate vai para a



FOTOS: DANIEL DE CUI

cadeia. Liberte-a, usando a chave e pegue o "Envelope Vanilla" na estante. Dentro dele, está uma garrafa de bebida.

 Na casa de praia você vai ter que topiar o desafio do velhinho. Para não ficar de porre, despeje o líquido que ele oferece na árvore, substituindo-o pela bebida que está dentro do "Envelope Vanilla". Faça-o tomar a própria bebida até ficar nocauteado.

 Na roleta da Ilha de Phatt, Guybrush vai faturar muitos prêmios. Para isso, siga até o beco o pirata que acabou de ganhar. Bata na porta. A password é sempre o número que a mão mostra com os dedos. É importante pegar a grana e também o convite para a festa na mansão.

 Vá até a loja de fantasias na Ilha de Boot, e use o convite para pegar o "modelito" que Guybrush vai usar. Corra para a mansão, para não perder a festa. Logo na entrada, pegue o pedaço do mapa que está no quadro.

 Na saída, o cachorro da casa vai sentir o cheiro de Guybrush e ele vai acabar reencontrando Elaine, seu grande amor. Eles discutem e o pedaço do mapa acaba voando pela janela e caindo no quintal. Quando Guy Brush tenta pegá-lo o vento bate e o danado acaba indo parar num abismo. Para apanhá-lo é preciso mais um truquinho: converse com o pescador no pier. Ele vai desafiar Guybrush a pegar um peixe maior do que o dele.



O osso da caveira serve para fazer o cachorro entregar a chave da cela





FOTOS: DAUNER DE GUI

Para conseguir o peixe do cozinheiro "use" a lata de lixo



Para fazer isso, volte a mansão, e dê a volta pelos fundos. "Use" a lata de lixo. Assim o cozinheiro será obrigado a sair para ver o que se passa. Dê a volta ao redor da casa, com o cozinheiro correndo atrás de Guybrush, e então entre na cozinha rapidinho e pegue um dos peixes do cesto. Volte ao pier e entregue-o ao pescador. Como prêmio por ter conseguido um peixe tão grande, Guybrush fatura uma vara de pescar.



Use a vara para pegar o mapa no abismo. Só que, oops, quando se está quase conseguindo, um pássaro leva Guybrush literalmente no bico, sumindo com o tão famigerado mapa.



Volte ao quarto de Elaine e pegue o remo que está na parede. Na saída aproveite a viagem e pegue o cachorro (ainda bem que os bolsos de Guybrush são grandes). Corra até a Big Tree. Para subir na árvore, use a táboa que já está encaixada num buraco e o remo (com os buracos). Na primeira vez que Guybrush tentar subir na árvore o remo vai quebrar e ele vai ter um pesadelo. Anote a sequência da música, embora tudo soe muito estranho. Leve o remo para o carpinteiro: ele vai consertá-lo para que Guy brush possa subir na árvore.



Use o cachorro com o pássaro que está numa das casinhas na Big Tree. Use-o novamente com a pilha de mapas para encontrar o que realmente interessa: mais uma parte do mapa do Tesouro de Big Whoop!



Na casinha mais alta da Big Tree pegue o telescópio. Vá ao antiquário na ilha de Boot. Por mais esquisito que pareça, compre o sinal, que está à direita do papagaio. Depois, substitua-o pelo "Parrot Chow" (comida de papagaio) usando o gancho da parede. Compre o espelho. Ah, aproveite a oportunidade para comprar uma serra.



Converse com o rapaz da funerária na Ilha de Boot para que Guybrush ganhe um lenço novinho em folha.



Volte ao barco dos piratas na Ilha de Scabb e use a serra na perna-de-pau do pirata (que maldade!). O carpinteiro virá consertá-la. Aproveite sua ausência e pegue os pregos e o martelo dele.



Volte a Ilha de Boot e converse com o agente da funerária. Quando ele demonstrar o caixão, use os pregos e o martelo e prenda-o lá dentro. Pegue a chave da tumba que está no mural.



Volte à casa de praia e coloque o espelho na moldura. Use o telescópio com a estátua. Observe como o tijolo fica marcado. Empurre-o e, no subsolo, pegue o pedaço do mapa que está na mão do cadáver.



Volte a Casa do Governador. Para ir ao quarto dele, Guybrush precisa se livrar

do guarda que está em frente às escadas. Diga que há um incêndio na cozinha que ele se manda rapidinho! No quarto do governador, troque o livro "The Treasure of Big Whoop" pelo livro "Pirates Quotations" que está sobre a cama.



Vá ao cemitério e use a chave (aquela que estava na funerária) para abrir a tumba, à direita da tela. Abra o livro "Pirates Quotations" dentro da tumba. Só com o livro na mão Guybrush se interessa em abrir o túmulo de um dos piratas. Dentro dele estão as cinzas do cozinheiro Rapp Scallion.



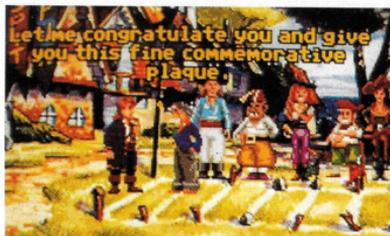
Volte ao pântano e converse com a feiticeira. Ela vai preparar uma poção para trazer o cozinheiro de volta à vida. Como ela não se lembra da fórmula, é preciso ir a biblioteca e pegar o livro "The Joy of Hex". Volte ao cemitério e use a fórmula com as cinzas, ressuscitando o cozinheiro. Conversando, descobre-se que ele não pode descansar em paz porque esqueceu o gás do Weenie Hut ligado. Oferecendo-se para desligá-lo, o cozinheiro entrega a chave do local. Vá até lá, desligue o gás e volte. Use a fórmula novamente e leve um papo com o cozinheiro para convencê-lo a entregar mais uma parte do mapa.



Para vencer o concurso de cuspe na Ilha de Boot, Guybrush terá que usar algumas de sua artimanhas. Vá ao bar na



Concurso de cuspe: muito esforço para ganhar uma placa comemorativa



Ilha de Scabb e compre os drinks amarelo e azul (yellow e blue). De brinde Guybrush ganha uma "Crazy Straw" (um tipo de misturador). Compre uma trombeta no anti-quário. Use a trombeta para desviar atenção do público do concurso de cuspe. Enquanto isso use as bandeirinhas, trocando-as de lugar. Use a "Crazy Straw" com os dois drinks para conseguir um líquido verde e (argh) nojento. É isso aí, um super cuspe! Vencendo o concurso Guybrush ganha... uma simples placa comemorativa!

 Não se desespere! Vá ao anti-quário e venda a placa. Insista no diálogo com o vendedor até ele resolver comprar. Com a grana na mão, alugue o barco de Kate Capeshow. Antes porém, pegue na biblioteca o livro "The Big Disasters of Last Century" para saber exatamente a localização da carranca que o vendedor quer em troca do pedaço do mapa. Mergulhe, pegue a carranca e com ela na mão volte ao anti-quário e troque-a pelo quarto pedaço do mapa (ufa!).

 Leve os quatro pedaços do mapa para o cartógrafo e depois vá ao pântano buscar a poção de amor que ele quer. Na saída, use a caixa que está na margem. É inevitável ser preso, já que Wally acaba de cair nas garras do terrível pirata Le Chuck. Guybrush precisa reencontrá-lo.

 Na fortaleza de Le Chuck, pegue a chave que está ao lado do trono. Assim, Guybrush acabará indo ao encontro de seu amigo cartógrafo. Na escuridão use os fósforos e bum... De repente lá está Guybrush frente a frente com o tão sonhado tesouro. Para pegá-lo use a corda com o pé de cabra e pendure-se nos ferros. Mas... depois do reencontro com Elaine, Guy Brush acaba indo parar numa ilha deserta, justamente "The Dink Island" onde está o tesouro de Big Whoop.

LE CHUCK'S FORTRESS

 Na praia, abra o barril embaixo da tenda e pegue um biscoito. Entregue-o ao papagaio para o bicho começar a soltar a língua. Não perca tempo conversando com o "maluco beleza", porque ele não diz coisa com coisa. Pegue a "crow bar" (pé de cabra) que está na beira do mar. Entre na floresta e use-a para abrir a caixa de madeira ao lado do lago. Pegue a dinamite.

 Quando encontrar o saco pendurado na árvore, use a garrafa com a árvore (para quebrá-la). Depois use a garrafa quebrada para cortar o saco. Dentro está um pacote de biscoitos instantâneos. Volte a praia e pegue o copo de martini que está bem embaixo do destilador. Pegue um pouco de água do mar e use-a com o destilador, depois use-a com o biscoito e dê ao papagaio. Agora sim ele vai dar a localização exata do tesouro: basta seguir na direção leste, a partir do lago até o dinossauro, e depois ao norte da pilha de pedras, até o grande "X".

 Use a pá com o grande "X" e depois a dinamite. E... oops!!! Nem tudo está resolvido!

THE DINK ISLAND

 Para escapar da complicada armadilha de Le Chuck recorra à falta de educação e use o super-cuspe com a opção "Spurt the shield".

 No labirinto é preciso usar a dica do pesadelo de Guybrush. A música com a sequência de ossos, que parecia desconexa vai fazer sentido. Basta seguir a primeira dica, isto é, en-



FOTOGRAFIA DE GUY

contrar a figura na sequência (rib/arm/leg - torax/braço/perna), e ir entrando e saindo conforme as pistas restantes.

 Na sala com jeito de hospital, pegue o osso das caveiras e, na outra salinha, pegue a seringa que está na gaveta.

 Use o "lever" (alavanca) para fechar a porta, exatamente quando LeChuck aparecer para conseguir alguns fiapos da sua barba.

 Entregue o lenço branco (aquele que o rapaz da casa funerária deu) para LeChuck assoar o nariz.

 Na sala onde há várias caixas, pegue o balão e a boneca para fazer o voodoo.

 No quarto onde há uma máquina de Coca-Cola, use o "coin slot" (a abertura para colocar a grana). Uma moeda vai cair no chão e LeChuck vai aparecer. Quando ele se abaixar para pegar a moeda, pegue a cueca dele.

 Use os quatro ingredientes: a barba, a cueca, o lenço e o osso com a Juju bag e a seringa para fazer o voodoo. Use-o insistentemente com LeChuck.

 Ele vai ficar numa pior... Ajude-o com a perna, e depois tire a sua máscara. Prepare-se então para a grande revelação. Afinal, olhando bem, Guybrush e LeChuck não são mesmo um pouco parecidos?

Shirley Vieira Lima





FOTOS: DANUBIO DE GAULI

ENCARTA

Fácil de consultar e repleta de recursos, esta enciclopédia em CD-ROM reúne informação e diversão



A Timeline (acima) tem informações curiosas e destaca os acontecimentos de acordo com a época que aconteceram

Na hora do aperto, seja redigindo um texto, fazendo uma pesquisa, ou preparando um roteiro de viagem, uma enciclopédia sempre ajuda. E, muito melhor do que carregar e folhear dezenas de pesados volumes, é colocar um disco num drive de CD-ROM e procurar apenas com cliques do mouse. Mais completa que as versões anteriores, a enciclopédia Encarta 95 da Microsoft está ainda mais fácil de consultar. Agora são 29 mil tópicos, distribuídos em diversas áreas, como Ciência e Tecnologia, História e Esportes, facilitando a procura das informações desejadas. Além da variedade de temas e de recursos, na MS Encarta o processo de consulta é muito rápido, simplificando o trabalho de um estudante que procura dados para ilustrar suas tas

refas de escola de um empresário, que quer informações sobre um determinado país e pode até mesmo ouvir algumas palavras do idioma local.

A interface simples e muito intuitiva garante facilidade na procura de informações. Os diversos "botões" espalhados pela tela são auto-explicativos e geralmente têm algum texto ou palavra para descrever a ação que executam. Ao passar o ícone do mouse sobre algum menu, uma espécie de "cortina" de comandos é acionada, pronta para ser usada. Esse tipo de interface intuitiva permite ao usuário entender melhor como funciona a enciclopédia, sem precisar decorar as funções de cada ícone, num sistema semelhante ao usado no Windows 95 (veja reportagem nesta *Computer Games*).

POR DENTRO DA ENCICLOPÉDIA

Ao entrar no programa, o usuário é recebido com um show de sons. São frases famosas de grandes personalidades, músicas regionais de países exóticos e até ruídos de estranhos animais. Em seguida, quatro ícones são apresentados e acionando o primeiro ícone, o En-

ter, já se pode acessar a enciclopédia. Os outros três ícones - World of Encarta, Getting Around e Research and Report - que aparecem na abertura, apresentam a enciclopédia e destacam algum dos principais itens disponíveis.

Com um clique, abre-se a Encarta na sua primeira "página", ou então, no mesmo assunto que o último usuário pesquisou. Aí é possível encontrar seu tópico através do "Contents", onde digita-se uma palavra para identificar o assunto procurado. Caso seu conhecimento de inglês esteja um pouco enferrujado, há um corretor automático, que corrige palavras escritas de forma incorreta. Depois da procura, o tópico é destacado na área de trabalho e então os ícones de textos, fotos e vídeos são apresentados para que sejam acionados.

Se o usuário não conseguir localizar o assunto de seu interesse no "Contents", pode procurar através do "Find Wizard", que busca as informações baseado-se em dados diversos, tais como datas, palavras-chave em um texto, ou por áreas. Digitando uma palavra-chave, como "soccer" (futebol), por exemplo, o usuário é apresentado ao tópico genérico sobre o assunto. Mas caso o interesse seja sobre algo específico, pode-se procurar, ao mesmo tempo, por uma relação do item com "Pelé" ou

FILE MANAGER

Fabricante: Microsoft
Distribuidor no Brasil:

Microsoft/Revendas

Configuração Mínima:
386 DX, 4 megabytes de RAM, kit multimídia (MP3), velocidade simples (MP2C, velocidade duplo, extremamente recomendada)

Requer: Windows 3.1 (ou mais recente), configurado em pelo menos 256 cores (16 milhões recomendados)

Controles: mouse

Apresentação: um CD-ROM

Preço médio: R\$ 70,00

RTA'95



"Maradona" e então mudar seu rumo na enciclopédia para atingir estes assuntos.

Mas esta não é a única forma de mudar de tópico durante a consulta. Com o recurso de hiper-texto, pode-se pular de um assunto para o outro, clicando em palavras destacadas, que referem-se à outros temas. Outro modo de localizar informações é o "Atlas". A procura é realizada através de um mapa-múndi em terceira dimensão, que gira conforme os cliques do mouse. Identificando, por exemplo, o continente onde está o país desejado, é só clicar sobre o mapa para encontrá-lo, e aí é possível ouvir a pronúncia do nome de cidades (em inglês, é claro) e pesquisar outros dados voltando para a enciclopédia, mas ainda dentro do mesmo assunto.

INFORMAÇÃO E DIVERSÃO

Entre os recursos mais interessantes da Encarta está o "Timeline" (linha do tempo), que registra através de ícones e desenhos os principais momentos da história da humanidade. Entre os fatos his-

tóricos, desde antes de Cristo até os tempos atuais, há algumas surpresas. Será que alguém mais sabia que, por volta de 1800 Antes de Cristo, descobriu-se a existência da melancia?

A enciclopédia tem também um dicionário eletrônico com os principais verbetes da língua inglesa. Ao ler os poemas em inglês, por exemplo, é possível descobrir o significado das palavras mais arcaicas e incomuns do idioma. Toda a procura pelo significado do verbete é realizada sem sair do tópico pesquisado.

Mas certamente o mais atraente em Encarta são os recursos de multimídia. Embora a enciclopédia concorrente Compton's Interactive Encyclopedia (da empresa Compton's New Media) tenha muito mais vídeos e sons, a Encarta surpreende em termos de qualidade. Os vídeos podem ser mostrados quase em tela



FOTOS: DANIELE DE GIULI

Maradona's "Hand of God" Goal
During a 1986 World Cup match against England in Mexico City, Argentine captain Diego Maradona scored this controversial goal. Video review of the shot.

cheia e as gravações dos sons tem qualidade digital. O usuário pode também copiar todas as fotos, ilustrações e vídeos para utilizar os dados em outros programas, como editores de texto, por exemplo.

Um dos nomes mais conhecidos, Encarta foi um dos primeiros programas lançados em CD ROM, destinado a um público privilegiado que já tinha um kit multimídia em 1992, quando a "febre" estava apenas começando. Na época a enciclopédia custava absurdos US\$ 350 e hoje fica em torno de R\$ 70,00. O que não deixa de ser mais uma prova da evolução e popularização da multimídia nesses três anos.

Luiz Mazaferro Júnior

Entre os recursos disponíveis, o Find Wizard permite fazer consultas através de palavras-chave (esq.). Há também vídeos de qualidade que podem ser copiados e utilizados em outros programas

A maior vantagem da Encarta: facilidade de consulta. Há várias maneiras de pesquisar os 29.000 tópicos disponíveis. O Help (abaixo) orienta a navegação pelo programa

GERENCIADORES DE MEMÓRIA



Os gerenciadores liberam memória convencional para rodar jogos como World Circuit

Memória convencional, alta ou estendida... Conheça os programas que acertam a memória de seu PC

Memory Summary:

Type of Memory	Total	= Used	+ Free
Conventional	655,360	50,896	596,464
Upper	111,088	74,592	37,216
Reserved	393,216	393,216	0
Extended (XMS)	19,011,136	1,329,984	10,481,152

Press any key to continue . . .

Antes e depois de usar o QEMM: ótimos resultados

Memory Summary:

Type of Memory	Total	= Used	+ Free
Conventional	655,360	26,928	628,432
Upper	212,896	113,120	99,776
Reserved	393,216	393,216	0
Extended (XMS)*	19,718,048	1,556,576	10,153,472

Press any key to continue . . .

Os fabricantes de jogos e programas para PC parecem que nunca chegam a um acordo. Enquanto alguns jogos usam muita memória

baixa (ou convencional), exigindo ajustes no computador, outros exigem pouca memória baixa e muita memória estendida. O usuário, por sua vez, a cada jogo que instala, tem de alterar as configurações de memória de seu computador. Caso contrário, o jogo ou programa não roda mesmo, e surge a mensagem "memória insuficiente", que assusta os menos experientes.

É claro que os programadores não escolhem esquemas de memória diferentes apenas para atrapalhar os usuários de PCs. Isso acontece porque eles trabalham com o sistema operacional DOS, juntamente com o ambiente operacional Windows, da Microsoft, padrão na maioria das máquinas fabricadas.

Ao mesmo tempo que o DOS é o OS (operating system) mais famoso e usado no mundo, também é um dos softwares mais velhos que ainda vigoram como padrão. Criado

no início dos anos 80, o DOS nunca foi um soft campeão quanto à facilidade de uso por usuários pouco experientes. Ainda por cima, o DOS tem problemas decorrentes de sua "idade". Um dos principais é a forma de gerenciamento de memória que o soft utiliza.

Quando os primeiros PCs surgiram na indústria, a quantidade de memória RAM necessária nas máquinas era mais que uma dezena de vezes menor do que é padrão usado hoje. Muitas máquinas não tinham mais do que alguns Kbytes de RAM o que explica os 640kb de memória convencional ou memória baixa. Esta "memória convencional" representava o máximo que o DOS podia alocar de memória para cada programa rodado em uma máquina comum dos anos 80. Mas esse "carma" continua até hoje, mesmo depois da "revolução" do PC nos anos 90 e com a chegada da multimídia. A

chamada linha PC manteve a compatibilidade entre todo os seus componentes, do simples XT até o rápido Pentium.

Ná época em que o DOS foi feito, muitos programas podiam ser rodados com os infimos 640 Kbytes, sem nem mesmo reclamar. Os softwares atuais, entretanto, são maiores e mais exigentes, além de melhores e mais fáceis de usar. Por isso muitos programas foram criados para driblar o DOS e aumentar o aproveitamento da memória no PC. Estes "maravilhosos" programas são os Gerenciadores de Memória, softwares especialistas em "roubar" a RAM do seu PC para que ela possa ser usada.

PROGRAMAS DIFERENTES

Os gerenciadores mais comuns são os que vem com o próprio DOS nas versões mais atuais. Quem ainda não ouviu falar em HIMEM.SYS ou EMM386? Estes são os gerenciadores de memória que vem com o DOS e podem ser carregados no CONFIG.SYS, fazendo o trabalho normal de gerenciamento. O DOS recebeu também, a partir da versão 6.0, um pequeno programa chamado de MEMMAKER, que melhora a alocação de espaço na memória ocupada por programas do DOS. O MEMMAKER usa os próprios recursos que acompanham o sistema e não necessita de nenhum programa adicional, além do próprio DOS. Apesar de mais atual, o MEMMAKER também é limitado

Há outros gerenciadores que fazem o serviço do HIMEM ou do EMM, de um modo muito mais seguro e que "libera" mais memória RAM para jogos e aplicativos em geral. Um dos melhores do mercado é o QEMM 7.5, da software americana Quarterdeck. Além de "fazer" mais memória do que o MEMMAKER, o QEMM é muito mais fácil de usar e vem com recursos bastante interessantes e avançados, como o

QEMM Installation Complete

QEMM has been successfully installed.

We recommend that you now run Optimize
to get the most memory free for programs.

To begin Optimize, please remove the QEMM
installation diskette and press Enter.

Keys to Press: Enter to start Optimize
Esc to quit

FOTOS: DANIELE DE GELU

QEMM: eficiente, com ferramentas especiais

"Stealth" (do inglês, "ladrão" que consegue retirar memória dos outros programas mantendo-os funcionando), acionado em último caso, em uma otimização. Isto garante que o usuário tenha, de qualquer jeito, memória convencional livre. Além dos gerenciadores automáticos, o processo de otimização da memória convencional pode ser realizado diretamente pelo usuário, mas exige mais experiência com micros.

Computer Games comparou os resultados da utilização do QEMM e do MEMMAKER. Cada um tem suas características, que variam desde a relação custo/benefício, à quantidade de recursos disponíveis em cada um dos softs. Acompanhe o teste e aprenda a usar os programas.

MEMMAKER

É o gerenciador mais barato e prático, já que o soft vem junto com o DOS versão 6.0 em diante. Ele é bastante simples e pode ser acionado com o comando "MEMMAKER" no prompt do DOS. Quando o programa entra, uma interface modesta é apresentada e então o usuário pode selecionar se quer usar o modo automático ou o manual, para "policar" as alterações do MEMMAKER em seus arquivos de configuração. Os usuários novatos vão preferir utilizar o modo automático, que é mais fácil. Os mais experientes podem optar pelo modo manual, que permite liberar mais memória.

Na configuração padrão testada por Computer Games, foi usado um kit multimídia MPC2, com CD-ROM de dupla velocidade e placa de som Sound Blaster 16; tudo instalado em um Pentium 100 MHz com 20 megabytes de memória RAM. Havia também um driver de mouse e um sistema de

cache de disco que vem com o DOS (Smart Drive).

Antes de usar o comando MEMMAKER, havia somente 512kb de memória convencional livre e 18.808.000kb de XMS, que é a memória estendida (verificada a quantidade de memória livre com o comando MEM no prompt do DOS). Após rodar o gerenciador e sofrer dois boots, para determinação da configuração ideal, a máquina ficou com 618kb de memória convencional e 18.458.000kb de XMS.

Repare que a memória XMS diminuiu e a convencional aumentou, já que a XMS foi usada para carregar programas que iriam direto para convencional. Em linguagem técnica, pode-se dizer que os programas foram carregados em "alta", isto é, "memória alta". Nenhum problema surgiu depois do processo, já que o MEMMAKER se encarregou de mudar as configurações do Windows para que continuasse funcionando.

QEMM

O QEMM é um software há bastante tempo no mercado (tanto que já está na versão 7.5) e surgiu antes do MEMMAKER. A eficiência do programa da Quarterdeck é impressionante quando o assunto é liberar memória. O QEMM vem com um pacote de ferramentas muito interessante, que inclui a interface amigável do "Optimize", que auto-determina configurações dos arquivos

CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT para liberar o máximo de memória convencional possível.

Nos testes, com o mesmo equipamento, o QEMM mostrou-se muito fácil de usar: depois da instalação dos dois disquetes, foi só digitar no prompt "Optimize" e, automaticamente, o computador foi configurado. O que mais despertou a atenção foi o sistema "Quick Boot" (Boot Rápido) utilizado pelo programa. Com o Quick Boot, o QEMM conseguiu detectar os drivers que vão para a memória e configurá-los, sem nem mesmo realizar um boot completo na máquina. Depois de inicializar o computador automaticamente, o QEMM "pulou" a tradicional contagem de memória da BIOS e a passagem pelo resto do processo. Tudo foi configurado rapidamente.

Junto com o QEMM há um programa para Windows chamado "Manifest", que mostra muitos aspectos técnicos do seu PC e do próprio Windows, usando um modo amigável e gráfico. Aliás, o Windows funcionou direitinho e, caso não tivesse funcionado, o programa iria rodar o "WinFix", que corrige eventuais erros no Windows, caso ele se recusasse a rodar com o QEMM.

Depois de fazer o "Optimize", foi usado o comando MEM para verificar o quanto de memória foi liberado. Surpresa: mais de 630 Kbytes de memória convencional ficaram livres (antes estava com 512 Kbytes), junto com os 18.481.000kb de XMS, o que significa um ganho de 118 Kbytes de memória convencional!

Assim, usando adequadamente os gerenciadores de memória, provavelmente a mensagem "memória insuficiente" continuará aparecendo, dependendo de cada jogo que se pretenda rodar, mas o usuário saberá exatamente como resolver o problema com rapidez e eficiência.

Luiz Mazzaferro Júnior

Microsoft MemMaker

There are two ways to run MemMaker:

Express Setup optimizes your computer's memory automatically.

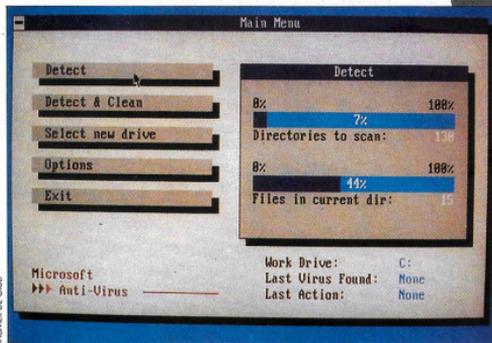
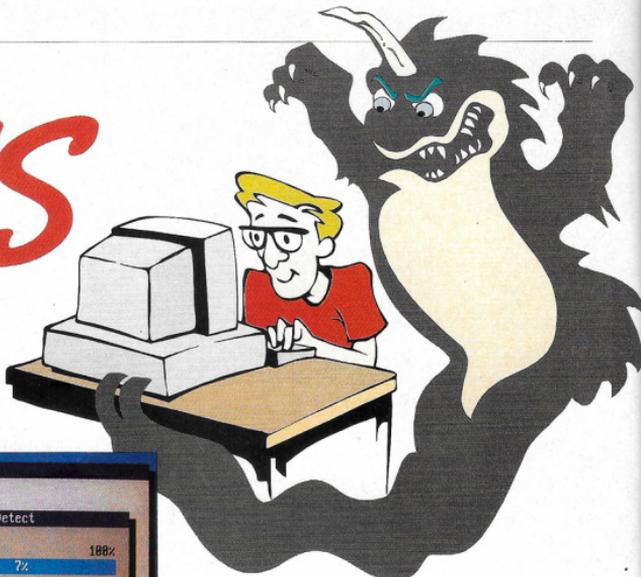
Custom Setup gives you more control over the changes that MemMaker makes to your system files. Choose Custom Setup if you are an experienced user.

Use Express or Custom Setup? **Express Setup**

Memmaker: opções para gerenciamento automático ou manual

VÍRUS

Entenda estes terríveis programas e não deixe que eles acabem com seu PC



Microsoft Anti Virus: ótimo para detectar e eliminar os vírus mais antigos, como o Michelangelo

Vírus de computador não é um bichinho que invade disquetes e hard disc (winchester), ou que destrói computadores “comendo” peças e dados. Tampouco é uma “doença” transmitida de um disquete para outro. Em informática, vírus nada mais é do que um programa muito pequeno (alguns não passam de 200 bytes), que “ataca” um PC quando um disquete é colocado no computador. Escondido em algum jogo ou arquivo, o programa é “instalado”, sem que o usuário perceba, na memória de seu PC.

É muito difícil, para não dizer impossível, saber de onde vêm os vírus. Uma das versões, sem confirmação, seria de que os primeiros teriam sido feitos por produ-

ras de jogos que, cansadas de perder lucros com cópias piratas, começaram a embutir vírus (os pequenos programas ocultos) em seus produtos, para que ninguém mais os copiasse. A estrutura de ataque destes vírus

“encomadados” era simples: quando o programa utilizado mudava de máquina, devido a uma cópia pirata, o vírus que até então estava quieto no hard disk, atacava todos os dados presentes na máquina “desconhecida”.

O fato foi que começaram a surgir programadores autônomos, que resolveram fazer vírus em casa, com o objetivo de destruir os dados alheios ou até acabar com o hardware de usuários quase-inocentes, aqueles gostam de copiar programas de amigos ao invés de comprá-los originais. Hoje há milhares desses minúsculos programas, infiltrados em computadores de todo mundo. Por outro lado, surgiram também os anti-vírus, programas especiais cuja única fi-

nalidade é detectar e eliminar o vírus de um computador.

COMO “FUNCIONA” UM VÍRUS

O vírus de computador é um software bastante simples. Qualquer programador, com um mínimo de experiência, pode criar e espalhar um, colocando-o em um jogo ou programa, que será emprestado a um “amigo” para que seja copiado. Um “bom” vírus jamais ataca de imediato. Como todo PC tem um relógio, que também marca dia, algum tempo depois, no dia previamente marcado no programa, ele ataca. O infeliz usuário, na grande maioria dos casos, não consegue mais identificar que disquetes colocou em seu computador, e por sua vez já emprestou aquele jogo para ser copiado por outros amigos, espalhando a praga em progressão geométrica.

Assim este minúsculo programa vai alterar arquivos, causar “bad blocks” (pedaços com defeito) em disquetes e pode destruir completamente um hard disk lotado de informações.

ONDE ATACAM

A maioria dos vírus infectam o setor de boot do sistema operacional presente na máquina. O setor de boot é o responsável pelo funcionamento de um PC. É ele que vai carregar na memória os arquivos necessários para que os programas funcionem com o hardware presente.

Com o boot contaminado, na maioria das vezes por programas piratas, toda vez que o usuário inicializar o seu PC, o vírus vai se mover para a memória RAM, que em algum momento será ocupada pelo software que for rodado. A partir do momento em que o inocente software "entrar" na memória, ele será automaticamente infectado pelo vírus que o espera. A contaminação pelo "bicho" geralmente ocorre em arquivos executáveis, isto é, que iniciam um programa completo. Todos estes arquivos executáveis, no caso do DOS, terminam com a extensão .EXE, .COM e .BAT, sendo que o último é quase imune ao ataque de vírus.

É importante lembrar que quando o PC já está infectado, o vírus vai se manifestar dependendo de como foi programado. Alguns só atacam em dias específicos, como o velho "Sexta Feira 13", que já assustou muita gente, nesse dia. Outros são acionados imediatamente na execução de um programa já virulento.

As consequências da contaminação de programas podem ser irreparáveis. Já houve casos de empresas importantes que perderam rios de dinheiro por causa da destruição de dados causada por terríveis vírus que burlaram o sistema de defesa de redes inteiras.

Um exemplo recente foi quando, há alguns meses atrás, um hacker (programador especializado em destruir sistemas de segurança), inventou um vírus que destrói os caríssimos chips de memória

RAM presentes em todos os PCs atuais. O vírus se alastrou pela Internet, a maior rede de computadores do mundo, com mais de vinte milhões de usuários. Foi um desastre total: centenas de pessoas tiveram seus valiosos chips de RAM destruídos!

COMO EVITAR E IDENTIFICAR UM VÍRUS

A melhor forma de evitar a contaminação é não utilizar programas piratas ou de origem duvidosa. Por já terem passado por muitos computadores antes de chegar no seu, a probabilidade de acontecer uma contaminação é muito grande. Mas se por algum motivo a máquina já estiver virulenta, seu PC vai possivelmente apresentar muitos sintomas característicos, os quais podem ser detectados por qualquer usuário que esteja fazendo algumas observações.

Os primeiros sintomas acontecem quando os seus programas usuais param de funcionar. Alguns softwares, como o Windows e os jogos em geral, são muito sensíveis às alterações em arquivos e, justamente por isso, passam a ser os primeiros programas que não funcionam direito quando contaminados por um vírus. Os paus mais comuns acontecem ao se tentar entrar no Windows, quando mensagens estranhas aparecerem no carregamento do programa, como algumas que se referem ao acesso ao disco em 32 bits. Outro sintoma é quando os nomes dos arquivos mudam sem nenhum motivo razoável. Datas, horas e tamanhos de arquivos são modificadas pelo vírus, e pelo absurdo da mudança (datas como ano 3024 ou 41 de janeiro), este um problema fácil de ser detectado.

CUIDADO!

É importante estar sempre prevenido, passando constantemente anti-vírus (veja box) por todos os arquivos de seu computador. Co-

C:\>scan c:
Scan 0.2.1.4 Copyright (c) McAfee, Inc. 1994. All rights reserved.
(488) 988-3832 EVALUATION COPY

Virus data file U214 created 12/19/94 9:04:40
No viruses found in memory.
Scanning C:
Scanning file C:\COREL50\PROGRAMS\CDROLES0.DLL

FOTOS: DAUVEZ DE GAULI

mo sempre surgem novos vírus no mercado é inútil ficar passando apenas versões antigas. Atualizações estão sempre disponíveis em BBS. Mas o melhor sistema, é comprar um programas anti-vírus e receber as atualizações permanentemente. Quando um anti-vírus se torna famoso surgem até anti-vírus específicos que serve apenas para aquele caso. É o caso do Leandro e Kelly, que se originou em Belo Horizonte se espalhou por muitas máquinas, e recebeu, pelos menos dois programas específicos para combatê-lo: o Antkelly e o Antikelly.

Uma boa dose de sorte também ajuda no combate ao vírus, já que em alguns casos será preciso formatar o hard disk. É sempre recomendável fazer sempre backup dos seus dados, para aumentar o nível de segurança dos seus programas. ♦

Os anti-vírus mais famosos

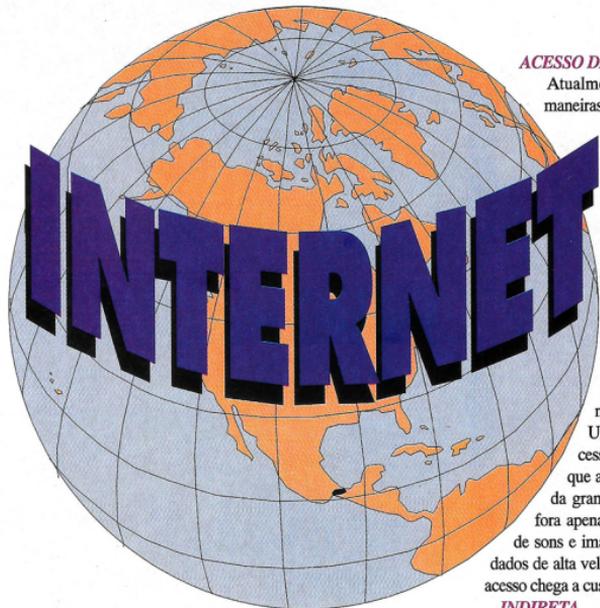
Confira aqui os 4 anti-vírus mais famosos e usados hoje no mercado, para acabar de uma vez com estes incômodos arruiceiros:

SCAN, DA MCAFEE - É um dos antivírus mais usados no mundo inteiro e não é para menos: o SCAN recebe updates [pequenas atualizações] quase todo o mês. Por ser um programa pequeno, quando compatado, e ao mesmo tempo shoreware [pode-se usá-lo um mês antes de decidir pelo compra - após esse tempo ele deixa de funcionar], o SCAN é muito encontrado em BBS's. O produto completo pode ser registrado em várias lojas de software do Brasil. A interface é bastante simples e de fácil uso. A última versão do programa estava no número 214, até o fechamento desta edição de *Computer Games*.

NORTON ANTI-VÍRUS (NAV), DA SYMANTEC - Tem uma interface amigável e procura/tempo cerca de 3.000 vírus. É um programa "profissional", não indicado para redes e equipamentos de grandes computadores com muitos dados. Já é possível registrá-lo no Brasil através de algumas importadoras.

F-PROT, DA NID - Também é shoreware e muito encontrado em BBS's, graças ao seu minúsculo tamanho [alguns poucos bytes, quando comprimido]. A interface é um pouco rústica, mas o programa é rápido e dá conta de muitos vírus. A lista deles não foi divulgada no uso do software. Os updates são constantes e podem ser conseguidos com a própria empresa, cujas dadas estão no programa.

MSAV, DA MICROSOFT - É o antivírus mais barato de todos os citados, já que vem junto com o DOS 6.0 em diante. Está certo que o MSAV [Microsoft Anti Virus] não é muito novo e nem recebe updates, mas ainda quebra-cabeça em relação à captura de vírus mais antigos, como o Michelangelo. A interface é gráfica e conta com algumas opções, como imunidade de arquivos e etc. Há também a possibilidade de se instalar o MSAV para Windows usando os disquetes do DOS, sendo que é possível desinstalar de uma cara mais bonita do programa e ainda escaneamentos em "background" [enquanto você roda outro aplicativo].



A maior rede mundial de comunicação entre computadores chega ao Brasil, via Embratel

A Embratel já está ligada à Internet. As operações abertas ao público estão previstas para maio e a grande novidade deve ser a redução no preço da conexão, que não mais estará vinculado ao da ligação internacional, mas a uma tabela ainda a ser fixada. Como teste, um pequeno grupo de usuário já está testando o acesso, desde janeiro de 95.

Criada há mais de vinte anos, para conectar os Centros de Pesquisa do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a Internet cresceu muito, e atualmente é considerada a maior de todas as redes de comunicação entre computadores existente no mundo, contando com 35 milhões de usuários espalhados em mais de 45 países dos 5 continentes.

O sistema oferece uma grande quantidade de serviços, desde a simples troca de correspondência eletrônica, até a transmissão de vídeos multimídia em tempo real. Há serviços como transferência de arquivos, pesquisas nos mais variados bancos de dados, conversas on-line, "upgrades" de programas fornecidos por fabricantes, compras via computador, discussões sobre uma infinidade de assuntos e muito mais, sempre em inglês, língua oficial da Internet, e com abrangência mundial.

ACESSO DIRETO

Atualmente o acesso à Internet pode ser feito de três maneiras diferentes. A **forma direta** permite maior velocidade de acesso, já que é feita por conexões de alta velocidade e não por telefone normal, permitindo a utilização de serviços mais "pesados" como a multimídia. No Brasil, o acesso é restrito à algumas Universidades, como a USP (Universidade de São Paulo) ou a UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro), e entidades de pesquisa, onde há computadores diretamente conectados à Internet, para uso de professores e alunos de mestrado.

LINHA DISCADA

O acesso por linha discada pode ser feito por qualquer pessoa que tenha um modem instalado no computador. É o mais utilizado nos Estados Unidos, mas pouco viável no Brasil, já que é necessário fazer uma ligação telefônica internacional, o que acaba saindo caro. Desta forma é possível usufruir da grande maioria dos serviços disponíveis, ficando de fora apenas os serviços mais "pesados", como transmissão de sons e imagens, que requerem um canal de transmissão de dados de alta velocidade. Além da ligação internacional, a hora de acesso chega a custar US\$ 20.

INDIRETA

É a forma mais barata de acesso no Brasil, pois é fornecida por sistemas de acesso remoto, por exemplo os BBS's (Bulletin Board Systems). O custo normalmente está embutido no preço da assinatura do BBS, que fica entre R\$ 12 e R\$ 20 por mês. O BBS faz as trocas de pacotes de correspondência em horários pré-determinados e cada BBS oferece diferentes serviços como troca de mensagens, transferência de arquivos, acesso a discussões ou pesquisas em banco de dados.

Com o projeto da Embratel, estarão disponíveis as três formas básicas de acesso. O direto será voltado para as grandes empresas, com capacidade de suportar o investimento necessário. Já o acesso via linha discada ficará à disposição dos usuários de modem e será oferecido pelas empresas que tenham acesso direto. Os BBS's continuarão com o serviço de troca de mensagens, mas agora de forma mais ampla.

A facilidade de acesso à Internet pode alterar os hábitos profissionais e de lazer de muitas pessoas no Brasil, que terão a seu alcance várias opções de serviços, como troca de mensagens e arquivos, conversas on line com pessoas de todo o mundo, upgrade de programas, entre outros. Com certeza será muito mais divertido, interessante e interativo do que assistir televisão.

João Torres, Engenheiro de Computação e operador principal da PersoCom BBS, SP.

Alguns BBS's de São Paulo que oferecem conexão com InterNet:

- ★ Canal Vip: Voz 889-8366, Dados 889-7222
- ★ Comet BBS: Voz 275-6358, Dados 584-8668
- ★ Interconect: Voz 887-8521, Dados 887-7111
- ★ PersoCom BBS SP: Voz 829-4731, Dados 822-8055
- ★ Silkcom: Voz 294-8544, Dados 941-7335
- ★ STI: Voz 889-0075, Dados 884-2446
- ★ Mandic: Voz 816-3245, Dados 816-3911



SISTEMA DE
TELECOMUNICAÇÃO
INTERATIVA

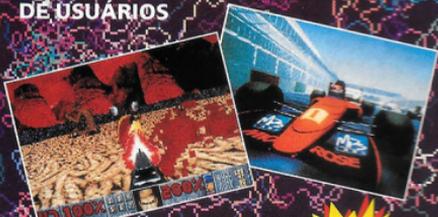
STI BBS
26 LINHAS

• JOGOS ON LINE

• ÚLTIMAS NOVIDADES

• APOGEE - EPIC - ID

• TROCA DE INFORMAÇÕES
COM CENTENAS
DE USUÁRIOS



KIT MULTIMÍDIA
PLACAS DE SOM
TODOS OS JOGOS EM CD
533-7094 e 536-9651

FAÇA
SEU CADASTRO
ON LINE E RECEBA
SEU MANUAL!

BBS: 884-2446 TELEFONE 889-0075

FAÇA INÍMIGOS SEM SAIR DE CASA.



MANDIC BBS lança o desafio. Digite "Go Games" e encontre o inimigo que você procura: Doom, Flight Simulator, Hints & Tricks, Campeonatos On-Line e tudo o que há de mais moderno em Games.

MANDIC BBS
PROFISSIONAL

BBS (011) FAX (011)
816 3911 816 3245

ACESSO ACIMA 300KM
0800 - 163911

info%mandic@ibase.org.br

**PARA ANUNCIAR
NESTA SEÇÃO
LIGUE PARA:**

(011) 574-0747

SÃO PAULO

(021) 280-2892

RIO DE JANEIRO

AMERICA'S



ÚLTIMAS
NOVIDADES
VINDAS DE NEW
YORK CITY

OS
JOGOS MAIS
UTILIZADOS
NA AMERICA'S
SUGGESTION
BOX

A AMERICA'S BEST CHOICE BBS
é a sua porta no Brasil para a maior
BBS da região de Nova York: a
AMERICA'S SUGGESTION BOX

São mais de 13 Gygabytes de softwares
shareware e freeware, além de informações
e arquivos locais como:
mercado financeiro, notícias no
Brasil e no mundo.

Garantimos um mínimo de 120 Megabytes
por mês de novos softwares vindos
diretamente de New York City e tudo isto
por apenas R\$ 13,00 mensais.

ENTRE EM CONTATO COM A
AMERICA'S BEST CHOICE BBS
E ABRA VOCÊ TAMBÉM UM PORTA
PARA NEW YORK

AMERICA'S BEST CHOICE BBS

Vox/Fax: (011) 575-9603
Dados: (011) 575-8511

Os Chats são canais de BBS específicos para quem quer bater um papo via modem. Entre discussões técnicas e conversas sérias, sempre sobra um tempo para paqueras e brincadeiras. Geralmente no final das mensagens, os usuários deixam frases bem-humoradas, chamadas de "taglines", para de despedir. Nesta edição, Computer Games selecionou algumas taglines da Mandic BBS, em São Paulo. Veja o que os "filósofos" de BBS estão aprontando:

"NOSSA! HOJE ESTÁ DANDO TUDO CERTO PARA MIM#@#! NO CARRIER"

"RESTAURANTE SUJO: AQUI VEMDE COMIDA + BARATA!"



"O SOL NASCE PARA TODOS, A SOMBRA SÓ PARA OS THE BEST!"

"SÓ NÃO SOU PERFEITO PORQUE SOU MODESTO."

"A ZEBRA DISSE PARA A MOSCA: - VOCÊ ESTÁ NA MINHA LISTA NEGRA!"



"AMO O RIO! MAS TAMBÉM O MEU RELÓGIO, A MINHA CARTEIRA..."



"DE ONDE VIEMOS? PARA ONDE VAMOS? SERÁ QUE LÁ TEM BBS?"

Se você também tem uma tagline divertida, envie para a redação de Computer Games.



DIRETORES

Márcio Saldanha Marinho
Josias Silveira

COMPUTER
games

REDACÇÃO

Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Araújo
Editor Assistente: Mônica Pina
Consultor: Luís Mazzafiero Júnior
Colaboradores: V. Schultz; Homero Silveira; César Medeiros; Roger Techina; Fernando Paternostro Araújo; Alarico Haikel Júnior; Guilherme Silberstein; Ricardo Caruso, Joaquim Torres

ARTE

Supervisão: Paulo Afonso Soares
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Shirley Vieira Lima
Op. Sistema: Alex Scalheiro
Fotografia: Studio Norberto Marques

COMERCIAL E MARKETING

Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Representante SP: Edson Romão e Fernando Cova
Gerente Geral RJ: Márcio Saldanha, filho
Gerente Geral SP: Márcio Comencle
RIO DE JANEIRO E DEMAIS ESTADOS
Av. das Américas, nº 1155, Grupo 1606
Barra da Tijuca - CEP: 22631-000
Tel.: (021) 439-9300.
Fax: (021) 494-3648/577-4511

Anúncios publicados e assinaturas desta revista terão sua cobrança efetuada por meio da rede bancária. Ninguém está autorizado a receber diretamente qualquer valor.

COMPUTER GAMES é uma publicação mensal da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chingliá Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ. Fone (021) 577-7766.

COMPUTER GAMES não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente a opinião 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 3º Ofício de Títulos e Documentos nº 2191 no livro ALP. Registros no INPI, protocolo nº 810769310. Registro nº 5 - Cartório de Títulos e Documentos (São Paulo) sob nº 4550, e averbado sob nº 4561 do livro A. Registro no INPI nº 811942635.

Fotolitos: Grafibrás, Bosatelli, Graficolor
Impressão: W. ROTH

ASSINATURAS
FONE.: (021) 280-2892

NÚMEROS ATRASADOS
DISK-BANCA
(021)577-2355/577-4225/577-5099

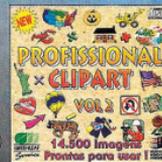
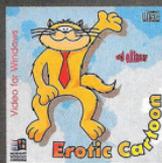
ANER

ANATEC

FERNANDO CHINGLIÁ

MultiMídia

Os melhores
CD's Eróticos,
Utilitários e Jogos
você encontra
aqui mesmo
no Brasil



cd extasy

CD EXPERT

1400 Títulos em CD ROM
Catálogo Grátis

011-293-6582/941-8741

Aceitamos Cartões de Crédito

LANÇAMENTOS EM PORTUGUÊS

DOOM ACTION!

110 Best Games

O melhor CD de DOOM do momento!

Os melhores e mais novos jogos p/ DOS

A TECNOLOGIA DOS NOSSOS CLIENTES AVANÇA. A NOSSA TAMBÉM! COMEÇAMOS PELO CARTÃO...



A Fenasoft em constante evolução dá a partida para a FENASOFT'95.

Para adquirir seu cartão convite basta preencher o pedido abaixo e enviar para

Av. Pref. Osmar Cunha, 251 - Florianópolis

SC - 88015-100, acompanhado de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

O valor obedece a tabela de acordo com a data de postagem no correio.

TODOS OS CARTÕES EMITIDOS CONTINUAM VÁLIDOS.

PROIBIDA A ENTRADA DE MENORES DE 16 ANOS.

VISITAÇÃO DIA/HORA

17 JULHO
18 JULHO
19 JULHO
20 JULHO
21 JULHO

14:00 as 22:00 - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

10:00 as 14:00 - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 as 22:00 - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT.

PREÇOS

Até 30/04/95 - R\$ 5,00

Até 31/05/95 - R\$ 10,00

Até 30/06/95 - R\$ 20,00

Após 30/06/95 somente em nosso escritório Rua Hungria, 674 ou nas bilheterias durante o evento.

NOME _____

EMPRESA _____

ENDERECO _____

CIDADE _____ UF _____ CEP _____

PAIS _____ TELEFONE _____

FAX _____ DATA DE NASCIMENTO _____

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

- A Presidente
B Vice-Presidente
C Sócio
D Gerente Geral
E Diretor Superintendente
F Gerente do Departamento
G Controller / Tesoureiro
H Consultor / Assessor
I Representante de Vendas
J Analista de Sistemas
K Digitador

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- A Mais de 5000
B 1000 a 5000
C 750 a 999
D 500 a 749
E 250 a 499
F 100 a 249
G 75 a 99
H 50 a 74
I 25 a 49
J 10 a 24
K 5 a 9
L Menos de 5

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

- A Autoridade Total
B Autoridade Alta
C Autoridade Limitada
D Recomenda Produtos
E Pouco Envolvimento
F Nenhum Envolvimento

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

- A US\$ 500 milhões ou mais
B US\$ 100 a 499 milhões
C US\$ 75 a 99 milhões
D US\$ 50 a 74 milhões
E US\$ 25 a 49 milhões
F US\$ 10 a 24 milhões
G US\$ 1 a 9 milhões
H US\$ 750 a 999 mil
I US\$ 500 a 749 mil
J US\$ 250 a 499 mil
K US\$ 100 a 249 mil
L Menor de US\$ 100 mil

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

- A Governamental
B Agricultura, Mineração, Petróleo
C Transportes
D Comunicação
E Manufatura
F Financeira / Contabilidade
G Seguros / Imobiliária
H Médica / Saúde
I Educacional
J Industrial
K Construção Civil
L Fabricante de Software
M Revenda de Software
N Fabricante de Hardware
O Revenda de Hardware
P Fabricante de Periféricos
Q Revenda de Periféricos
R Fabricante de Suprimentos
S Revenda de Suprimentos
T Bureau de Serviços
U Gráfica
V Jornalismo
W Editora

6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

- A Contabilidade
B Comunicação
C Gerenciamento de Bco. de Dados
D Correio Eletrônico
E Desk Top / Cool Cam
F Design Gráfico / Multimedia
G Desenv. de aplic. de programas
H Controle de processo / manufatura
I Científico / Engenharia
J Editor de Textos
K Gerenciamento de Processos

17 a 21 de julho'95 - Anhembi - São Paulo