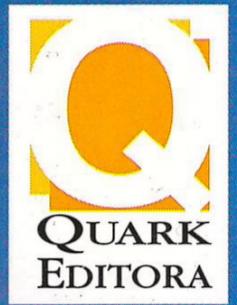


Nº01 — VOL. 01 — MAIO DE 1998 — R\$ 9,00

Computer Gaming World

A Revista de Games



APENAS
7,90

EXCLUSIVO

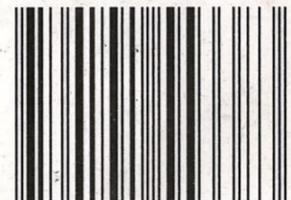
O Game da Copa

98

Análises Completas:

- A Rebelião • Longbow 2 • C&C: Sole Survivor
- Civ II: Fantastic Worlds • Hellfire • G-Police
- Balance of Power • Nascar 2 Expansion Pack
- The Great Battles of Hannibal

ISSN 1415-5338



9 770141 553383

Edição 00001 >



A PÁSCOA PODE SER MUITO MAIS EMOCIONANTE DO QUE FICAR SENTADO ESPERANDO O COELHINHO.

JEDI KNIGHT™: DARK FORCES™ II, O CAVALEIRO JEDI

Depois do sucesso de Dark Forces, chegou a vez de Jedi Knight: Dark Forces II - O Cavaleiro Jedi. Além de permitir o modo de jogo em rede com até oito usuários, nesta aventura você pode manejar os sabres de luz, além de poder, finalmente, usar os devastadores poderes da Força. Continuando ao lado dos Rebeldes ou assumindo o lado escuro da Força, se você provar seu valor em combate, a Força o acompanhará para sempre.

**TOTALMENTE
EM
PORTUGUÊS**

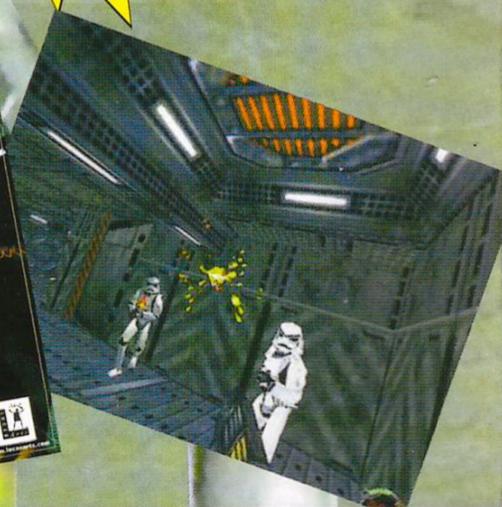
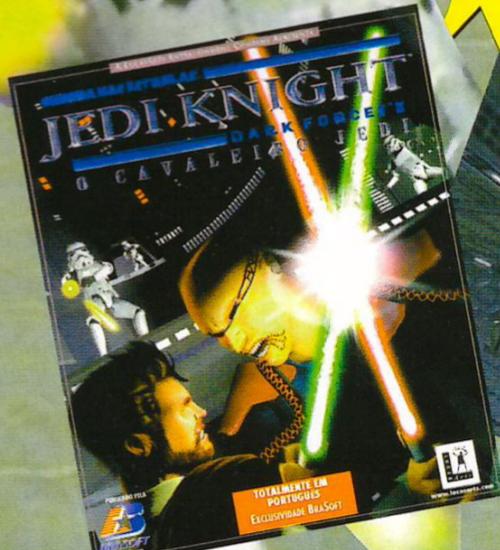


CYBERSTORM 2

Continuação do grande sucesso MissionForce: Cyberstorm, esta seqüência, agora em tempo real, se situa numa galáxia distante em que você deve lutar para conquistar um sistema rico em minérios e ruínas de civilizações antigas.

Todas suas forças e unidades podem ser controladas e personalizadas por você, aumentando a versatilidade e o nível de diversão do jogo. Cyberstorm 2 pode ser jogado contra oponentes humanos via Internet. O futuro da galáxia está em suas mãos.

**CAIXA E
MANUAL EM
PORTUGUÊS**



**Atendimento
ao Consumidor**
(011) 285-5344

REVENDAS • Best Mix (011) 0800559080 São Paulo - SP • BraSoftware (011) 530-4391 São Paulo - SP • Fast Shop Iguatemi (011) 3641-6929 São Paulo SP • Infobox (081) 465-3422 - Recife - PE • R2V2 (031) 281-3040 Belo Horizonte - MG • Lojas Colombo (054) 268-2222 - Farroupilha - RS • Compujob (051) 233-8608 Porto Alegre - RS

• Computer Super Store (041) 224-3686 Curitiba - PR • Games Companhia (071) 358-9003 Salvador - BA • Proad (027) 227-5733 Vitória - ES • Compuhouse (061) 233-0979 Brasília - DF • Showtech (085) 264-9222 Fortaleza - CE • Softshop (085) 244-4070 Fortaleza - CE • Maxibyte (011) 574-5999 São Paulo - SP

RED BARON II

Ainda mais realista que a versão anterior e com gráficos de alta resolução, Red Baron II, um dos melhores simuladores de batalhas aéreas já criados, convida você para participar de combates mortais a curta distância em um cenário que recria detalhadamente o ambiente da Primeira Guerra. Quarenta modelos de aviões, aeródromos, táticas de esquadrilhas e você pode ainda jogar contra adversários de carne e osso em rede, via modem ou Internet. Com Red Baron II, o céu é o único limite!



CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS



CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS



GUERRA NAS ESTRELAS A REBELIÃO™

No primeiro jogo de estratégia da série Guerra nas Estrelas em tempo real, o confronto se dá entre a Aliança Rebelde e o Império. Pode ser jogado individualmente, por dois usuários em rede local ou via modem. Com complexos cenários 3D, sofisticadas táticas de batalha e estratégia, você irá até mesmo contar com a ajuda de personagens como Luke Skywalker, Han Solo e o próprio Darth Vader.



CAIXA E MANUAL EM PORTUGUÊS

JOINT STRICKE FIGHTER

Neste simulador de combate aéreo, você pode escolher entre duas das mais sofisticadas armas de guerra do Pentágono. Sobrevoando uma área com mais de 15,4 bilhões de quilômetros quadrados, você terá que provar seu valor contra tanques, outros aviões e bases de lançamento de mísseis, utilizando os armamentos mais modernos e letais existentes no mundo. Divirta-se mas não se esqueça disto: qualquer erro e será o governo dos Estados Unidos que irá tirar satisfações com você.



Computer Gaming World



CAPA

Copa do Mundo 98

22

Qual o melhor game de futebol que você conhece? Se a resposta foi FIFA 98, prepare-se para um boa novidade.

A *CGW Brasil* apresenta, com total exclusividade, o game Copa do Mundo 98. Um jogo que promete marcar época. Um excelente aperitivo para as emoções que a nossa seleção deve nos proporcionar neste grande evento que é França 98.

08 **READ.ME**

74 **CG-ROM**

PRÉVIAS

16 Grand Prix Legends

20 F-15

HARDWARE

30 Microsoft Adota Padrão OpenGL

31 Coluna Loyd Case

34 Especial Placas 3D

DICAS

70 Quake II

73 A Maldição da Ilha dos Macacos



ANÁLISES

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| 46 A Rebelião | 58 Hellfire |
| 48 Civ II: Fantastic Worlds | 60 Nascar 2: Expansion Pack |
| 50 Great Battles of Hannibal | 62 Longbow 2 |
| 51 The Tone Rebellion | 64 Balance of Power |
| 52 G-Police | 66 Coluna: Scorpiia |
| 56 C&C: Sole Survivor | |

EXPEDIENTE

Computer Gaming World

Uma publicação mensal da Editora Quark do Brasil

Editor Carlos Sandano
sandano@quark.com.br
Games V. Schultz
schultz@quark.com.br
Colaboradores André Nogueira, Antonio Ceravolo, Christian Pruks,
Ricardo Barbosa

Central de Atendimento (011) 6915-0955 de segunda à sexta feira das 9 às 18 horas
atendimento@quark.com.br

Atendimento ao Assinante 0800-133055

INTERNET Home page: www.quark.com.br ou www.zdnet.com.br
e-mail: cgw@quark.com.br
Webmaster: Guilherme Schuermam.

Publicidade GSF Comunicações e Marketing - gsf@quark.com.br - Fone: (011) 6966-1002 - Fax: (011) 6966-1044. Todos os fotolitos ou materiais de publicidade deverão ser entregues a Patrícia Cervellini. No seguinte endereço: Rua Barão de Monte Santo, 856 — São Paulo — SP
Representantes: **Rio de Janeiro** Marketing Tools - Rua Dias Ferreira, 175 - sala 101 - CEP: 22431-050 - Leblon - RJ - Fone/Fax: (021) 294-3724 - e-mail: mkttools@ibm.net - **Goiania** Grupo Sima Goiania - Rua S-1, quadra 139 - lts 24/25 nº 54 - sala 10 - Centro Comercial Free Shop - Setor Bela Vista - Goiania - GO Fone/Fax: (062) 281-7608 - e-mail: gsimago@mailserver.portosoft.com.br - **Minas Gerais** Grupo Sima Minas Gerais - Av. Afonso Pena, 748 - salas 2202/2203 - Centro - Belo Horizonte - fone/fax (031) 273-2566, e-mail: gsimabh@ez-bh.com.br **Paraná/Santa Catarina** Grupo Sima Paraná - Rua Marechal Deodoro, 51 sala 805 - Centro - Curitiba - fone (041) 322-4588/7237 - fax (041) 222-2765, e-mail: gsimapr@bsi.com.br **Escritório:** Av. Rio Branco, 404 - Torre II - sala 1105 - Centro Florianópolis - fone/fax (048) 222-1571, e-mail: gsimapr@bsi.com.br **Rio Grande do Sul** Grupo Sima Rio Grande do Sul - Rua dos Andradas, 1.273 - sala 503 - Centro - Porto Alegre - fone (051) 224-2920 - fax (051) 224-1582, e-mail: gsimapoa@ez-poa.com.br **Bahia** Grupo Sima Bahia - Rua Torquato Bahia, 69 - sala 417 - Comércio - Salvador - fone/fax (071) 241-5966, e-mail: gsimasa@ibm.net **Pará** Grupo Sima Norte/Nordeste - Rua Paraquis, 3.023 - sala 104 - Cremação - Belém - fone/fax (091) 249-7022, e-mail: gsimanne@elogica.com.br

Editoração Eletrônica CSA Comunicação Visual Ltda. Fone: (011) 6966-1032

Impressão Padilla Indústrias Gráficas S.A.
Fotolitos Bureau Bandeirante
Distribuição no País Dinap S.A (bancas) Correios e Telégrafos (assinantes)

EDITORA QUARK DO BRASIL

A Editora Quark do Brasil Ltda. é uma empresa do Grupo Betanel S.A.

Presidente

Elio Somaschini



EDITORA QUARK DO BRASIL LTDA.

Diretor Geral

Gabriel Rosa Neto - gabriel@quark.com.br

Gerente de Vendas

Lara Pequeno - larapeq@quark.com.br

Webmaster

Guilherme Schuermam - gui@quark.com.br

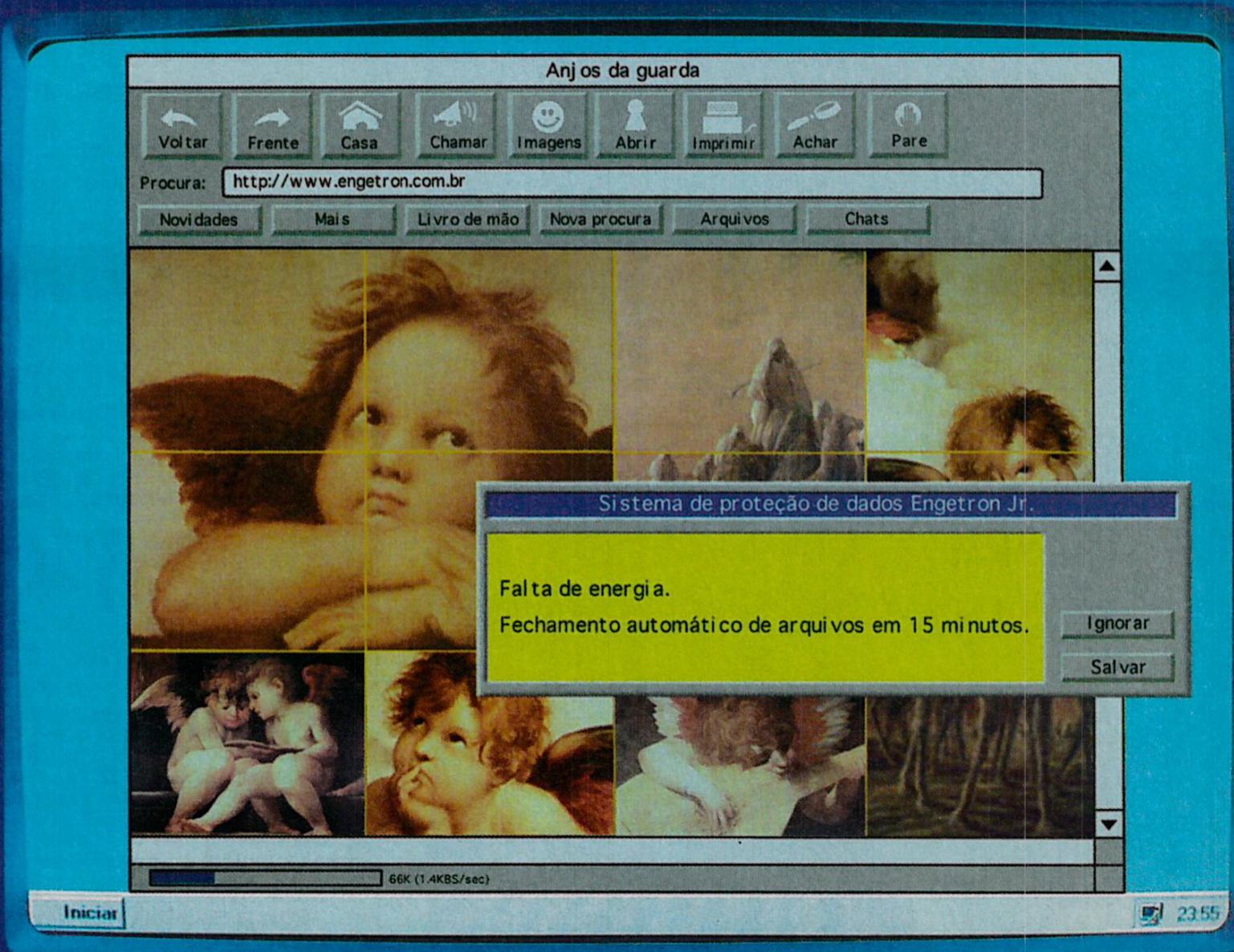
Tiragem desta edição: 30.000 exemplares

Preços de Produtos Os valores citados em nossas matérias foram fornecidos pelas empresas brasileiras responsáveis pela comercialização destes mesmos no mercado nacional. A revista *Computer Gaming World* não tem a responsabilidade de garantir os preços de produtos avaliados nesta edição, assim como não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados. Direitos de Reprodução Nenhum material desta publicação pode ser reproduzido sem prévia autorização. Entre em contato conosco caso deseje citar algum artigo ou adquirir Reprints. O material traduzido e publicado em *Computer Gaming World* e que foi originalmente publicado na edição norte-americana de *Computer Gaming World*, é de propriedade de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright 1998 Ziff-Davis Publishing Company. Todos os direitos reservados. *Computer Gaming World* é marca registrada de Ziff-Davis Publishing Company.

EDITORA QUARK DO BRASIL LTDA.

Rua Barão de Monte Santo, 856 - 3º Andar - 03123-020
Fones: (011) 6966-1008 - (011) 6915-0955 - 0800-133055 - Fax: (011) 6966-1013
C.G.C: 68.070.697/0001-00 Inscrição Estadual 113.497.150/118
Home page da Editora Quark: www.quark.com.br
e-mail: cgw@quark.com.br

Você poderá adquirir os Números Atrasados desta publicação por intermédio do seu jornaleiro ou do distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 810-4800, e poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners. Atenderemos, mediante disponibilidade de estoque, as 6 últimas edições recolhidas.



Distribuidores Autorizados

officer

(011) 866-2200

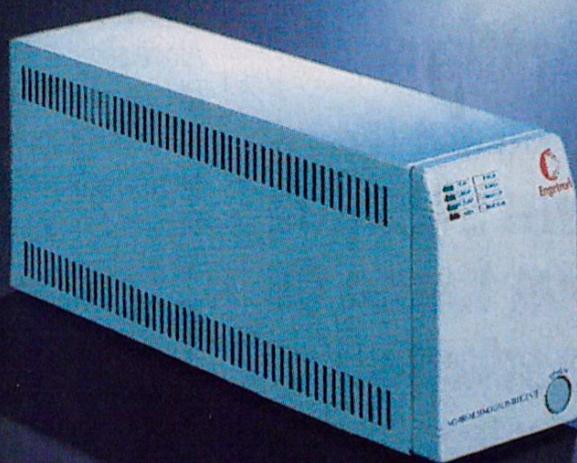
GTI

(011) 218-1644

Chegou o Engetron Jr., o único equipamento que mantém seu computador são e salvo contra raios e curtos. Assim como os outros Engetron, ele também é duro na queda. Na falta de energia ele mantém os aparelhos ligados por 15 minutos e, antes de desligar, fecha os arquivos automaticamente, evitando perda de trabalho. É ideal para empresas e uso residencial. Chega de placa queimada, perda de arquivos e

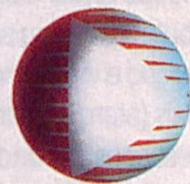
Vendas e Assistência Técnica: • SÃO PAULO (011) Anpla 0800-192091 • CAMPINAS (0192) Work Station 38-8253 / Weitek 43-0077
• GUARATINGUETÁ (0125) Megabyte 25-4588 • BELO HORIZONTE (031) Digitécnica 442-8360 / TD COM 241-3500 /
W. Bachur 222-4153 • RIO DE JANEIRO (021) Etelbra 392-8106 / Sistab 253-1215 • BRASÍLIA (061) EMIBM 344-2380/ Epo
Control 321-1423 • GOIÂNIA (062) LED 285-3099 • CUIABÁ (065) E.C.A. 321-6807 • SALVADOR (071) Enetel 233-9747

Engetron Jr.
Quando as luzes se
apagam, ele tem seus
15 minutos de fama.



máquina travada. **Especificações técnicas:** Tem software inteligente e capacidade para alimentar um computador, uma impressora e um scanner. A autonomia de 15 minutos pode ser expandida de acordo com a sua necessidade. Protege a placa de fax modem e a de rede. Fornece energia senoidal, sem interrupção. É o único com comunicação via Internet e assistência técnica em todo o País. **Compre logo no revendedor mais próximo.**

• MACEIÓ (082) Eletroeletrônica 231-4384 • MANAUS (092) Contato 633-4588 • SÃO LUÍS (098) Supricenter 222-4561
• RECIFE (081) Laser 271-3146 • TERESINA (086) Delta Três 218-3632 • NATAL (084) Dunga 206-2799 • BELÉM (091)
Equitron 241-9988 • VITÓRIA (027) ATC 200-3442 • CURITIBA (041) Rhealeza 242-4530 / JRO 276-4090 • LONDRINA
(043) Equinorte 348-0343 • FLORIANÓPOLIS (048) System 233-5087 • PORTO ALEGRE (051) Power Control 222-3708



Engetron[®]

O SEGURO DO SEU COMPUTADOR.

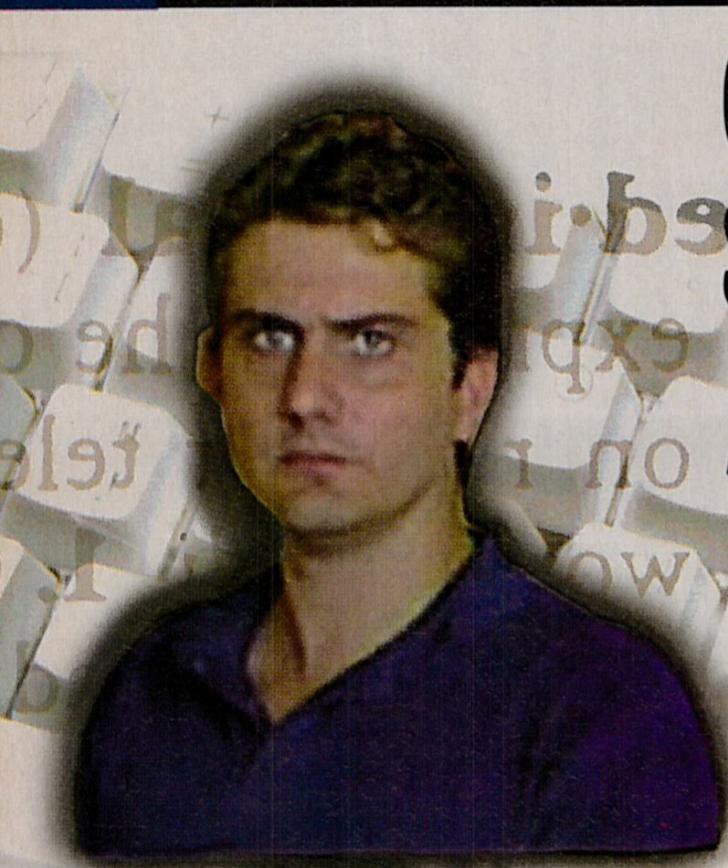
Ligue grátis

0800-318008

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

Games. O Que Eles Significam Para Você?

Entretenimento. Paixão. Cultura. Informação. Tudo isso podemos encontrar em um game



Sim, eu sei, parece uma pergunta estúpida. Afinal, os jogos só servem para uma única coisa: entretenimento. Isto é o que diz o senso comum. No entanto, e se fizermos a mesma pergunta, mudando apenas o objeto de interesse? Algo como "futebol" (ou basquete, vôlei, natação – coloque aqui o esporte de sua preferência). O que o futebol significa para você? Pronto, já temos respostas diferentes aparecendo.

Entretenimento continua valendo, mas aposto que a maioria irá preferir usar o substantivo paixão ao definir a sua interação com o futebol (ou basquete etc. etc. etc.). Bem, tem gente que odeia futebol (é sim, existe). Então, tire a palavra "games" da pergunta e coloque "cinema". E o que nós temos? Paixão vai reaparecer nas respostas. Entretenimento também continua firme e forte. Mas estas duas breves definições vão dividir o espaço nesta nossa hipotética pesquisa com cultura, sonho e viver emoções impossíveis (atenção, vamos guardar esta possibilidade – ela nos vai ser útil daqui a pouco). E aqui vai uma terceira substituição (e esta é a mais distante de nosso tema): livros. Agora, além das respostas já dadas, temos também outras alternativas: informação, cultura (novamente, foi só para reforçar), fantasia, universo onde todas as possibilidades são

reais, um mundo a ser desvendado... (quem quiser pode estender esta lista *ad infinitum*). Voltemos ao que parecia ser uma pergunta estúpida. Não há razão para que os games sejam definidos somente como

“Gráficos como os de RIVEN são uma nova forma de manifestação artística.”

entretenimento. Paixão e sonho me parecem perfeitamente adequados para refletir a emoção que eles despertam em nós, gamemânicos ou simples jogadores eventuais. As emoções que vivenciamos (eu falei que isto seria útil) ao percorrer os corredores escuros de um *QUAKE*, ao traçarmos estratégias vitoriosas em um *COMMAND & CONQUER* ou ao desvendarmos mistérios de um *MONKEY ISLAND* são tão fortes quanto as de uma final de campeonato, de um daqueles filmes que costumamos chamar de inesquecíveis ou de um livro de qualidade. E temos mais do que emoções num game. Fantasia e sonho. Universo onde todas as possibilidades são reais e mundo a

ser desvendado. É fácil dizer isso de um game, ou ao menos dos bons games. Já cultura e informação são termos que nos parecem muito distantes dos games. Mas há cultura e informação neles e através deles. É só procurar com atenção. Os gráficos de *RIVEN* são um bom exemplo. É claro que não estou sugerindo que eles possam rivalizar com telas de Picasso, Rafael, Münch, Caravaggio ou Michelangelo. Mas imagens como as de *RIVEN* representam uma nova forma, um novo meio de transmissão de arte, do pensamento artístico. Ainda são raros os gráficos de games que possam se juntar a *RIVEN* nesta perspectiva artística. Mas, enquanto Bienais como a de 97 em São Paulo discutem a "desmaterialização da arte no final do milênio", pelo menos este game aponta um caminho possível. E isto já é cultura, é arte.

Informação pode ser encontrada de diversas formas em um game. Nesta nossa primeira edição, por exemplo, há a análise de um jogo de estratégia, *THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL*. Segundo nosso analista Ron Talbot, "a desenvolvedora deste título merece créditos por ter trazido as batalhas épicas do general cartaginês para o mundo dos games. E o jogo faz um bom trabalho em mostrar as diferenças entre a flexibilidade das tropas Romanas e a força das tropas cartaginesas. Você tem que combinar as táticas de artilharia criadas por Aníbal se quiser conquistar Roma". De formas mais ou menos sutis do que esta, o jogador de games para PC também tem a oportunidade de conhecer muitos outros assuntos. E como é grande a diversidade de temas no mundo dos games, há muita

informação para ser aproveitada.

Entretenimento. Paixão. Cultura. Informação. Tudo isso podemos encontrar em um game. Desta forma, fica afastada a possibilidade de uma resposta preconceituosa que só pode ser dada por quem nunca levou games a sério. Refiro-me à arraigada imagem de que game é um brinquedo sofisticado para crianças e adolescentes modernos. Que adolescentes fiquem fascinados com jogos para PC (as crianças preferem consoles domésticos) não é motivo para limitarmos os games a brinquedos sofisticados. A faixa etária dos leitores da *Computer Gaming World* norte-americana é de 35 anos. 81% destes leitores possuem curso superior. Ainda não temos números da *CGW Brasil* (ei, este é o nosso primeiro número) e é complicado comparar dados do mercado norte-americano com o brasileiro. Mas, pelo menos lá, já dá para dizer: game é coisa séria. É divertido (e como!), mas é um assunto de gente grande. E com o lançamento da *CGW Brasil* nós não apenas estamos demonstrando acreditar nisso como também contribuimos para que um número cada vez maior de pessoas consiga aproveitar tudo o que há de cultura, informação e diversão nos jogos para PC.

▲
Nós, da Editora Quark, gostaríamos de contar com a sua colaboração. Escreva dando a sua opinião, fazendo a sua crítica e contando do que gostou. O nosso e-mail é cgw@quark.com.br. Nosso endereço: Rua Barão de Monte Santo, 856 - 3º andar - 03123-020 – São Paulo (SP). Um grande abraço e até a próxima edição. ☺

A TCE foi eleita a empresa do ano 97 em scanners e ganhou o Editors' Choice 98. A gente usou um clipe pra unir essas notícias, mas elas acabaram se espalhando.

Pra ganhar estes prêmios em tão pouco tempo, a TCE usou a inteligência. Nosso primeiro passo foi montar uma equipe profissional e preparada pra assegurar a melhor linha de produtos e serviços pra você. É por isso que nossos digitalizadores de imagem são tão conceituados, e cada vez mais fazem sucesso junto ao público e à crítica especializada. O dois modelos de scanners S430 e S510 são Plug and Scan® - plugou, já

começam a funcionar. Sem complicações, com alta resolução, software de tratamento de imagens e OCR. O S510 é o único do mercado com resolução 600 x 1200 e conexão PC via porta paralela e, o S430, tem resolução de 9600 dpi e também conexão PC via porta paralela. Agora, quando o assunto é Câmera Digital, a TCE tem um produto inteligente, com alta qualidade de imagem, perfeito pra você: a CD100 - com resolução 480 x 360 pixels, a única câmera com display de cristal líquido que tem um preço que cabe no seu bolso. Todos estes produtos com garantia e suporte técnico em mais de 100 postos de atendimento em todo o país. Notícias tão boas como essas até os cliques fazem questão de espalhar.



informática **automação de escritório** **telecomunicações**

Distribuidores: Alcatéia (011) 222.9133 - CDI (011) 861.1881 - Flytech (011) 855.5900 - Qualitron (011) 522.3577 - Sed Magna (011) 811.5911 - **Loja Especializada:** Plug & Use (011) 865.2030 - **Magazines:** Carrefour, Extra, Fast Shop, Kalunga, Leo Foto, Lojas Arno, Lojas Colombo, Magazines Luiza, Makro, Mappin, Mesbla, Panashop, Ponto Frio, Ultralar.

Unreal Toma Forma

O Matador-de-QUAKE da GT Interactive Atira Longe

Disseram que ele seria bonito e ele é. Disseram que ele rivalizaria com QUAKE II e pode bem ser. O pessoal da GT Interactive está finalmente fazendo de UNREAL uma realidade. Quando eu vi o jogo em sua versão alpha, era tão bonito quanto QUAKE II e trazia algumas características que prometem uma experiência ainda mais sofisticada.

Na história, seu personagem está à bordo de uma nave-prisão que caiu em um planeta habitado pelos Nali, um povo pacífico oprimido pelos guerreiros Skaarj. O bom-rapaz (ou garota), que você é, decide ajudar os Nali a derrotar os malvados Skaarj.

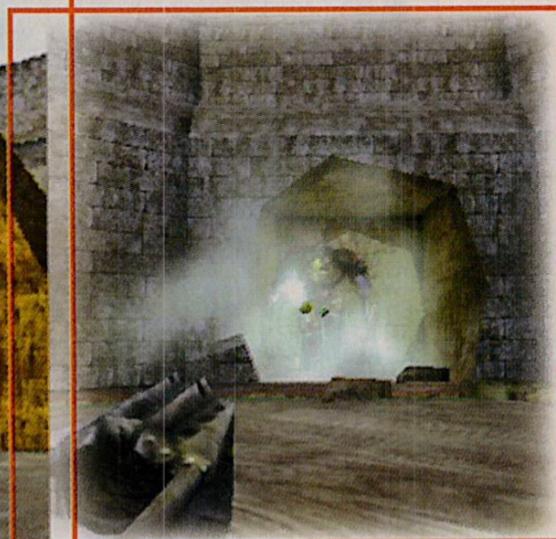
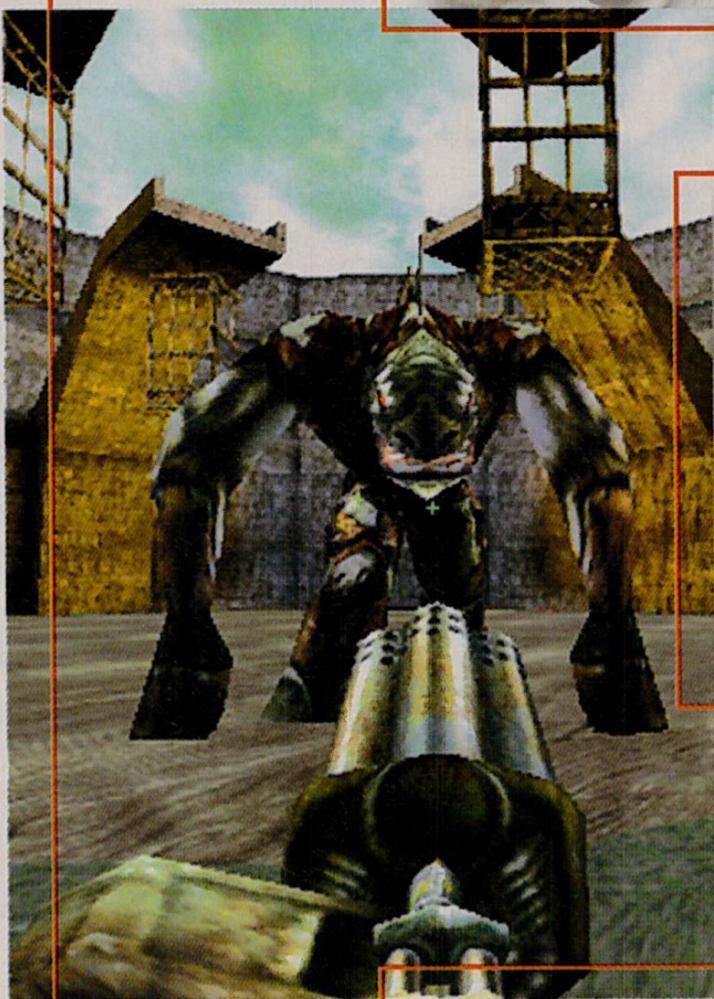
UNREAL me impressionou em diversos aspectos. Um deles, a interação entre você e os habitantes do jogo, envolve mais do que a simples violência que estamos acostumados. Em sua jornada para ajudar os Nali a se libertarem, você terá que guardar a arma e seguir vários guias Nali às áreas secretas escondidas.

A Inteligência Artificial de UNREAL é muito boa. E nem poderia ser diferente, já que aqui tem o dedo do criador de REAPER BOT, Stephen Polge. Os Skaarj, por exemplo, saem do caminho das armas. E, tipicamente, alguns dos capangas podem ser poderosos, mas não exibem a mesma inteligência que os chefões.

Nos duelos, haverá uma grande surpresa para os jogadores: a habilidade de bancar o morto. Você pode se fingir de morto com apenas um toque de botão e, quando o seu desconhecido oponente passar ao seu lado, você pode levantar-se e enchê-lo de chumbo pelas costas.

No entanto, a melhor parte de UNREAL são seus gráficos de arrepiar. O código para gerar efeitos como raios, lava e água, foi apelidado de "fire engine" (máquina de fogo) pelo pessoal da Epic Megagames. As texturas fractais da "fire engine" resultam em efeitos de líquidos e energia que dão ao mundo do jogo uma presença própria. São seus pequenos detalhes que irão assombrá-lo quanto jogar UNREAL: a silhueta de uma criatura quando fica na frente de uma fonte de luz, a fumaça que sai das armas enquanto atiram, o brilho das armas enquanto recarregam.

A GT Interactive e a Epic Megagames estão mantendo a data de lançamento para a primeira metade de 1998. Uma versão demo / shareware deve estar disponível brevemente. Fique de olho na chegada dessa que será uma experiência surreal. — *Tahsin Shamma.*



GRANDE, FEIO E ESPERTO
A Inteligência Artificial em UNREAL deve levar o gênero a um novo nível, graças ao criador de REAPER BOT, Stephen Polge.

Jogando para Ganhar

Com vários títulos em desenvolvimento, a Microsoft aposta nos games

Depois do sucesso de AGE OF EMPIRES E CART PRECISION RACING, a Microsoft está determinada a mostrar aos gamemaníacos que jogos bons não são frutos do acaso. Recentemente, visitei o pessoal da Microsoft e descobri que a divisão de games da companhia trabalha duro em vários novos títulos que estão programados para serem lançados nos próximos meses.

A Microsoft parece estar apostando alto em URBAN ASSAULT e OUTWARS. Ambos misturam ao gêneros ação e tiros alguns elementos de outros estilos. URBAN ASSAULT (antes chamado pelo codinome Anarchy) assemelha-se ao jogo UPRISING da 3DO: é um game de ação num cenário futurista, com o mundo em guerra, onde alguns elementos de estratégia são lançados para variar. Enquanto a interface está sendo revista, sente-se a capacidade do jogo, com ação contínua e altas pulsações, incluindo force-feedback, para o viciado em jogos de tiro. A estratégia (gerenciamento de recursos e unidades de comando) adiciona uma dimensão extra para se

jogar, e a Microsoft promete que o jogo será repleto de explosões dignas de shows pirotécnicos e infestado de inimigos.

O segundo título, OUTWARS, deve ser comparado a TOMB RAIDER e MDK. Numa tentativa de ser diferente, ele conterà missões do tipo esquadrão, em que você atravessa zonas de guerra e bases infestadas de



CAÇADA AOS INSETOS OUTWARS é um jogo exterminador no estilo esquadrão, equivalente a partes de TOMB RAIDER, MDK e STARSHIP TROOPERS.



BEM VIOLENTO Espere altas doses de combate, com tiros contínuos e alguma estratégia em URBAN ASSAULT (centro e embaixo).

aliens com companheiros de esquadrão controlados pelo computador. Alguns elementos contendo enigmas irão assegurar que seu cérebro não atrofia quando jogar, mas, em sua maior parte, o jogo tentará afogá-lo em muita ação. Parece que os companheiros do esquadrão serão o maior trunfo do game na tentativa de atrair a atenção dos jogadores; cada parceiro terá sua própria inteligência artificial e terão reações realistas (atire demais em

suas costas e eles virão atrás de você).

Os dois jogos terão suporte total para aceleração 3D e joysticks com force-feedback. URBAN ASSAULT está programado para ser lançado por volta de julho, enquanto OUTWARS deve sair um pouco antes.

A Microsoft também está desenvolvendo dois jogos de estratégia. A companhia vem trabalhando com a produtora Ensemble Studios, que desenvolveu AGE OF EMPIRES, e, apesar de não fornecer detalhes, sentimos que nossos impérios ainda verão muitas décadas. Num ataque mais imediato, a Ensemble completou o patch do AGE OF EMPIRES, recurso que aumenta a inteligência artificial do computador e a exploração das unidades, acabando com o limite existente até agora.

Fãs do automobilismo também não serão esquecidos — a Microsoft assegura que outro jogo de corrida já está em desenvolvimento, mas ninguém na companhia revelou qualquer informação adicional.

Na visita à Microsoft, observei muitos jogos bons (e vi de relance vários games em desenvolvimento, até mais animais que esses). Isto faz com que eu acredite que a Microsoft finalmente conseguiu montar as peças do quebra-cabeças do mercado de games. —Elliott Chin

Em desenvolvimento ▶

**News
Flash**

Die Bye The Sword: Morte cruel pela espada

DIE BY THE SWORD vai trazer a ação em terceira pessoa de games como TOMB RAIDER para muito mais perto e de modo mais pessoal. O game coloca os jogadores como um dos dois heróis espadachins cortando e talhando seu caminho através de apertados calabouços cheios de feras. Ao mesmo tempo em que há alguns quebra-cabeças e

seqüências de pulos, o foco é o combate direto.

Poderes e poções estão espalhados pelos túneis, mas só há apenas uma arma para os jogadores – a espada – e

é bom você aprender a usá-la. Ao invés de simplesmente pedir para os jogadores mirarem e apertarem a tecla "Atire", DBTS realmente tenta colocar a espada na sua mão, oferecendo múltiplos e complexos controles através do seu teclado, joystick ou gamepad, num total de cinco diferentes opções. Um editor de vídeo permite a você criar e salvar os tradicionais e complicados ataques.

Poligonais e em 3D pleno, os monstros também atacam individualmente, adicionando emoção ao desafio. Esqueletos dançam e dão saltos mortais pelo ar,

pequenos monstros atrapalham o seu melhor movimento e ogros aproveitam sua superioridade para triturar você até virar geléia.

Assim como NIGHTMARE CREATURES, da Activision, DBTS também permite a você decepar membros e cabeças de seus adversários, e até mesmo ficar de olho nos desmembramentos na Arena, no modo um-contra-um. – *Robert Coffey*

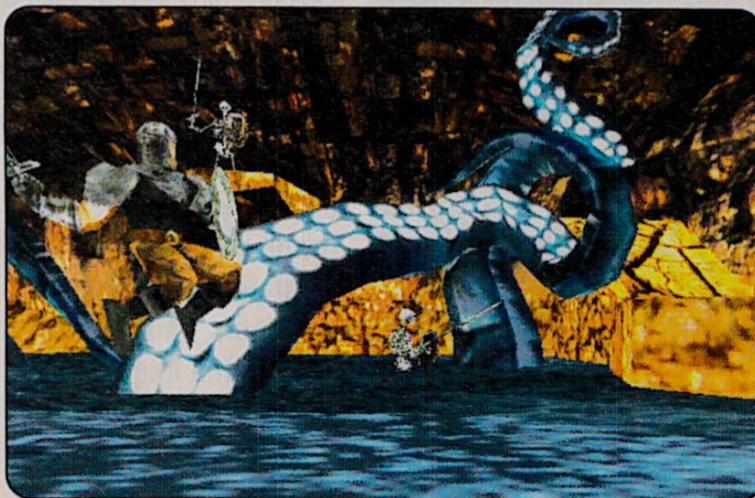
▶▶▶ Pode parecer brincadeira, mas desta vez é sério. A Interactive Magic recentemente anunciou que vai lançar iF-22, versão 5.0, até o fim do ano. Se você está pensando como pode perder as versões 2.0, 3.0 e a 4.0 não se preocupe, você não perdeu. Lembra todos os retalhos que a Magic lançou?

Aparentemente todos aquelas atualizações contaram para esta versão final 5.0, que terá todas estas atualizações desde que o jogo foi lançado no ano passado. Felizmente, a I-Magic promete algumas novas idéias, incluindo um novo terreno de combate no Golfo Pérsico, um nova visão de campo e uma nova visão do cockpit para facilitar o combate corpo a corpo, assim como gráficos mais definidos e AI melhorado.



▶▶▶ DUNE 2, o jogo de estratégia da Westwood que, em 1992 gerou um verdadeiro frenesi, está de volta. O novo e melhorado DUNE 2.000 está escalado para ser lançado no fim do ano e deverá incluir todas as características que fez de seu predecessor um sucesso.

As novidades deverão conter partidas via Internet e LAN, um comando de interface no estilo COMMAND & CONQUER para melhorar a velocidade e facilidade de jogo e novos gráficos high-tech. Os jogos também deverão incluir cenas inspiradas no cenário e visual do filme.



AC STYLLO
PROJETOS E MONTAGENS

GANHANDO
~~STYLLO~~
SEM PERDER O
VISUAL.



TRANSBRASIL - ABAV

MONTAGENS DE STANDS,
DISPLAYS PROMOCIONAIS
E SHOW ROOMS PARA
CONGRESSOS, FEIRAS
EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES.

FONES: (011) 5517 6375

(011) 5517 6323

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

RUA DR. MIGLIANO, 1110 CJ. 203 - SÃO PAULO
FONES: (011) 3771-3738 OU 3771-2621

Diário da Angélica 98

Você não pode ficar sem o seu!

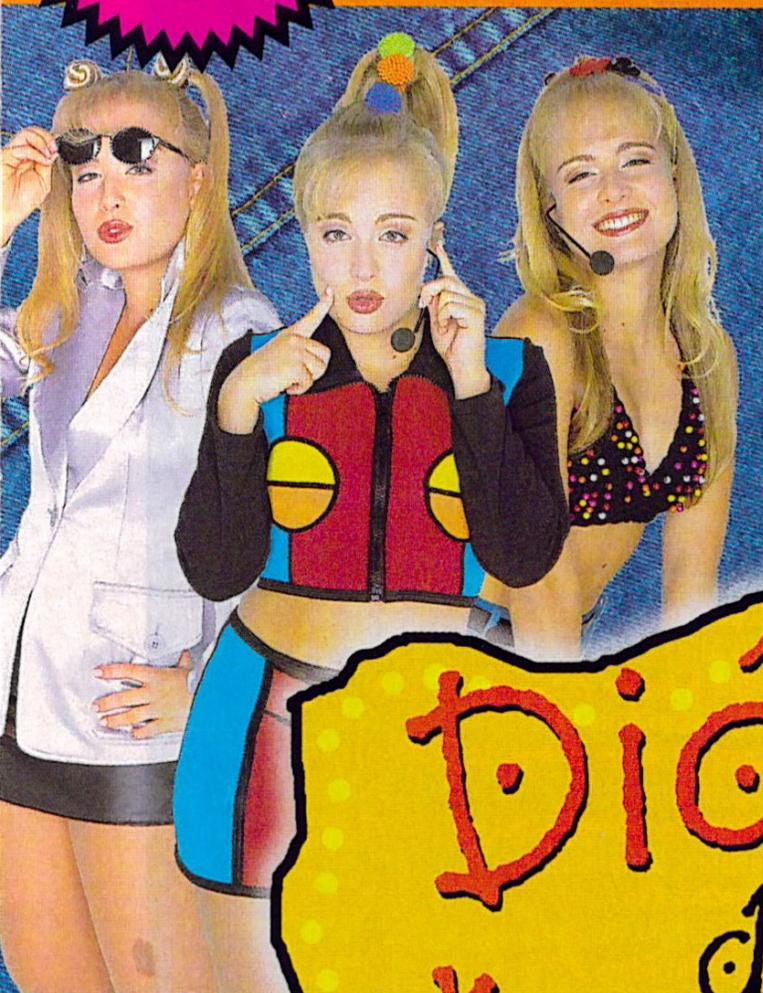
Uma menina organizada vale por duas. Com o Diário da Angélica 98 fica muito mais fácil e gostoso organizar as atividades do dia-a-dia. O programa tem Horário Escolar, Agenda, e até Home Banking pra você tomar conta do seu dinheiro. Além disso oferece proteção de senha para que seus segredos nunca caiam em mãos erradas.

Diário da Angélica 98, a maneira moderna de se organizar.



Chegou

www.mpo.com.br



Diário Super Interativo Horário Escolar

Diário da Angélica 98

Agenda Telefônica
Home Banking
Calculadora

Desenvolvido especialmente para...
Gatos!!!

Diário da Angélica



Proteção de senha/Adesivos Virtuais/
Pesquisa por palavra-chave/
Cadastro de Aniversários

Horário Escolar



Registre as matérias de Segunda a Sábado/
Imprima seu horário/Cole nos cadernos.
Você já pensou que ser organizada
poderia ser tão fácil?

Home Banking



Registre sua mesada, aquele chequinho de aniversário...e gastos como: Locadora de Vídeo
Roupas, Sapatos, Cds e muito mais.

Agenda de Telefones



Telefone/Endereço/Celular
Pager e até e-mail



bigue já e peça o seu (011) 3675-3766

Em Desenvolvimento

Sanitarium: Mente Insana

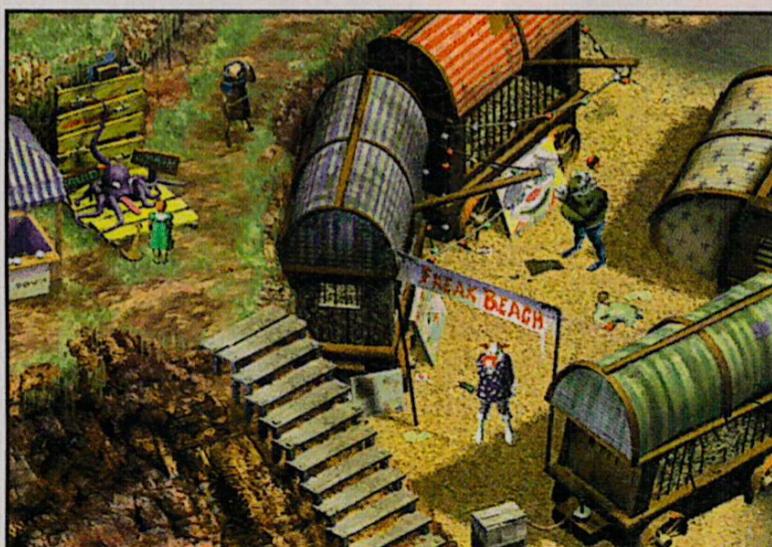


Seguindo a tradição de muitos filmes e séries de TV, SANATORIUM coloca você como vítima de um ataque de amnésia depois de uma acidente de carro. Você, de repente, acorda em um hospital e se encontra com uma bandagem no rosto que faz lembrar *Darkman*. É o tipo de hospital que ninguém pode piscar os olhos ao ver um cara batendo a cabeça em sentido ritmado na parede. E quando você começa a conversar com crianças com o rosto deformado e duas bocas, esta é a dica para começar a se preocupar com a sua própria sanidade.

SANATORIUM é o último jogo de aventura da DreamForge (a mesma de CHRONOMASTER), no qual sua maior preocupação é pela mais importante característica da sua vida: a sua própria personalidade. Um mistério profundo e surrealista que vai se revelando enquanto viajamos por lugares estranhos a procura de memórias que possam explicar porque nos encontramos neste lugar estranho. A versão alpha que

eu joguei somente me permitiu ir até uma grotesca cidade com crianças deformadas (Jeannette, a cidade real onde a DreamForge está localizada), mas a companhia promete que, quando sua viagem terminar, você poderá ter ido a um templo Asteca ou talvez até o inferno.

SANATORIUM é jogado mais ou menos como qualquer outro jogo de aventura, com ícones para procurar/pegar itens, conversar ou usar algo de nosso inventário. O jogo contém um sutil senso de humor para contrabalançar sua atmosfera pesada e escura. Os jogadores de aventura deveriam ficar de olho neste novo jogo. - *Thierry Nguyen*



PROGRAMAÇÃO

| | | |
|----------------------------------|----------------------------|----------|
| Abyss: Incident at Europa | Sound Source | 8/98 |
| Aces: X-Fighters | Sierra | T3 98 |
| Age of Empires II | Microsoft | Natal 98 |
| Asheron's Call | Turbine/Microsoft | T2 98 |
| Axis & Allies | Hasbro | T3 98 |
| Battle of Britain 1941 | Talonsoft | T3 98 |
| Battlewagons | SSI | 8/98 |
| Battlezone | Activision | T2 98 |
| Blackstone Chronicles | SSI | 11/98 |
| Creatures II | Mindscape | 11/98 |
| Deadlock II | Accolade | T1 98 |
| Deep Six | Virgin | T1 98 |
| Descent Freespace | Interplay | 5/98 |
| Duke Forever | Apogee/3D Realms | 6/98 |
| Earthsiege 3 | Sierra | T1 98 |
| Earthworm Jim 3 | Interplay | 6/98 |
| European Air War | MicroProse | 5/98 |
| Extreme Warfare | Red Orb | T1 98 |
| Falcon 4.0 | MicroProse | 5/98 |
| Fighter Duel 2 | Ocean | T1 98 |
| Flanker 2.0 | SSI | 8/98 |
| Flying Nightmares 2 | Eidos | T1 98 |
| Freedom in the Galaxy | Avalon Hill | 10/98 |
| Galactic Mirage | Virgin | 7/98 |
| Game, Net & Match | Blue Byte | 5/98 |
| Grand Prix Legends | Papyrus | T1 98 |
| Great Battles of Julius Caesar I | Magic | 6/98 |
| Gualdalcanal | Avalon Hill | T2 98 |
| iA-10 Warthog | Interactive Magic | T3 98 |
| iF-/A-18 | Interactive Magic | 5/98 |
| Incubation: Wilderness | Blue Byte | 4/98 |
| Jane's F-15 | Jane's/ EA | T1 98 |
| King's Quest: Mask of Eternity | Sierra | T1 98 |
| MechWarrior III | MicroProse/FASA | T4 98 |
| MiG Alley | Empire | T2 98 |
| Might & Magic VI | New World/3DO | T1 98 |
| NHL Power Play 98 | Virgin | 9/98 |
| Operational Art of War | TalonSoft | T1 98 |
| Pacific Tide | Star | T3 98 |
| Panzer Commander | SSI | 6/98 |
| People's General | SSI | 10/98 |
| Phantom Ace | Virgin | T2 98 |
| Prey | Apogee/3D Realms | Natal 98 |
| Quest For Glory V | Sierra | T1 98 |
| Rally Championship | Virgin | 6/97 |
| Reach for the Stars II | Microsoft/SSG | 1999 |
| Redguard | Bethesda | T1 98 |
| Redline | Accolade | 5/98 |
| Return to Krondor | Sierra | Natal 98 |
| Revolution | Fenris Wolf/GT Interactive | 10/98 |
| Sanitarium | ASC Games/DreamForge | 4/98 |
| Screamer 3 | Virgin | T3 98 |
| Screamin' Demons | Activision | T2 98 |
| Settlers 3 | Blue Byte | T3 98 |
| Sid Meier's Alpha Centauri | Firaxis/EA | 6/98 |
| SimCity 3000 | Maxis | T1 98 |
| Skies | SegaSoft | T2 98 |
| Squad Leader | Big Time/Avalon Hill | T3 98 |
| Star Control 4 | Accolade | 10/98 |
| Star Trek: First Contact | MicroProse | T2 98 |
| Stratego | Hasbro | T3 98 |
| Trespasser: Jurassic Park | DreamWorks | T1 98 |
| Ubik | Cryo | 5/98 |
| Ultima IX | Origin | Natal 98 |
| Ultimate Civ II | MicroProse | 5/98 |
| VR Baseball '99 | Interplay | T1 98 |
| VR Powerboat Racing | Interplay | T1 98 |
| Warhammer 40K: Chaos Gate | SSI | 6/98 |
| Wizardry VIII | Sir-Tech | T2 98 |
| X-Files Adventure Game | Fox Interactive | T2 98 |

T = trimestre

4X IGUAIS

a maior promoção do

BRASIL

Os logotipos INTEL INSIDE® e PENTIUM® são marcas registradas e MMX™ é marca da Intel Corporation.



TASS

ELITE STAR FS 6233 MASTER B

Processador Intel Pentium 233 MMX, disco rígido de 2.5 GB, monitor de 14" color, placa de vídeo de 2Mb PCI, memória de 16 Mb EDO RAM, placa de som 3D Surround Wave Table 32, CD ROM de 24X e fax modem 33.6 K. Pacote de Softwares: Windows 95 (port.), Microsoft Internet Explorer 4.0 (port.), Norton AntiVirus, Norton CrashGuard, Norton Uninstall, e pacote de games.

POR QUE FIVE STAR? • Garantia de 2 Anos de Fábrica • Assistência Técnica em Todo Brasil • Help Desk • Suporte Telefônico • Melhor Custo Benefício • Prêmios e Destaque na Mídia Especializada - PC Magazine (dez/96) Info Exame (jul,nov/97 - mar/98)



FIVE STAR
<http://www.fivestar.com.br>

Escolha o computador Five Star na loja mais próxima:



PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 31/05/98 - CRÉDITO SUJEITO À APROVAÇÃO - A IMAGEM NÃO CORRESPONDE NECESSARIAMENTE AO PRODUTO EM PROMOÇÃO.

M.A.X. 2: de volta ao Max

M.A.X. 2, o retorno da Interplay ao gênero estratégia, é farto de novos desafios táticos para os jogadores. A história continua onde o primeiro M.A.X. parou. O humanos se juntam para pleitear a Concord, a galáxia das nações unidas que fornece a tecnologia MAX a quem se dela fizer parte. A tecnologia MAX consiste no transplante de cérebro de diversos seres vivos para veículos de combate, assim obtendo maior rapidez e precisão no controle.

A seqüência de MAX (Mechanized Assault and Exploration, ou Assalto Mecanizado e Exploração) cresce ao oferecer jogabilidade em tempo real, em adição às originais partidas baseadas em turnos e aos sistemas de turnos simultâneos. O que garante a M.A.X. 2 um salto de qualidade em relação a outros games é a modelagem do terreno. As



paisagens durante o jogo são tão boas quanto podem ser em 2D, quase no mesmo nível de TOTAL ANNIHILATION. O uso do parallax scrolling, que permite mover objetos e terrenos em altas elevações numa velocidade diferente que nas baixas, é o recurso de solo mais convincente da superioridade do jogo. Unidades em solos elevados parecem mais próximas vistas de baixo. Para aqueles momentos precisos, M.A.X. 2 também incorporou uma visualização isométrica de três-quartos, que dá a você uma visão próxima do campo de batalha. Ainda, nesta era de tecnicidade tática, o pessoal da Interplay não deixou de fora uma série de outras inovações e opções de comandos como a Unidade de Guarda e Afundar e Destruir.

Embora M.A.X. não tenha sido tão bem recebido pelos jogadores como foi pelos editores, M.A.X. 2 parece que, desta vez, vai proporcionar suficiente excitação para fugar tanto fãs como críticos. — *Tahsin Shamma*

Anuncie

Já!



Tel.: (011) 6966-1002

Fax: (011) 6966-1044

e-mail: gsf@dialdata.com.br

TOCA



VOLVO



TOURING CAR championship™

Tá afim de correr de verdade
ou vai ficar aí brincando de AUTORAMA?



Total ação multiplayer:

até 4 jogadores simultaneamente num só PC
até 8 jogadores simultaneamente em rede

Visão HeadCam com Motion-feedback



**Realismo
Fotográfico**

Agora você vai ver o que é emoção. As máquinas mais possantes estão aqui, na classe turismo. Você vai ficar maluco com as batidas, ultrapassagens perigosas e capotagens que acontecem nessa prova. Todos os carros são iguaizinhos aos de verdade, copiados com exatidão.



Duas Visões

Todas as pistas são construídas de acordo com dados do Ordnance Survey, departamento topográfico britânico. Vários ângulos de câmera vão fazer você sentir o que é estar dentro da prova mais emocionante e violenta de todos os tempos, TOCA Touring Car Championship.



**Estamos
cadastrando
novas
revendas**
tel: (011) 3662-3657

**BYTE
&
BROTHERS**

www.bytebrothers.com.br

Apenas Homens, Músculos e Máquinas

A Papyrus traz de volta os Fantasmas dos Grand Prix Passados

por Johnny L. Wilson

Corria (este é o verbo indicado para esta situação) o ano de 1967. Nos Estados Unidos, Parnelli Jones e A. J. Foyt disputavam a liderança na Indy. No universo maior, o da Fórmula 1, homens como Jim Clark, Jochen Rindt, Jackie Stewart e Dan Gurney duelavam nas curvas dos exaustivos circuitos da Europa, América Central, África do Sul e Estados Unidos.

Os carros daquela época não tinham efeito-solo. Os pilotos que os seguravam nas curvas de Spa, Rouen e Nurburgring não tinham o auxílio da aerodinâmica para mantê-los na pista. Jogos de pneus às vezes duravam três corridas. Isso é impensável hoje em dia. Era correr em um cockpit aberto com a morte como seu co-piloto. Eram homens, músculos e

máquinas competindo pela supremacia.

Agora, a Papyrus convida velhos e jovens a reviverem os dias anteriores ao reinado da engenharia nas pistas — quando as corridas pareciam obedecer a Lei de Darwin: sobreviveria quem melhor se adaptasse. GRAND PRIX LEGENDS (GPL) é diferente de todos os jogos de corrida que você já viu, e deve ficar na pole-position dos melhores gráficos, da melhor aplicação das leis da física e do melhor prazer de jogar do que qualquer um até agora.

SEMELHANTE AO PASSADO

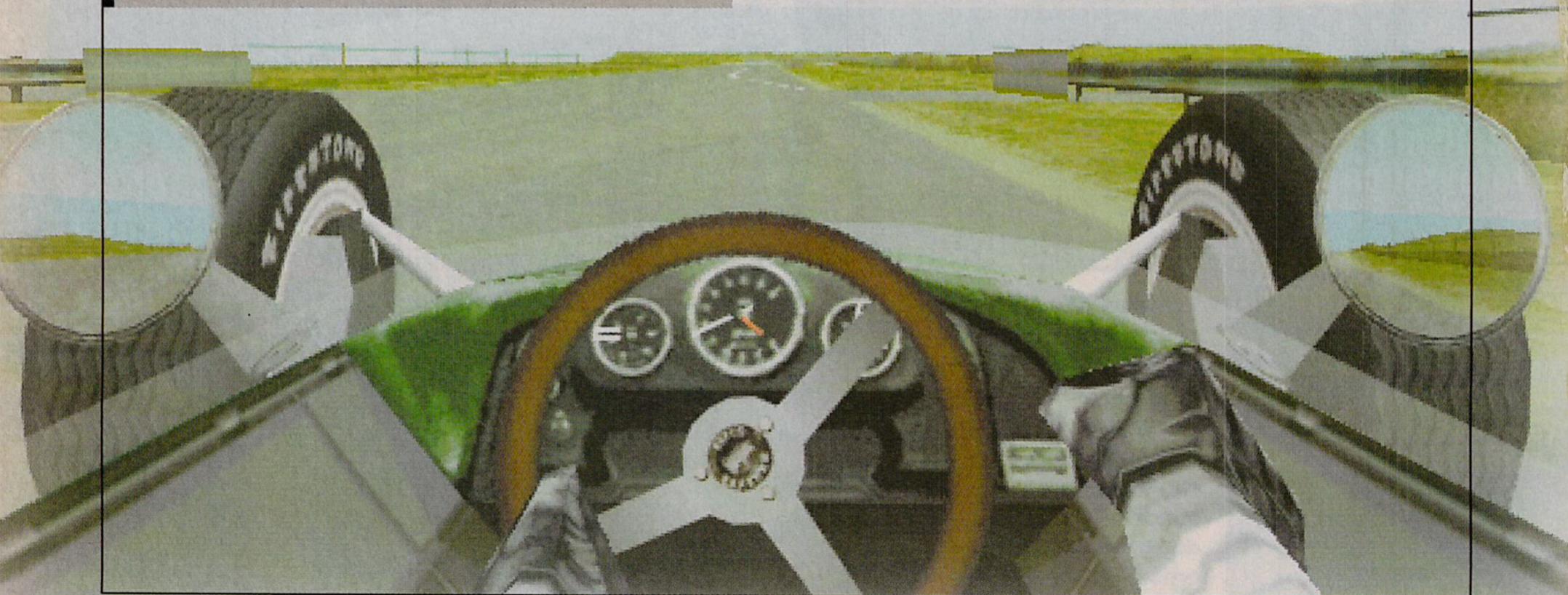
GPL simula realidades que nunca foram simuladas antes. Cada pneu tem seu próprio modelo na física. Isto afeta não apenas a forma de dirigir, mas também como será a fumaça que sairá desse pneu. Os gráficos para tal fumaça dependem da temperatura, pressão,

posição, velocidade, rotação e tipo de pista em que estão os pneus. Em uma colisão, é até possível ter seus pneus travados com os do outro carro.

Se sua roda traseira direita, por exemplo, está em uma superfície diferente das outras três, você pode sair arrancando, mas terá que lidar com o carro jogando de um lado para o outro quando as outras rodas estiverem girando em velocidades diferentes. A modelagem dos pneus dentro das leis da física influencia em tudo que você se chocar — sebes, cercas, barreiras, muros de concreto, caixas de brita. Se você sair da pista em Zandvoort, na África do Sul, irá encontrar algo que nunca topou antes em qualquer outro simulador: armadilhas de areia.

Isto é bom o suficiente para carros da Fórmula 2 ou 3, onde você pode acelerar tudo e usar o volante para deslizar pelas curvas, ou em carros de passeio que usar

NO COCKPIT GRAND PRIX LEGENDS põe você na era do cockpit aberto e das corridas de vida-ou-morte.



Lançamento: Segundo trimestre de 1998

Lançamento nos EUA: Primavera de 1998

Desenvolvedor: Papyrus Software

Publisher: Cendant Software



LOTUS SHOWER Os ângulos opcionais da câmera mostram as batidas mais recentes e as mais realistas colunas de fumaça, enquanto você luta para manter seu Lotus/Ford sob controle.

para conhecer a pista. No entanto, as coisas ficam bem mais críticas com os carros de Fórmula 1 (GRAND PRIX). Com mais de 400 hp, esses monstros podem rodar a qualquer velocidade. Recuperar-se após ter rodado, pisando fundo no acelerador, não é nem remotamente tão fácil quanto em outros carros. Para jogadores como eu, a chance de pilotar uma Brabham, BRM, Eagle ou uma Lotus dessa época é um sonho que se torna realidade no jogo.

PISTA RÁPIDA

GPL é revolucionário também na modelagem das pistas, criando novos padrões para o gênero de simuladores. Enquanto estou escrevendo esta análise preliminar, as pistas clássicas já haviam licenciado seus nomes para uso no jogo: Kyalami, Cidade do México, Monza, Mossport, Rouen, Spa, Watkins Glen e Zandvoort. O que ainda não está claro, no entanto, é se Nurburgring (uma pista sinuosa e ruim de 16 milhas) estará no jogo, mas pistas como Spa, Rouen e Zandvoort — longas e com muitas mudanças de altitude — são bem divertidas de pilotar (ou masoquistas, dependendo da sua habilidade como piloto). Até pistas mais retas como Monza têm seus graus de detalhe, como a vegetação sazonal e as placas dos patrocinadores, muito fiéis, o que melhora a experiência.

Adquirir licenças para essas pistas foi um pesadelo. Algumas das configurações não existiam mais. Além disso, muitas cidades européias não queriam que as

pistas fossem copiadas à perfeição pela Papyrus, com medo de que isso influenciasse turistas a correr nesses antigos autódromos. Felizmente, a diligência da Papyrus está se pagando. Por exemplo, a volta mais rápida em Spa, em 1967 foi de 3:28:30. A volta mais rápida em Spa, no jogo, até agora, é 3:30:00.

SERVIDOR DE PRIMEIRA CLASSE

Um fato interessante na maneira como a Papyrus desenvolve o jogo é que, mesmo no modo de um jogador, GPL trata o computador como um servidor. No modo de um jogador, a Inteligência Artificial do jogo funciona como se existisse outro jogador de carne-e-osso competindo conectado ao servidor.

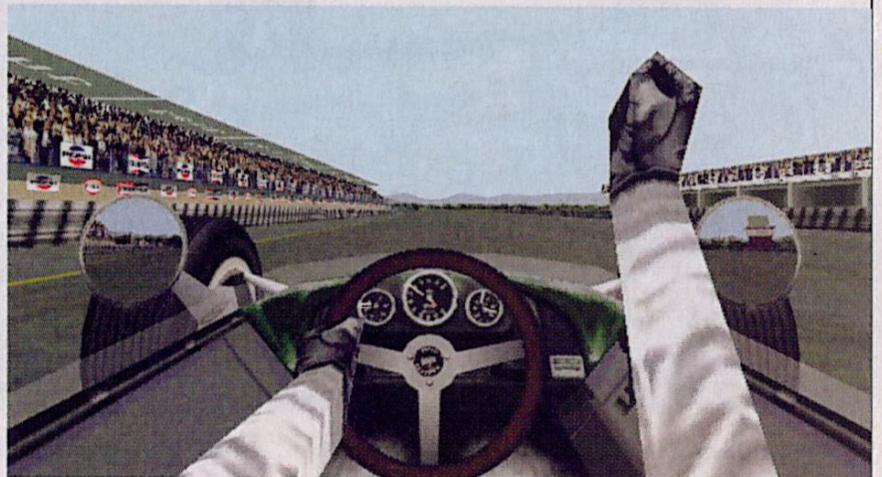
Esta decisão sobre o design atrasou o desenvolvimento do jogo. O problema é que ele está tentando rodar em tempo real, mas está agora separado em várias partes, cada uma com seu tempo. Cada parte do jogo tem que adivinhar onde estão cada um dos corredores. Portanto, fatores como colisões são problemáticos. Se o jogo não adivinhar direito, vai parecer errado, atrapalhando a experiência.

Felizmente, a equipe parece estar cuidando desses problemas.

Decisões sobre o

design também afetam a maneira como a Inteligência Artificial dos pilotos é desenvolvida. Os outros carros usam o mesmo modelo de desenvolvimento que o carro do jogador, e eles realmente trocam de marcha. Alguns vão pilotar rápida e corretamente, como faria Jim Clark, mas os algoritmos vão influenciar com várias oportunidades de erros para que os carros do jogo não tenham tempos semelhantes em todas as voltas, e você tenha oportunidades para ultrapassagens. Além disso, o novo módulo de Inteligência Artificial tem vários parâmetros reguláveis para cada piloto. Alguns pilotos vão cair fora rapidinho por serem mais agressivos, outros farão uma corrida limpa, e alguns irão se arriscar desnecessariamente em alguma situações.

Quando joguei GPL para escrever este artigo, pude jogar pela rede da Papyrus. Alguns dos parâmetros de colisão ainda



VEJA ATRAVÉS DOS MEUS OLHOS Você conseguirá ver através dos olhos de um dos pilotos que utilizam a Inteligência Artificial para pilotar nas mesmas condições que você.

não estavam completos, portanto poderíamos ficar presos em grades e muros se rodássemos. Realmente, alguns dos acidentes foram espetaculares, com carros rodando e voando além do limite da realidade. Após um desses acidentes, ganhei o apelido de "Irlandês-Voador", mas a verdade é que o modo multiplayer funciona muito, muito bem. Observar os oponentes pelos espelhos retrovisores pode levá-lo a sair da pista e voar por cima de uma cerca ou barreira. Os batimentos cardíacos aumentam sabendo que os carros são um desafio para se lidar e que os outros caras estão bem na sua traseira.

VIVE LA DIFFERENCE!

Algumas das diferenças entre GPL e os outros simuladores de corrida envolvem opções de design, enquanto que os outros são estritamente relacionados à época. A Papyrus não acredita em mapas na tela. Eles não são realistas, eles distraem o piloto e ocupam tempo de processamento da CPU.

Em termos de configuração, os conjuntos de pneus não desempenhavam papel importante naquela época. Em 1967, os pneus eram todos muito

ÍDOLOS Pilotos como Denis Hulme, o campeão mundial da Fórmula-1 de 1967, estarão no jogo.

que você não tem que escolher seu combustível.

Enquanto seu tanque vai baixando, no entanto, o centro de gravidade do carro muda, e isto pode causar diferenças na forma de dirigir. Mas não acontece de uma hora para outra. Enquanto seu motor está funcionando, está gastando combustível, com checagem constante.

Nessa época não se usava telemetria. No momento, a Papyrus está usando um modelo de telemetria para debugar o jogo ou para projetar as distâncias em torno da via através da velocidade ou força G lateral. Eles gostariam de deixar a

telemetria escondida no jogo, como um recurso não-documentado, mas isso poderia causar um problema de garantia de qualidade.

Nos anos 60, todos os carros usavam braços de suspensão em duplo-A, mas cada carro possui vários parâmetros, rebaixamento na frenagem ou

aceleração, cambagem nas curvas, e por aí vai. Entretanto, diferentemente de hoje em dia, isso já vinha direto da fábrica, portanto os jogadores não vão configurar esta característica.

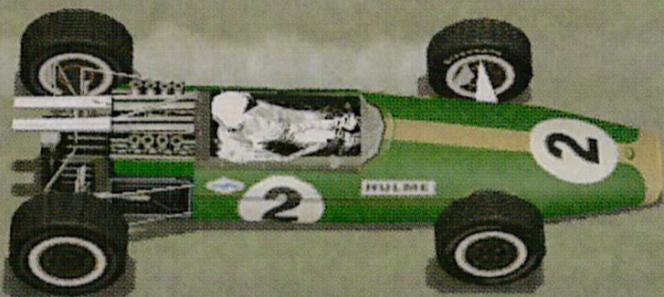
O que você poderá configurar em GPL

inclui a altura da molas; absorção da suspensão; pressão dos pneus; desvio dos freios; regulagem do diferencial; alguns parâmetros de suspensão como cambagem; e possivelmente alguns parâmetros do motor (aumento do torque, configuração para "percurso sinuoso" ou pista de velocidade), ângulo de esterçamento, e relações de marcha.

LINHA DE CHEGADA

GRAND PRIX LEGENDS parece ser o jogo "pole-position" de 1998. Ele oferece visuais, sons e desafios incríveis, além de ser um dos mais realistas nas leis da física, até agora. Com temporadas completas e módulos de Inteligência Artificial para todos os pilotos, GPL atinge novos recordes para os entusiastas de corrida. E o melhor de tudo: dá a oportunidade aos fãs de F-1 de disputar partidas contra alguns dos melhores corredores de todos os tempos, como Chris Amon, Lorenzo Bandini, Jean-Pierre Beltoise, Joakim Bonier, Jack Brabham, Jim Clark, Ritchie Ginther, Dan Gurney, Graham Hill, Denis Hulme, Jacky Ickx, Chris Irwin, Jochen Rindt, Pedro Rodriguez e Jo Siffert.

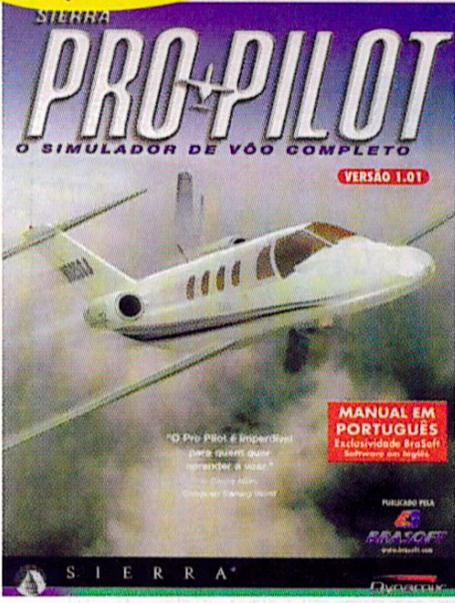
Se GPL fornecesse apenas a nostalgia, já teria sido suficiente, mas combinando-a com a mais recente tecnologia em simulação, recebe a bandeirada de chegada em primeiro lugar. 



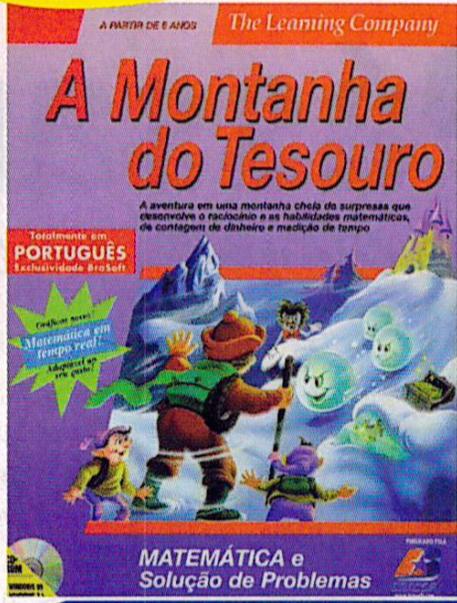
parecidos. Não havia vários tipos e marcas como hoje. Em 1967, os carros não reabasteciam durante a corrida. Alguns motores bebiam mais do que os outros. A quantidade de combustível com a qual você começa a corrida varia, e

Os melhores games do mundo com os menores preços do Brasil!

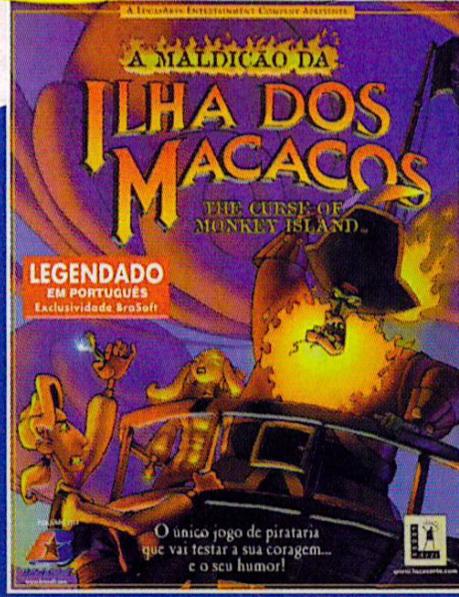
R\$ 59,00



R\$ 39,00



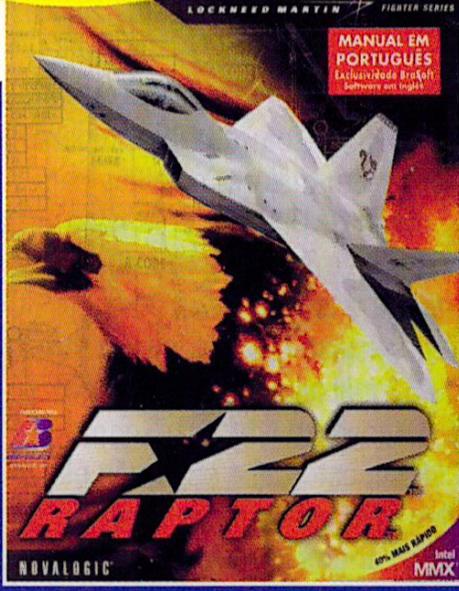
R\$ 59,00



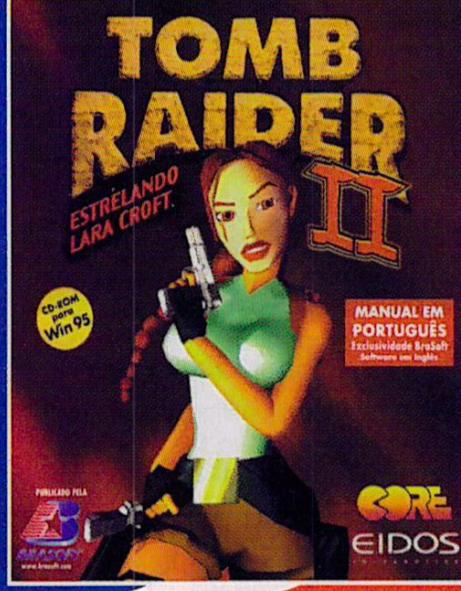
R\$ 59,00



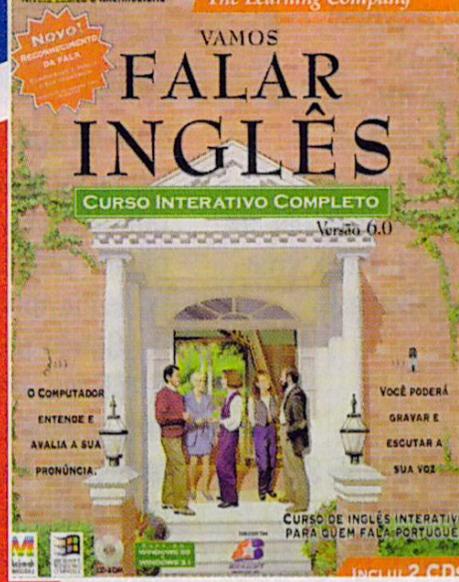
R\$ 59,00



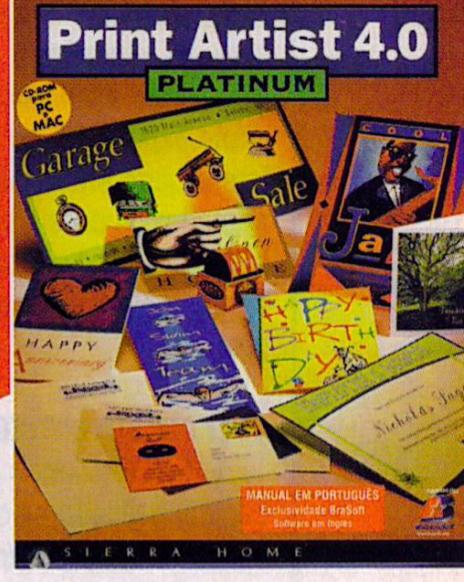
R\$ 59,00



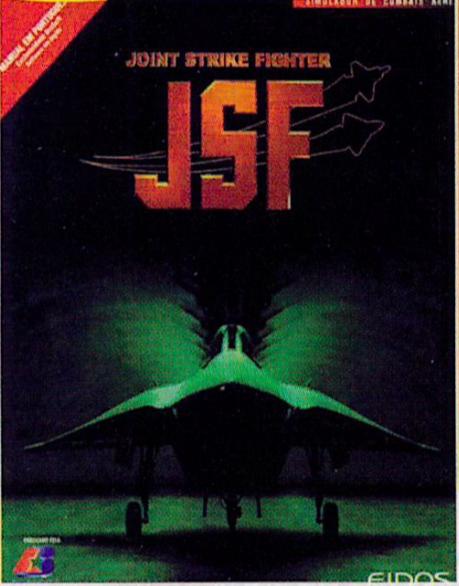
R\$ 85,00



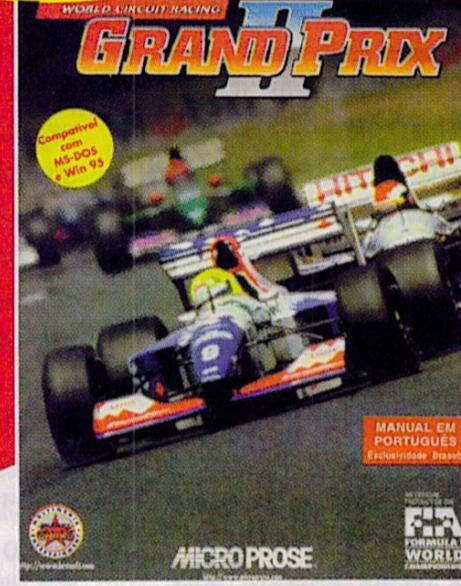
R\$ 65,00



R\$ 54,00



R\$ 35,00



E se precisar, você pode pagar com cheque pré-datado para até 90 dias. Com os menores juros do mercado. Informe-se na loja, faça seu cadastro no crediário e aproveite.

O Extra aceita todos os cartões de crédito. Use o seu.



Solicite seu Credicard Grupo Pão de Açúcar 0800 15 05 05



extra

HIPERMERCADOS

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

ABERTO 24h Anchieta (011) 7664-7400

ABERTO 24h Anhanguera (011) 838-1300

ABERTO 24h João Dias (011) 247-7933

Brigadeiro (011) 289-9866

Guarapiranga (011) 522-8444

ABERTO 24h Aricanduva (011) 6102-9111

ABERTO 24h Carapicuíba (011) 429-7055

ABERTO 24h Belo Horizonte (031) 248-2245

ABERTO 24h Guarulhos (011) 6440-5530

ABERTO 24h São Caetano (011) 7690-9000

ABERTO 24h Campinas Abolição (019) 230-7799

ABERTO 24h Campinas Amoreiras (019) 729-8036

São Carlos (016) 273-2000

Campo Grande (067) 721-1301

ABERTO 24h Curitiba Cristo Rei (041) 262-4484

ABERTO 24h Curitiba Reboças (041) 332-8644

ABERTO 24h Barra (021) 439-2000

Ofertas válidas de 4 a 30/05/98, ou enquanto durarem os estoques. Após esta data os preços voltam ao normal. Garantimos a quantidade mínima de 100 unidades de cada produto. Para melhor atender nossos clientes, não vendemos por atacado e reservamos-nos o direito de limitar, por cliente, a quantidade dos produtos anunciados.

Lançamento no Brasil: Maio

Desenvolvedor: Jane's Combat Simulations

Publisher: Electronic Arts

Distribuidores brasileiros: MPO/MSD

O Grande Pássaro

F-15 da Jane's está chegando para competir com o FALCON 4.0.

por Denny Atkin

Por tudo que pude observar na versão beta que experimentei, o F-15 da Jane's Combat Simulations não apenas irá satisfazer os mais fanáticos por simuladores de vôo como irá detonar qualquer um com seu realismo. Dirigido por Andy Hollis (o homem responsável pela série *Longbow*), com a ajuda do time que desenvolveu títulos como *F-15 Strike Eagle III* e *F-14 Fleet Defender* e avaliado por pilotos e ex-pilotos de F-15, o simulador da Jane's Combat Simulations promete ser uma experiência autêntica e envolvente. Mas se você não for um piloto experiente, ou se estiver mais interessado em batalhas do que em aprender os prós e contras dos sistemas de radar, não se desespere: F-15 é totalmente configurável e deve ser acessível aos novatos.

COCKPIT AUTÊNTICO

O F-15 da Jane's simula o F-15E Strike Eagle (apelidado pelos pilotos da Força Aérea norte-americana de "Mud Hen", algo como "galinha da lama"), uma versão de caça e ataque da aeronave. Embora tenha sido usado principalmente em missões de bombardeio terrestre na Operação *Tempestade no Deserto* (seu teste em combate), o F-15E mantém a capacidade de ataques ar-ar das versões dos caças anteriores (chamados de "Albinos" por sua pintura mais clara) e consegue defender-se muito bem numa



NO ALVO Você pode procurar alvos com um cockpit virtual totalmente funcional ou usar visões das teclas numéricas, no estilo de *Warbirds/Air Warrior*.

hora de aperto. Apesar do avião não ter sido usado como caça naquela Operação, por causa do tipo de guerra aérea, seus pilotos praticam combates no ar e o F-15 pode cumprir esse papel no futuro.

Sendo um avião para dois tripulantes, o F-15E tem o piloto como responsável pelo vôo, enquanto o co-piloto mira as armas terrestres. Para o jogo, a Jane simulou os dois cockpits. O painel de instrumentos do cockpit frontal possui o heads-up display (display que permite a visualização sem que o piloto desvie os olhos do vôo), três MPDs (Multi-Page Displays, ou Mostradores de Páginas Múltiplas) e o console frontal. No assento traseiro, você encontrará mais quatro MPDs, que podem incluir radar, indicadores de armamento, mostrador da situação tática, dados do motor, vídeos infra-vermelho e de armas. Embora você faça o serviço dos dois membros da equipe, seu oficial de sistemas de armas (apelidado de wizzo, que vem de weapons

VÔO NOTURNO Assim como nas situações reais da Operação *Tempestade no Deserto*, você pode contar com muitas missões noturnas. Com o passar do tempo, as sombras aumentam, o sol se põe e a escuridão surge gradualmente.

systems officer) irá fazer comentários e notificá-lo sobre o sistema durante o vôo.

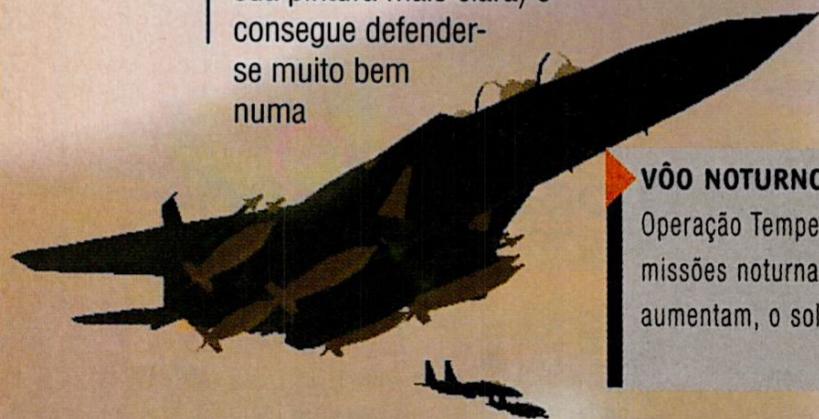
A Jane's modelou o sistema com detalhes exatos. O radar ar-terra, por exemplo, contém: RBM (Real Beam Map, ou seja, Mapa de Raio Real), um radar de informação rápida de baixa resolução para ver o terreno adiante; modo HRM (High-Resolution Map, ou Mapa de Alta Resolução), usado para ver regiões em maiores detalhes para mirar; modo GMT (Ground Moving Target, ou Alvo Terrestre Móvel), que não mostra o terreno, mas pode localizar veículos em movimento num raio de 32 milhas náuticas; e modo IGMT (Interleaved GMT, algo como GMT sobreposto), que superpõe os

dados de alvo GMT no mapa de terreno RBM. Sistemas ar-ar são modelados com detalhes semelhantes. Toda a simbologia, os procedimentos de operação e as capacidades destes sistemas de radar dão uma sensação de autenticidade. E não se preocupe em ter que aprender dúzias de teclas para poder tirar vantagem dessas capacidades — você irá ajustar seus sistemas e armas usando o mouse para apertar os botões em volta dos MPDs. Os sistemas de menu no avião real são razoavelmente simples de seguir, e a dificuldade de aprendizagem não é muito alta.

Mais difícil de entender será o modelo de vôo realista, um passo gigantesco em relação aos simuladores anteriores, assim como foi o do *FALCON 3.0* em sua época. É tão difícil de aprender que eu perdi o controle do avião de diversas novas formas.

SIMPLIFIQUE, CARA

Se você preferir o combate instantâneo, pode instalar o jogo no modo "Casual". Isso simplifica muito as coisas. A interface passa a ser do tipo quatro botões (muda arma, muda alvo, atira com arma, atira com





NO CALOR DO COMBATE Um Strike Eagle joga um flare numa tentativa de distrair um míssil que se aproxima.

porque a Jane's incluiu elementos arbitrários (locais e probabilidade de aparição de várias unidades) e uma grande variedade de possíveis seqüências para as missões. Se seu esquadrão for bem, receberá missões mais difíceis, como na vida real. Alvos permanecerão destruídos entre as missões (como na vida real, novamente, eles serão, eventualmente, reconstruídos), e você pode opcionalmente permitir o gerenciamento de recursos.



Se você já jogou qualquer um dos jogos **LONGBOW**, irá encontrar muitos dos seus pequenos extras aqui: opções com realismo detalhado, teclado totalmente configurável, quantidades maciças de documentação das aeronaves e como elas são utilizadas em combate. A interface é orientada na forma "arraste e solte" com o mouse, e você será capaz de executar muitas operações mais fácil e rapidamente que nos jogos da série **LONGBOW**.

O ambiente gráfico tem muito da aparência do **LONGBOW 2**, com suporte 2D e 3Dfx Voodoo (o suporte para Direct3D pode vir depois do lançamento do jogo). A contagem de telas por segundo — tão importante num simulador de jato — é mais uniforme que no **LONGBOW 2**. Espere

encontrar muitos efeitos estonteantes, de brilhos sutis na tela até dramáticas explosões secundárias ao bombardear um sítio produtor de petróleo.

Se você estiver procurando pelo próximo nível em realismo ou quiser um simulador em que pode gradualmente ligar características enquanto aprende a voar, você definitivamente deve fazer um "test-fly" com o F-15. ☺

canhão), os mostradores de radar são simplificados e os alvos primários, pré-determinados.

O modelo de vôo também fica simplificado. Não há efeitos de peso no avião, glissagem (espécie de derrapada) ou batidas, e sua aeronave tem combustível infinito, além de uma tecla de rearmamento.

No modo Casual, você começa e termina as missões no ar, perto da ação. No modo Expert, é possível voar as missões completas. Para as missões mais longas da histórica Operação Tempestade no Deserto, será preciso reabastecer no ar antes de chegar perto do alvo. A campanha fictícia no Irã o deixará mais próximo da ação, o que torna o reabastecimento opcional para aqueles jogadores que sabem desligar os afterburners. Teclas de comprimir o tempo e de "pular para ação" estão incluídas.

As campanhas têm roteiros e as missões incluem um nível de detalhe e autenticidade histórica jamais visto em mecanismos de campanhas dinâmicas. Mas há muito valor de longo termo no jogo,

POR BAIXO DA PELE

Um elemento adicional que vai aumentar consideravelmente as alternativas de jogo é a inclusão de um construtor de missões com capacidades nunca antes possíveis. Você pode colocar unidades no mapa para simular uma situação de combate rápida, ou pode utilizar fatores arbitrários, situações condicionais e uma total profundidade do mecanismo de missão — esta é a mesma ferramenta que os designers usaram ao fazer o jogo. Você pode criar apenas missões simples, no entanto, não campanhas ramificadas completas.

Há também missões de treinamento; um modo de replay instantâneo, que permite selecionar os inimigos no ar e no chão, assim como as descargas de armas; e um modo multiplayer. Este último é do tipo batalha cada um por si; não é possível voar em missões cooperativas nesta versão (mas não ficaríamos surpresos se vissemos essa possibilidade em uma seqüência).



CAPA: FUTEBOL

Lançamento no Brasil: segunda ou terceira semana de maio ● Publisher: Electronic Arts ● Distribuidor: MSD

FRANÇA 98

FIFA

É época de copa. É hora da série mais premiada de games de futebol mostrar a sua força

por Carlos Sandano

COPA DO MUNDO 98

Já era esperado. Afinal, o subtítulo do FIFA 98, A CAMINHO DA COPA, não deixava muita margem para dúvidas. E com a Copa do Mundo finalmente chegando, é hora de um novo jogo, com novos recursos e características que prometem empolgar todos nós, amantes do futebol e dos games. O título igualmente não poderia ser outro para quem tem a licença oficial da FIFA: COPA DO MUNDO 98. Mas bem que poderia ser FIFA 99.

O desenvolvimento deste game foi feito paralelamente ao do FIFA 98: A CAMINHO DA COPA e por isso merece um nome diferente. É certo que os jogadores já experientes na versão anterior vão se sentir completamente à vontade com o novo título, já que a base tecnológica é a mesma. Mas há novidades que permitem à EA classificar COPA DO MUNDO 98 como algo mais que um upgrade. Até mesmo uma equipe de Seattle entrou na jogada junto com o pessoal da EA canadense para dar uma cara nova ao game.

Além da Electronic Arts, também a BMG está prometendo um jogo inspirado no evento França 98. Pelas poucas informações disponíveis até o momento do fechamento desta edição, MUNDIAL 98, este será o nome do game aqui no Brasil, também é capaz de gerar expectativas (veja box).

CAMINHANDO CONTRA O VENTO

Vamos nos concentrar no título da EA, COPA DO MUNDO 98. Primeiro, por ser herdeiro da melhor série de games de futebol do mercado. Segundo, porque pelo que já foi apresentado até agora pela Electronic Arts já é possível traçar um perfil mais exato do que será o jogo.



A BMG Também Coloca o Time em Campo

Um outro game de futebol promete aproveitar a última Copa do século para trazer para a tela do micro algumas das melhores seleções de todos os tempos. Com data de lançamento no Brasil prevista para 20 de maio pela ATR, MUNDIAL 98 (THREE LIONS na Inglaterra), da BMG Interactive deverá apresentar 50 seleções (entre 70 equipes no total) atuais e "clássicas". Como os desenvolvedores são ingleses não será surpresa se a esquadra bretã for uma super equipe. No entanto, pode encher de orgulho o coração canarinho: o realase oficial deixa claro que, para eles, a melhor equipe que já pisou em um gramado de futebol foi a seleção brasileira de 70.

Até o fechamento desta edição, pouca coisa ainda se sabia de MUNDIAL 98. Segundo informações da BMG, MUNDIAL 98 deve trazer algumas inovações na jogabilidade dos games de futebol. Ainda é cedo para saber o que técnicas como mira para chutar a gol realmente oferecem de diversão ao jogador neste game. Mas, pelas declarações dos desenvolvedores, o que fica claro é a paixão deles pelo esporte.

Chama também a atenção o trabalho de pesquisa da BMG Interactive: cada jogador deve apresentar 16 movimentos personalizados. Assim, ao controlar Ronaldinho, poderemos executar dribles desconcertantes; com Valderrama daremos bons passes e iremos evitar bater direto a gol; e com o folclórico goleiro Chilavert, teremos em nosso time um excelente cobrador de faltas. É, MUNDIAL 98 promete ser um grande game. Resta saber apenas o principal: como tudo isso se comporta de verdade na tela do computador.





Joguei a versão alpha de COPA DO MUNDO 98 em um Pentium 200 MMX e em um Pentium 233 MMX com placa 3Dfx (a configuração mínima é a mesma do FIFA 98: um Pentium 100 com Windows 95 - mas é melhor rodar o game a partir de um P166). As imagens continuam arrebatando o jogador logo de cara, principalmente quando "turbinadas" por uma placa aceleradora gráfica. Não há grandes mudanças, mas certos detalhes chamam a atenção. A representação em Bit Map dos uniformes dos times coloca um colorido especial no game. Além de aproximar a imagem ao que vemos na tela da televisão, este mapa de bits deve proporcionar alguns novos elementos, como o uniforme se mover de acordo com o vento e ir ficando sujo durante a partida. Na versão alpha ainda não foi possível ver esta inovação e estou ansioso para saber se isto vai adicionar ou não um toque de realismo ao game.

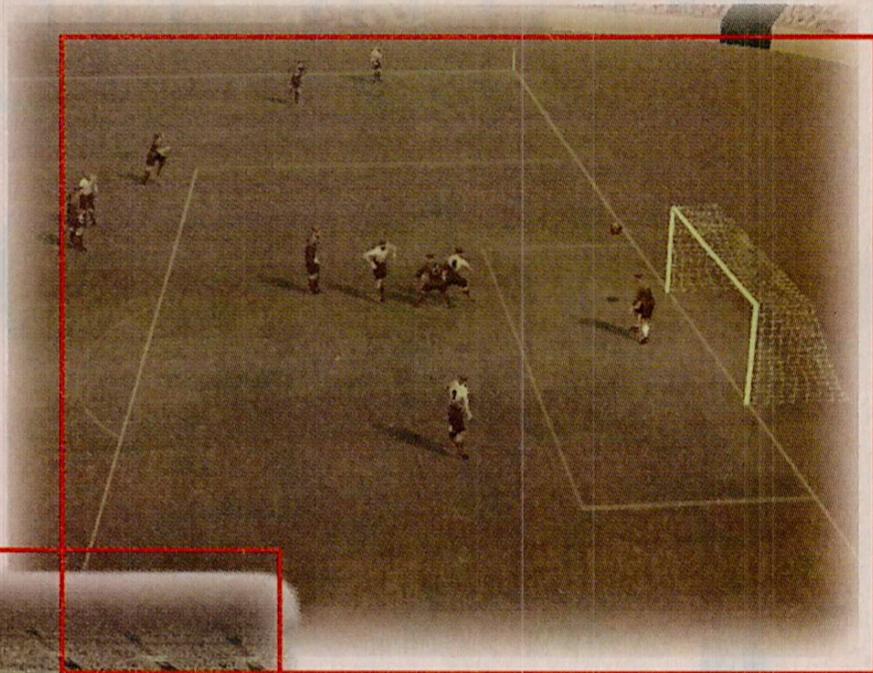
O que dá para dizer em relação ao aspecto gráfico é que a textura do campo e as expressões dos jogadores estão mais convincentes. E que a interface ficou ainda mais amigável. Dizer se está mais bonita ou não depende muito do seu gosto. Não me peçam para dizer qual das duas prefiro: para mim, esta nova e a anterior são equivalentes em termos de beleza gráfica.

MOVIMENTOS RÁPIDOS

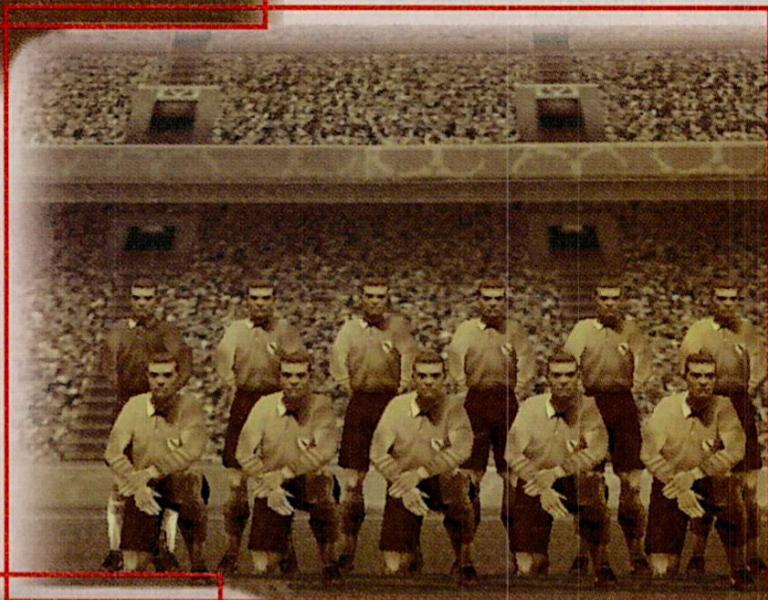
A reclamação mais freqüente em relação a FIFA 98 era a complexidade de seus comandos. Para os movimentos básicos, ao usarmos o teclado, tínhamos seis teclas e mais as setas direcionais.

E mais uma outra combinação de teclas para os movimentos especiais. Isso sem contar o tempo de

resposta do computador aos nossos (sofridos) comandos. Pois bem, agora há uma nova tecnologia, a Compression Touch. Esta tecnologia oferece uma reação mais rápida aos comandos do teclado.



Segundo a EA, "os pontos de contato foram ajustados de tal forma que não há espera para a ocorrência de eventos". E isto está realmente acontecendo. Ainda temos que nos virar com comandos complicados para criar



jogadas de classe – as teclas de comandos são exatamente as mesmas de FIFA 98: A CAMINHO DA COPA. Só que a bola desliza mais rápido pelo gramado, melhorando a jogabilidade. Ótimo. Mas se segura que ainda tem mais: a Inteligência Artificial (IA) também foi aperfeiçoada, proporcionando partidas mais empolgantes contra o computador. Os goleiros passaram a aprender com os seus erros e rebatem mais as bolas em chutes a queima-roupa. Além disso, a melhora do posicionamento da defesa

CLÁSSICOS Após vencermos a Copa, podemos comandar algumas das melhores seleções de todos os tempos.

Free Pack

Embalagens, Manuseio, Assessoria e Serviços S/C Ltda.

A **FREE PACK** tem por objetivo básico beneficiamento, industrialização, por ordem de terceiros, prestação de serviços de mão de obra, terceirização e locação de equipamentos

ESTRUTURA OPERACIONAL.

Instalações de 2000 m². Dividida em 3 galpões, com área coberta para carga e descarga.

Estamos equipados com maquinários e equipamentos modernos de última geração. Com equipes treinadas para absorver grandes volumes de serviços com qualidade e rapidez necessárias para a apresentação de seus produtos.

Estamos de plantão 24 horas por dia, incluindo sábados, domingos e feriados.

A **FREE PACK** está equipada para atender todas as necessidades de nossos clientes.

NOSSOS SERVIÇOS

- Shrinks
- Encarte e desencarte de tablóides, folhetos, revistas, catálogos, jornais, fitas K7 e VHS e CD.
- Montagem de kits
- Colagem de rótulos e etiquetas,
- Embalagens / envelopagens / postagens / armazenagem
- Mala-direta
- Distribuição e logística
- Desintercalações de cadernos
- Montagens promocionais para feiras e eventos em geral
- Manuseio em geral de produtos
- Envazamento / empacotamento / reescolha e palletização
- Armazenagem, estocagem, e controle de seus produtos em nossas dependências.

Temos equipes especiais, para embalagens e manuseios de Revistas e Jornais DIÁRIOS / SEMANAIS, para DISTRIBUIÇÃO NACIONAL. Também prestamos nossos serviços dentro de sua empresa, com a mesma qualidade e rapidez.

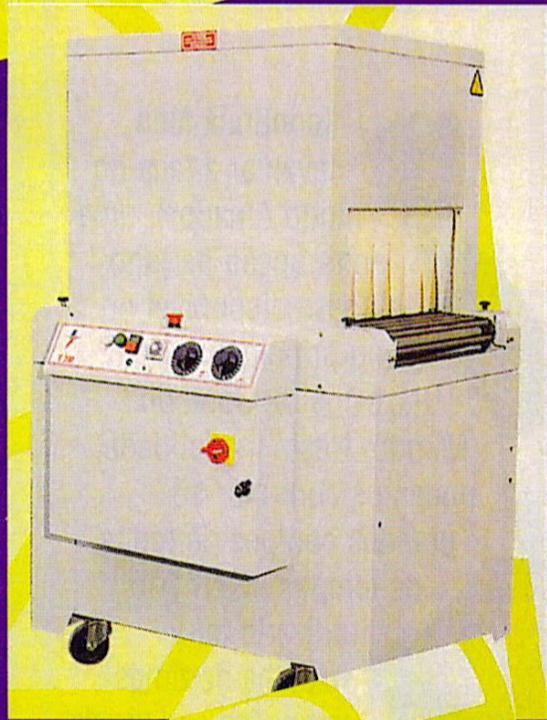
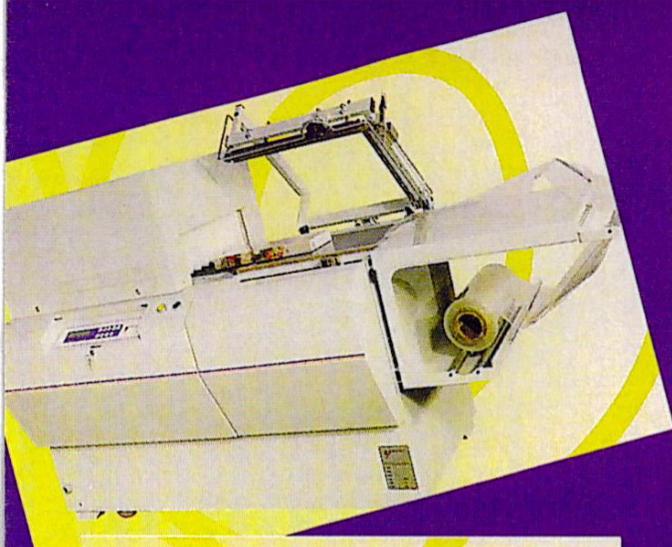
Transporte dos funcionários e equipamentos até o local onde serão prestados os serviços, caso seja feito no próprio cliente.

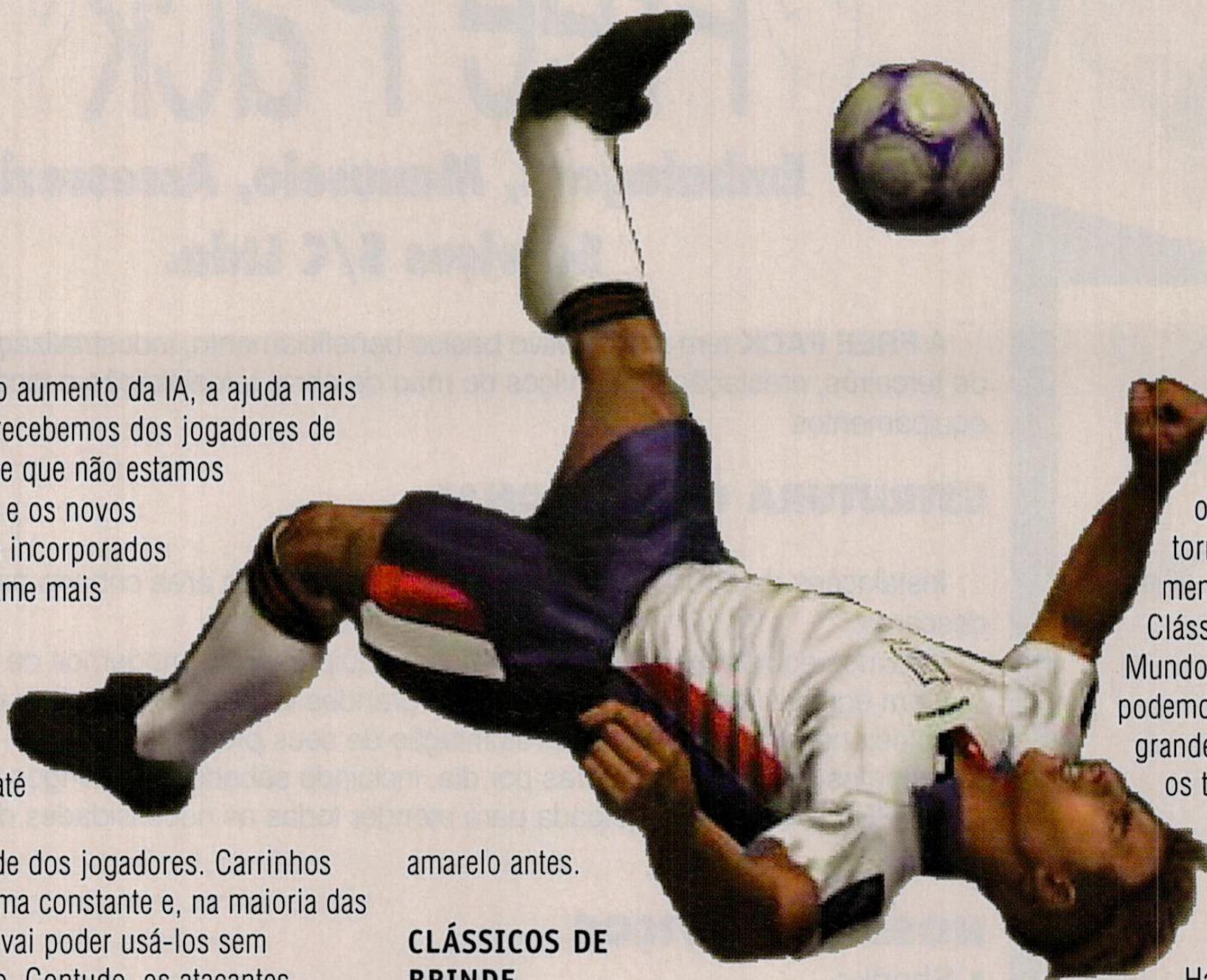
Toda a nossa estrutura ao seu alcance, com garantia de cumprimento de todos os prazos estabelecidos pelo cliente em contrato, com SIGILO absoluto.

A **FREE PACK**, visando atendê-los cada vez melhor está totalmente engajada no processo de QUALIDADE TOTAL. Estamos nos preparando para a certificação ISO 9002. Conheçam nossos serviços, solicitem nossos orçamentos.



Free Pack - Embalagens, Manuseio, Assessoria e Serviços S/C Ltda.
R. Jorge Saraiva, 141 - CEP 02911-000 - Freguesia do Ó - SP
(011) 3955-0224 / 858-6060
e-mail: freepack@uol.com.br





adversária, o aumento da IA, a ajuda mais efetiva que recebemos dos jogadores de nossa equipe que não estamos controlando e os novos movimentos incorporados deixam o game mais realista.

Para completar, podemos determinar até o grau de agressividade dos jogadores. Carrinhos ainda são uma constante e, na maioria das vezes, você vai poder usá-los sem preocupação. Contudo, os atacantes controlados pelo computador ficaram mais espertos e escapam com relativa facilidade de nossos carrinhos. E não está descartada a possibilidade de você receber cartão vermelho mesmo estando no meio do campo e sem ter recebido o

amarelo antes.

CLÁSSICOS DE BRINDE

Tudo isto é interessante e eleva ainda mais a qualidade que tínhamos no FIFA 98. Mas o que talvez seja a melhor novidade de COPA DO MUNDO 98 só aparece quando conseguimos conquistar a Copa. É que ao realizar este feito

(continua fácil levantar a taça no modo Amador), uma outra opção de jogo torna-se disponível no menu principal: Clássicos da Copa do Mundo. Nesta modalidade, podemos controlar 16 grandes equipes de todos os tempos. O critério utilizado foi a escolha de times campeões e vices de 8 Copas do Mundo. Há uma ausência que

considero quase imperdoável: a seleção brasileira de 58 (já pensou controlar Garrincha no melhor de sua forma?). Também seria interessante ter a seleção portuguesa de 66, mas aí teríamos que encontrar outro critério e o número de "injustiças" iria crescer de acordo com o gosto do freguês.

As seleções "clássicas" que temos em COPA DO MUNDO 98 são as seguintes: Uruguai e Argentina (1930); Itália e Hungria (1938); Uruguai e Brasil (1950); Alemanha Ocidental e Hungria (1954); Inglaterra e Alemanha Ocidental (1966); Brasil e Itália (1970); Alemanha Ocidental e Holanda (1974); Itália e Alemanha Ocidental (1982). Assim que conseguimos entrar nesta parte do game, descobrimos que só temos habilitada a partida da final de 82. Vencendo este jogo, pulamos para



REALISMO Com a melhoria da Inteligência Artificial do game, as partidas ficaram mais disputadas e parecidas com o que vemos na tela da televisão.



CD-ROM

A GLOBO MULTIMÍDIA TAMBÉM TEM JOGOS

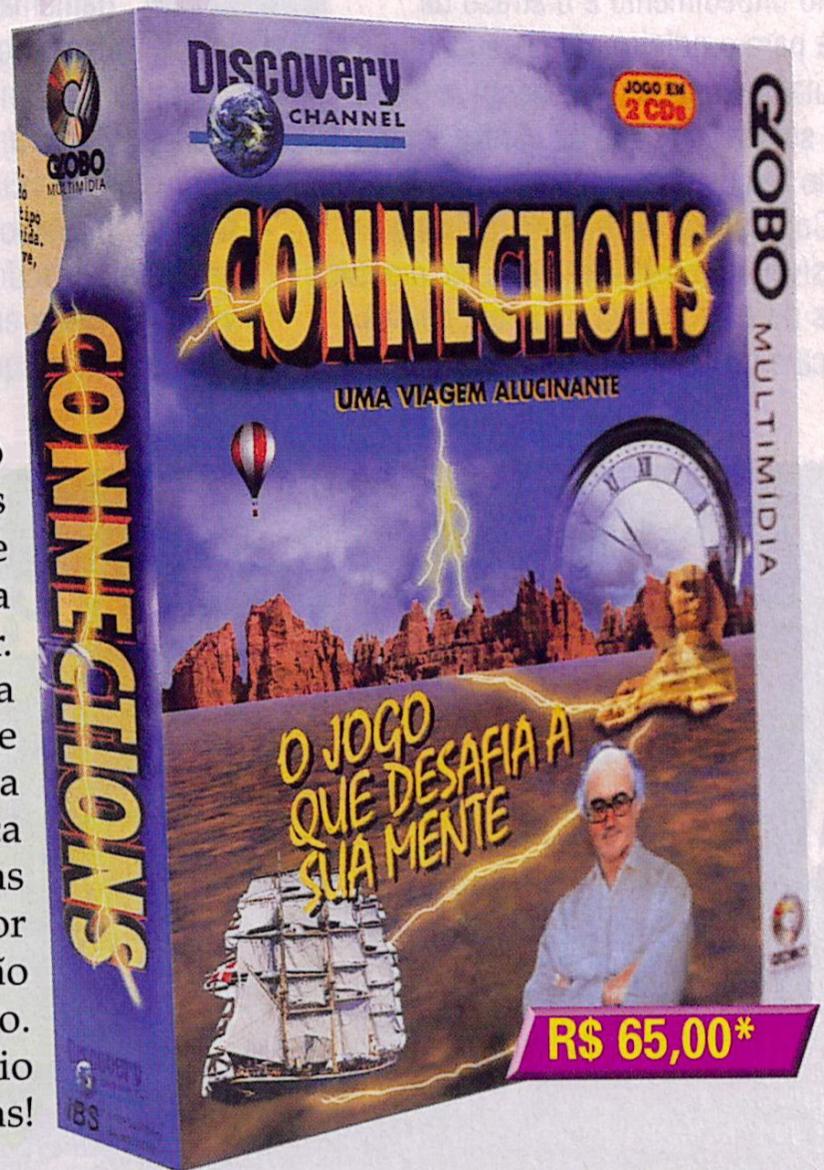


OPERAÇÃO CATÁSTROFE

Você se vê numa desolada localidade de Oklahoma que acabou de ser varrida por um tremendo furacão... num momento em que vários outros locais pelo mundo afora estão sendo castigados por catástrofes terríveis. Você conta com uma força de elite especializada em desastres naturais, além de um robô falante que sabe tudo sobre o tempo. Deve partir com eles para enfrentar um gênio do mal que assumiu o controle do clima terrestre e semeia a destruição pelo globo: o Diabólico Homem do Tempo. Sua missão: afastá-lo do caminho e devolver ao planeta as suas condições climáticas naturais. Boa sorte!

CONNECTIONS

Viaje de um ambiente a outro através de espetaculares ambientações em 3D, em busca de indícios que esclareçam como as coisas estão ligadas uma à outra e que lhe permitam avançar. Um atraente mundo virtual, que inclui uma cidade do faroeste, um castelo medieval e outros ambientes, em que você contracenará com vários personagens. Nessa busca instigante e absorvente, você conta com as dicas de James Burke, o apresentador da aplaudida série Connections, da televisão americana, na qual este CD-ROM foi baseado. Connections é o máximo em desafio para as mentes indagadoras!



518

INFORME
ESTE
NÚMERO

FAÇA O SEU PEDIDO POR TELEFONE:

Na grande São Paulo Em outras localidades

3115-0900 0800 13-0303

Fax (011) 3766-3755

e-mail: atendimento@edglobo.com.br



GLOBO
MULTIMÍDIA

ATENDIMENTO À REVENDA

Av. Jaguaré, 1485/1487

Jaguaré - São Paulo - CEP 05346-902

Tel.: 3766-3000 - Fax 3766-3755

*Ou 3 x R\$ 25,60 pelo cartão de crédito



74 e assim por diante, até 1930.

O mais interessante aqui é que, conforme vamos recuando no tempo, os gráficos vão criando a atmosfera correspondente. Isso quer dizer que ao jogarmos com a Alemanha ou a Hungria de 54, o que vemos na tela é uma imagem muito parecida com a de fotografias antigas. Se preferir, o jogador pode optar pela imagem comum ao resto do game.

Os uniformes e até a bola (que quica e corre diferentemente das bolas atuais) também vão se adaptando aos padrões da época correspondente. Infelizmente, regras como impedimento e o atraso de bola para o goleiro ainda seguem o regulamento atual. A esperança é que isto seja modificado na versão final, assim como torço também para que as imagens da Copa de 70 melhorem, que seja possível os jogadores terem movimentos mais de acordo com o futebol de sua época e que os estádios não sejam os



modernos. De qualquer maneira, é gratificante poder disputar estas partidas clássicas.

CLIMA DE COPA

COPA DO MUNDO 98, já em sua versão preliminar, apresenta pequenas melhorias em relação a FIFA 98. Boa notícia para todos gamemaníacos. Outra coisa: mesmo que ainda esteja muito parecido com seu antecessor, COPA DO MUNDO 98 tem um toque especial que o diferencia. É o clima de uma Copa do Mundo de futebol que a EA conseguiu imprimir por todo o jogo. A atmosfera é vibrante, talvez em virtude de alguns detalhes quase que insignificantes quando

observados isoladamente: o espocar dos flashes no estádio, as comemorações especiais dos jogadores (algumas muito divertidas) e suas expressões tensas, a presença constante de Footix (o mascote de França 98) em todos os vídeos, o barulho peculiar de cada torcida, a execução de hinos nacionais antes do início das partidas, a ausência de ligas nacionais, a licença oficial que permite explorar todas estas características etc. Isso sem contar a boa trilha sonora, especialmente a música de fundo (Chumb Finger do grupo Chumbawwanga).

O conjunto de tudo isso resulta em um game especial. Especial como desejamos que seja a participação da seleção brasileira na Copa de verdade. Sim, pois aqui podemos dar uma mãozinha ao técnico e aos jogadores. Mas, e quando eles pisarem os gramados franceses? Só nos resta a torcida. E se eles falharem? Ainda bem que existem games como este COPA DO MUNDO 98 que nos dá diversão de qualidade e a possibilidade de irmos à forra. ☛

Rumo a mais um título?

Além de ser o game oficial da principal atração esportiva do ano, COPA DO MUNDO 98 chega ao mercado com fortes credenciais, fruto do bom trabalho da Electronic Arts nos títulos da série FIFA SOCCER. Mesmo nos EUA, onde futebol se joga com as mãos, FIFA 98 apareceu em diversas listas como o melhor jogo de esporte do ano passado. No Brasil, onde a paixão pelo futebol se une ao talento de nossos jogadores, FIFA 98 foi eleito o melhor game do ano dentre todas as categorias pelos leitores da CD-ROM Today (desbancou, entre outros, QUAKE II, A MALDIÇÃO DA ILHA DOS MACACOS e a diva Lara Croft). Entre os games de esporte, teve mais de 66% dos votos, enquanto que o segundo colocado, RALLY

CHAMPIONSHIP, obteve 10,25%.

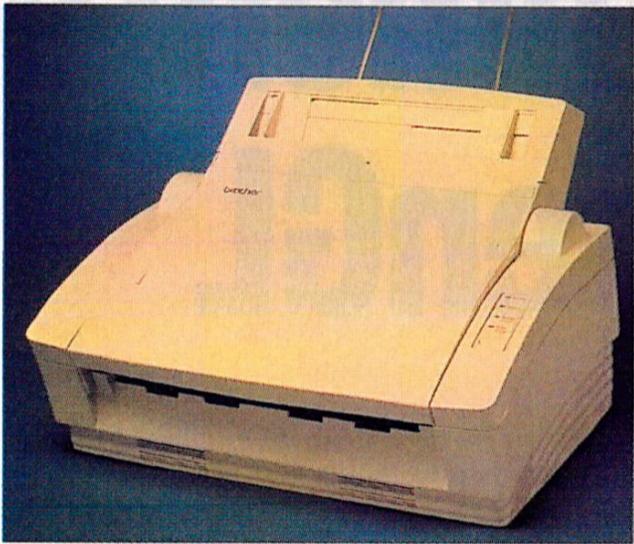
E este resultado não é fruto do acaso. Gráficos arrebatadores, possibilidade de jogadas especiais, detalhes requintados, som de primeira e um grau de diversão



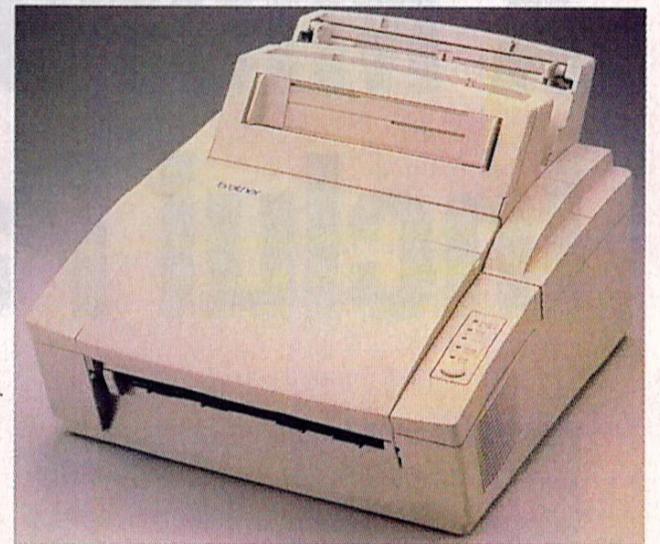
excepcional sempre colocaram os títulos FIFA SOCCER como os melhores games de esporte. É certo que FIFA 97 foi uma grande decepção. Os gráficos eram belíssimos, mas a jogabilidade quase que impossibilitava qualquer diversão. Tanto que, até o lançamento de A CAMINHO DA COPA, FIFA 96 era o game de futebol preferido dos gamemaníacos, superando com facilidade o seu sucessor, FIFA 97.

Mas FIFA 98 voltou a oferecer uma jogabilidade primorosa aliada a gráficos de alto padrão. Era tudo que os gamemaníacos esperavam. Os controles, é certo, eram complexos. No entanto, este game resgatou a imagem positiva que a série FIFA vem conquistando desde 1994.

A Elgin apresenta mais três alternativas para suas impressões.



Elgin Brother HL-730 plus
6 ppm, 600 dpi



Elgin Brother HL-1660
10 ppm, 1200 x 600 dpi



Elgin Brother HL-1660
16 ppm, 1200 x 600 dpi

As novas impressoras laser Elgin Brother representam uma solução para suas necessidades de impressão. Principalmente, se você precisa de velocidade e qualidade.

ELGIN
P R I N T E R S

brother®

Atendimento ao Consumidor: 0 800 12 6999
www.elgin.com.br

A Microsoft Finalmente Inclui Padrão OpenGL

Em uma virada interessante na briga entre Direct3D e OpenGL, a Microsoft e a Silicon Graphics Inc. (SGI) combinaram esforços para trazer o padrão OpenGL para todas as plataformas Win 32 da Microsoft (Windows 95, Memphis/Windows 98 e Windows NT 4.0 e 5.0).

Os detalhes do acordo ainda estão apenas nos rascunhos, com a Microsoft tendo a tarefa de certificar drivers do tipo OpenGL ICD (Installable Client Drivers) no seu Windows Hardware Quality Lab (Laboratório de Qualidade de Hardware para Windows, ou simplesmente WHQL). A Microsoft falou no passado que o padrão Direct3D era para aplicações direcionadas ao consumidor, enquanto o OpenGL era para aplicações profissionais (CAD, workstations). Esta ladainha não mudou e, apesar da Microsoft desejar que todo mundo reze com ela, isso significa que se os produtores de jogos quiserem usar OpenGL ao invés de D3D, haverá suporte de hardware suficiente para fazer o jogo rodar. Ainda, por causa da nova necessidade de se ter um driver OpenGL ICD como parte integrante da obtenção de um certificado Windows 95, o OpenGL deve começar a proliferar muito mais rapidamente do que já fez até agora.

Enquanto o pessoal da TMM (Todos

Menos a Microsoft) pode estar sentindo um cheiro de conspiração (ei, a Microsoft está envolvida!), a notícia para os jogadores é, em grande parte, boa. Os produtores de jogos terão uma alternativa para o Direct3D e, como o OpenGL é controlado pela Architecture Review Board (ARB), junta formada por oito membros (a Microsoft é um deles), há uma percepção menor de que a Microsoft está tentando empurrar os produtores

produtores de hardware, de um novo conjunto de drivers que irá rodar aplicações específicas do Fahrenheit, mas que também rodará títulos de DirectX 3.0, DirectX 5.0 a 7.0, e OpenGL.

O anúncio vem na hora em que a SGI está se preparando para entrar na briga das workstations padrão Intel/Windows NT 3D, um mercado diferente para a companhia, que trabalha com estações de trabalho avançadas. Para a Microsoft, o

acordo mata dois coelhos com um só tiro: primeiro, a briga Direct3D/OpenGL torna-se irrelevante (nós esperamos); segundo, o acordo posiciona a Microsoft para entrar no mercado de workstations com seu sistema operacional Windows NT. As primeiras versões do Fahrenheit não ficarão prontas até 1999 — tudo ainda está longe disso.

Mas, olhando pelo lado

bom, a colaboração entre a Microsoft e a SGI será uma vitória para os gamemaniacos, pois abrirá avenidas para os produtores desenvolverem coisas arrasadoras. Pelo lado ruim, o Fahrenheit pode se transformar num candidato a hardware inútil, pois já que ele precisa traduzir tanto o código do OpenGL como o do Direct3D para seu formato próprio, pode introduzir custos adicionais com APIs, e isso pode virar mais um obstáculo do que uma ajuda. Como os produtos finais do projeto ainda estão distantes, nós só podemos especular se a SGI e a Microsoft serão capazes de realmente fazer o acordo funcionar.

—Dave Salvador



para o Direct3D. Mas espere: há ainda mais...

Até o fechamento desta edição, a Microsoft e a SGI fizeram mais onda com o anúncio de um novo conjunto de APIs (Application Programming Interfaces) chamado Fahrenheit, que irá incorporar aspectos do Direct3D e do OpenGL. Este novo conjunto de APIs, a ser desenvolvido pelas duas companhias, irá, finalmente, permitir a criação, pelos

INFORMAÇÕES SOBRE HARDWARE

| Produto | D. E. L.* |
|--|-----------------|
| Deschutes (Pentium II 400MHz) | 1º trimestre 98 |
| Chips 440BX (Suporta clock do sistema de 100Mhz, 4 CPUs) | 1º trimestre 98 |
| Intel i740 | 1º trimestre 98 |
| 3Dfx Voodoo 2 | 1º trimestre 98 |
| S3 ViRGE GX3 | 2º trimestre 98 |

*D. E. L.: Data Esperada de Lançamento

SIGLA DO MÊS

HIPPI:
High Performance Parallel Interface
(Interface Paralela de Alta Performance)

Histórias de Suporte Técnico,

Ou Como Aprendi a Eliminar o Windows 95 para Poder Fazê-lo Funcionar Direito

por Loyd Case

No começo do ano meus pensamentos se voltaram para promessas que todo mundo faz nessa época: limpeza da casa, retirar a decoração de Natal e reinstalar o Windows 95. Não, este último não é um pensamento que costumo fazer no início do ano. Na verdade, venho pensando muito nisso. Recebo toneladas de e-mails, como você pode imaginar, mas recentemente recebi uma série de mensagens de um usuário que captura a essência da frustração. Esse usuário em particular, que prefere que eu não dê seu nome, estava tentando executar algo que todos nós tentamos de vez em quando: fazer alguns jogos com DirectX rodarem. Um era o PACIFIC GENERAL, um jogo que usa DirectX 3.0; o outro era o PANZER GENERAL II, que usa DirectX 5.0. Nenhum dos dois jogos exige um nível muito alto de recursos do sistema (não estamos falando de QUAKE II). Ambos são relativamente livres de bugs. Nosso usuário também não tinha um sistema particularmente incomum: um Pentium 133, placa de vídeo ATI 3D Xpression, 32 MB de RAM. O único componente fora do comum era um CD-ROM NEC. Às vezes, os CD players são uma dor de cabeça, pois você precisa ter certeza de que o CD está sempre na mesma gaveta (pois muitos CD players determinam uma letra de drive fixa para cada uma das gavetas). Mesmo assim, os erros que esse jogador estava obtendo não apontavam o CD-ROM como fonte de seus problemas.

Então, ele ligou para o suporte técnico — primeiro o da SSI, depois o da ATI. Ambos os suportes lhe deram sugestões, algumas até úteis. A resposta da ATI em particular foi bastante detalhada. Infelizmente, o conselho que ele recebeu requeria um nível mais alto de perícia. O usuário não era um iniciante tecnicamente, mas me dá arrepios só de pensar

o que alguém como meu cunhado faria se lhe dissessem “desabilite a Shadow ROM de vídeo e/ou o Cache ROM de vídeo no CMOS da máquina, e tenha certeza de que a ‘palette snooping’ está desabilitada também”.

Esse usuário não foi feliz em sua experiência com o suporte técnico mas, pelo que pude ver, o pessoal do suporte fez o possível. Resolver problemas obscuros e complicados pelo telefone é difícil, e bem mais difícil ainda por e-mail, quando não se pode perguntar em tempo real. Algumas vezes, no entanto, os jogos simplesmente se recusam a rodar.

E a causa pode estar no jogo. Sempre surge um tique nervoso em minha sobrancelha esquerda toda vez que penso em rodar o HEAVY GEAR em rede. Muitos jogos são lançados antes de seu tempo.

Mas, às vezes, você apenas deve detonar o Windows.

ARRANQUE-O FORA

Tudo bem, você deve estar assustado com isso, ou exultando de alegria. No entanto, não quero dizer que é para apagar permanentemente

o Windows, há muito jogos bons que são só para Windows. Quero dizer que é para apagá-lo e reinstalá-lo. O Windows 95 deteriora com o tempo, enquanto você vai instalando e apagando jogos e aplicativos, fazendo downloads da Internet e instalando updates. A certa altura, o sistema vai ficando lerdo e jogos que antes rodavam redondinhos travam por qualquer coisa. Denny Atkin, um de nossos colaboradores, passou por isso várias vezes, e acredita que reinstalar o Windows uma vez a cada 6 meses ou um ano é uma boa idéia. Eu concordo, e aqui segue o procedimento.

Passo 1: Faça um back-up (cópia) do seu sistema. De tudo. Vão ser necessários zilhões de disquetes se você não tiver um disco rígido removível ou coisa parecida, mas isto vai fazer com que você possa voltar ao estado atual do sistema se a reinstalação não der certo. Fazer um back-up de tudo para um segundo disco rígido que você tiver na máquina já é o suficiente. Copie arquivo por arquivo. Não use uma daquelas ferramentas que fazem uma “imagem” da partição. A seguir, tenha certeza de ter todos os disquetes e CDs de instalação de todos os seus programas. Tenha disponíveis, também, todos os disquetes de drivers para todos os componentes do hardware de seu micro (placa de vídeo, som, modem, controladoras, etc.). Se você estiver se sentindo ambicioso, pode criar, no segundo disco rígido ou Zip Drive, um diretório contendo todos os seus drivers, cada um em um subdiretório separado. Se sua versão do Windows 95 é um upgrade, tenha certeza de ter os discos do Windows 3.1, porque serão necessários. Tenha à mão, também, todos os números de série de instalação dos programas.

Passo 2: Agora que você já fez o back-up de tudo, rode o SCANDISK com a opção de teste “completo”, assim ele fará um exame completo da superfície do seu disco. Desta maneira, se setores danificados aparecerem em seu disco rígido, eles serão marcados



como danificados e não serão usados novamente. Em seguida, rode o Desfragmentador de Disco (faremos isso mais uma vez, após a reinstalação). Se você estiver novamente se sentindo corajoso, pode formatar seu disco rígido, mas isso só é necessário em situações extremas.

Passo 3: A próxima coisa a fazer é configurar seu sistema para que a reinstalação do Windows seja mais fácil. Primeiro, copie o conteúdo do diretório \windows\command para um novo diretório (já que eu não tenho o DOS mais, copio todos arquivos para uma pasta chamada OS). Então copie o arquivo HIMEM.SYS do diretório \windows para o diretório raiz do disco. Em seguida, se você já não o tiver, crie um CONFIG.SYS com o driver de DOS do seu CD-ROM. E tenha certeza de que o MSCDEX.EXE esteja carregado no seu AUTOEXEC.BAT. Há algumas outras coisas que você deve ter carregadas também. Aqui vai um exemplo de como o arquivo deve ficar:

CONFIG.SYS:

```
DOS=high
DOS=umb
Device=c:\himem.sys
Device=c:\cd\atapi_cd.sys
/d:mscd001
```

AUTOEXEC.BAT:

```
C:\OS\mscdex.exe /d:mscd001
```

Passo 4: Agora reinicie sua máquina. Quando aparecer a mensagem "INICIANDO O WINDOWS 95", pressione a tecla F8. Selecione a opção

"Algumas vezes, você precisa detonar o seu Windows."



"SOMENTE PROMPT" do Menu de Inicialização. Você vai estar no Prompt do DOS. Mude de diretório digitando "CD OS".

Passo 5: Respire fundo. Você fez back-up de tudo? Agora, para ter certeza de que seu CD-ROM está funcionando corretamente no DOS, insira o CD do Windows 95 e digite "DIR D:" (supondo que D: seja o drive de CD-ROM). Se aparecerem listados os diretórios do CD, você estará pronto para apagar o Windows.

Digite "deltree c:\windows" (se seu diretório do Windows tiver outro nome, substitua o nome do diretório). O disco rígido fará barulho por um tempinho e então o Windows terá sido apagado. Saboreie esse momento. Agora, mude

para o drive de CD-ROM e digite "instalar" ("setup").

Siga as instruções da tela. Em dado momento, o Windows reiniciará seu computador. Quando isso acontecer, pressione F8 ao aparecer "INICIANDO O WINDOWS 95" e selecione novamente "SOMENTE PROMPT". Vá para o diretório OS e digite "edit c:\autoexec.bat". Você vai descobrir que o Windows modificou a linha do MSCDEX. Volte-a ao estado anterior, caso contrário você correrá o risco de não encontrar o CD-ROM quando o Windows solicitar. Pode parecer bobo e até irritante, mas é necessário.

Passo 6: Finalmente, após um par de reinicializações, você estará com uma versão "limpinha" do Windows 95. O trabalho pesado de reinstalação dos drivers começa agora. Note que os usuários de placas-mãe mais novas podem ter que

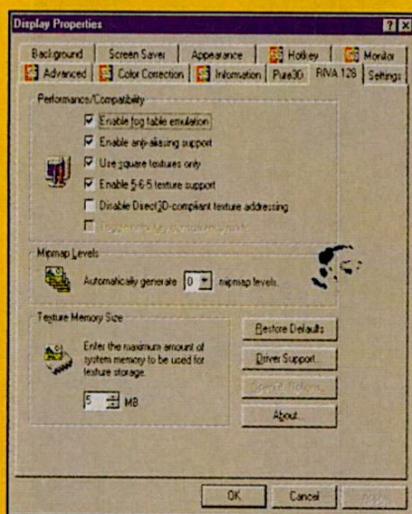
restaurar os arquivos INF de sua

placa (também conhecido como "Patch PIIX4" e usualmente encontrado no disquete de instalação que vem com a placa). Restaurados os arquivos INF da placa-mãe, alguns conflitos estranhos de dispositivo sumirão do Gerenciador de Dispositivos. Depois de ter reinstalado todos os dispositivos de seu sistema, rode novamente o Desfragmentador de Disco do Windows 95.

Você provavelmente perceberá que alguns jogos que não rodavam bem passaram a rodar melhor. E que as "travadas" misteriosas do sistema passaram a não ocorrer mais. Agora você terá (assim espero) de 6 meses a um ano sem grandes problemas com jogos. ☺

CTECH TIPS

► Se você usa placas com chipset RIVA 128, faça um favor a si mesmo e vá ao site da RIVA (www.midtnweb.com/rivaextreme/) e faça o download do utilitário RIVA 128 Tweak. Ele aparecerá instalado como uma "aba" das Propriedades de Vídeo. É particularmente útil para jogos que não gerenciam a característica de auto-MIPmap do RIVA.



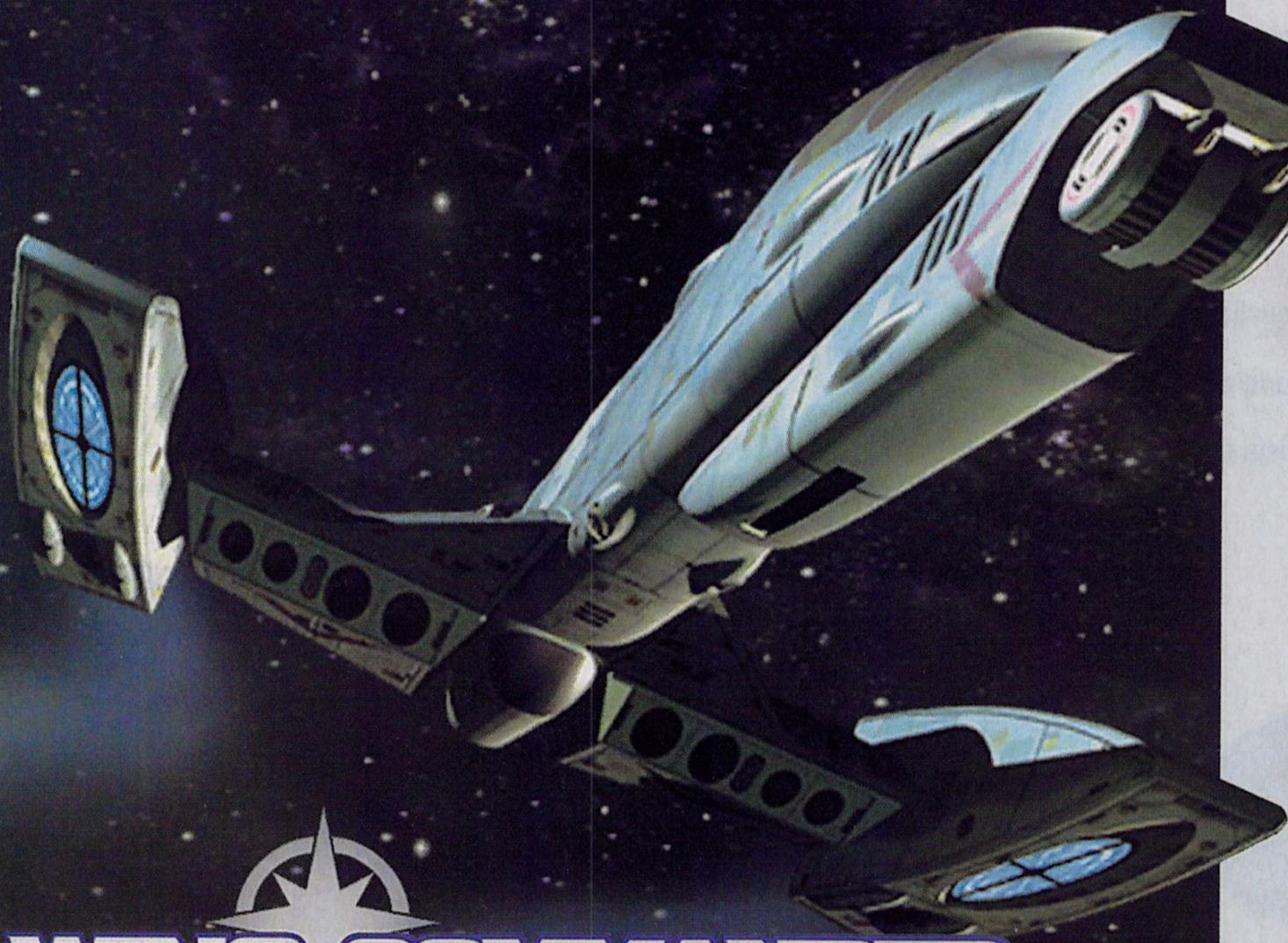
Basta configurar os níveis de auto-MIPmap para zero.

► Se você quiser escolher entre "boot" para DOS ou para Windows, apenas adicione os seguintes comandos no arquivo MSDOS.SYS:

```
BootMenu=1
BootMenuDelay=15
```

O Menu de Inicialização do Windows 95 aparecerá, quando você ligar seu micro, dando-lhe 15 segundos para escolher. Note que o arquivo MSDOS.SYS geralmente é somente para leitura; você terá que mudar isto alterando as propriedades do arquivo através do Windows Explorer.

A mais poderosa
e destrutiva
força do Universo
é aquela que
você desconhece



WING COMMANDER
PROPHECY

© 1997 ORIGIN System, Inc 5918 W. Courtyard Dr. Austin, Tx 78730. Wing Commander, We create worlds, ORIGIN e o logotipo ORIGIN são marcas registradas e/ou denominações comerciais da ORIGIN System, Inc nos Estados Unidos e/ou em outros países. ORIGIN é uma empresa da Electronic Arts. Electronic Arts é marca registrada e/ou denominação comercial da Electronic Arts nos Estados Unidos e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. Todas as demais marcas e logotipos são de propriedade de seus respectivos titulares.

icone



E a aventura começa.
Você está preparado
para salvar a humanidade?



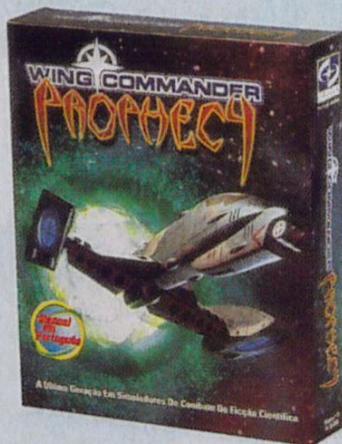
Defenda a Confederação
da ameaça de um
terrível Alienígena.



Participe de eletrizantes batalhas
contra incansáveis caças
interplanetários Alienígenas.



Prepare as missões no
deck do T.C.S. Midway.



ELECTRONIC ARTS

ORIGIN

We create worlds™

Parte 1: *Nos Bastidores do 3D*

Bem-vindo à segunda geração de jogos em 3D. Já se foi o tempo em que dizíamos muitos “oohs” e “aahs” apenas porque um jogo conseguia rodar em nossas placas 3Dfx ou Rendition, dias em que uma maior velocidade dos frames e uma certa suavização daqueles pixels quadrados eram suficientes para justificar a compra de uma placa 3D. Com o amadurecimento do mercado, começamos a ver jogos em que o 3D realmente aumenta a sensação de envolvimento, proporcionando monstros mais assustadores, caças a jato com qualidade fotográfica e explosões que deixariam verde de raiva qualquer especialista em efeitos especiais de Hollywood.

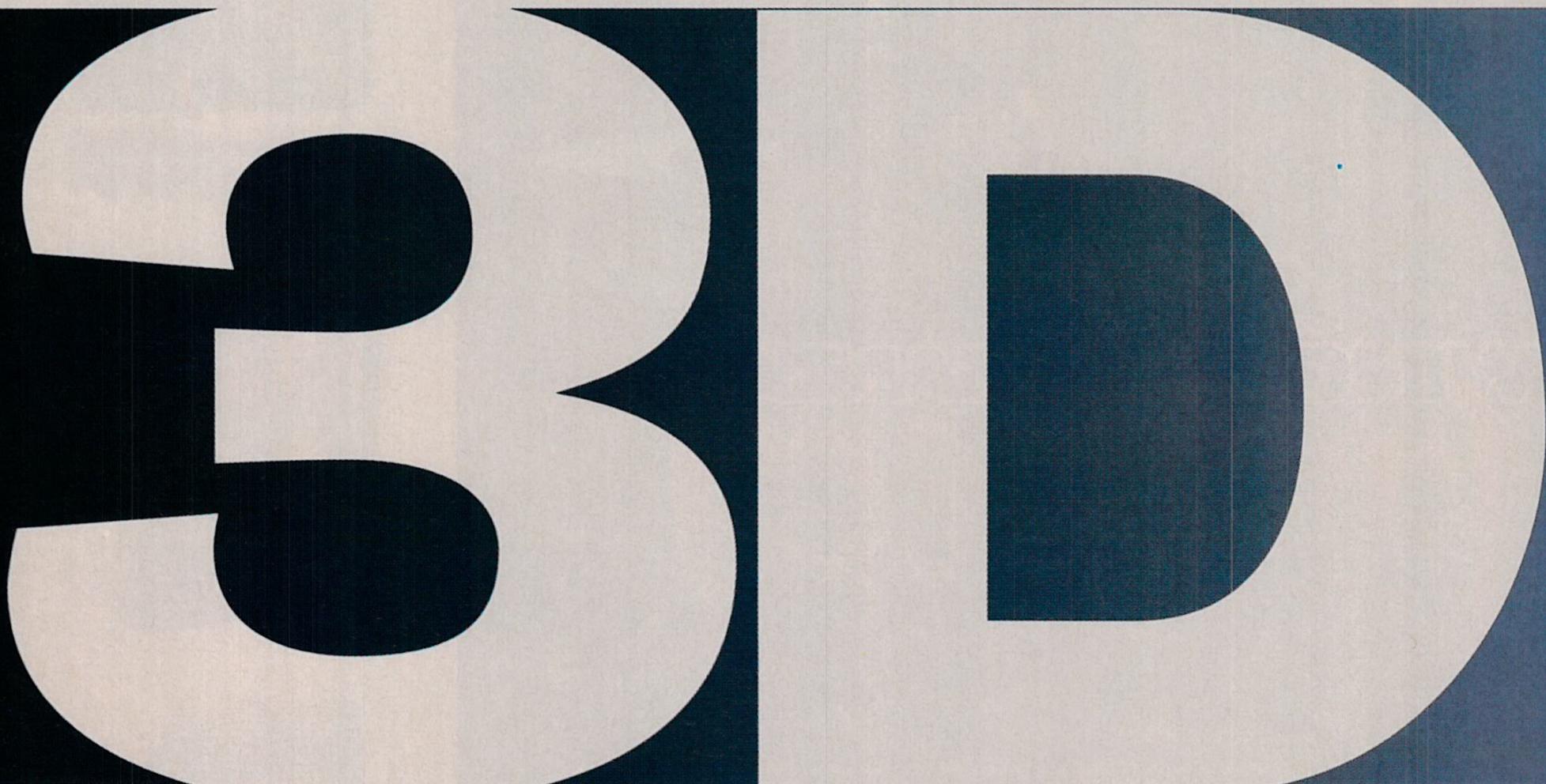
Como o 3D melhora os jogos, por que o 3D causa dores de cabeça em jogadores e desenvolvedores e como todos esses pequenos polígonos chegaram lá. E na próxima edição, com a segunda parte de 3D Revelado, você vai ficar sabendo como tomar a decisão correta na hora de comprar uma placa 3D.

por Denny Atkin

Mas, enquanto os jogos melhoraram, a geração presente ainda não achou a cura para as dores de cabeça associadas ao 3D. Você pode levar para casa os novos jogos 3D, os mais quentes, como *Longbow 2* ou *Quake II*, para descobrir que eles apenas apresentam uma rudimentar aparência 2D, apesar de sua placa 3D ser uma do tipo Super-Hiper-Último-Modelo 2.0. Ou então, o novo simulador de vôo não consegue perceber que sua incrível placa 3D pode usar AGP para guardar gráficos texturizados na memória principal de seu micro, e traz para você uma resolução quadrada de 512x384, em vez da redondinha 800x600 que sua placa realmente pode oferecer. Adicione a isso os problemas de compatibilidade de drivers, que fazem os antigos usuários de DOS reviverem suas dificuldades do passado e os novos jogadores perguntarem se realmente entenderam o significado de “plug and play” — e aí você perceberá que nem tudo vai bem no mundo 3D.

Por que o 3D é tão difícil? Quando ele será livre de dores de cabeça? Que tipos de novos efeitos podemos esperar no futuro dos jogos 3D? O equipamento de amanhã vai mesmo fazer com que os gráficos de hoje pareçam com o EGA do passado? Para encontrar as respostas, *CGW Brasil* conversou com uma série de desenvolvedores de ponta na área de simuladores e jogos de ação, assim como com vários fabricantes de equipamentos e pessoas dedicadas à programação da interface que faz as placas funcionarem. Portanto, preste bastante atenção para descobrir como as coisas funcionam...

ILUSTRACÃO DE TODD DAMAN





Encontrando os Magos

Boa parte das dificuldades do 3D que os jogadores e desenvolvedores enfrentam tem origem nos padrões. Um velho ditado popular que circula entre os programadores diz: "A melhor coisa sobre os padrões é que há muitos dentre os quais podemos escolher". Com os jogos 3D os problemas não só vêm da escolha entre padrões disponíveis, mas também dos diferentes usos que os desenvolvedores de hardware fazem desses padrões. Hoje a maioria dos jogos são programados para Direct3D, o assim chamado padrão universal; para o OpenGL, um padrão que se originou nas workstations e agora é popular em jogos derivados do QUAKE; ou o Glide, criado especialmente para os chips 3Dfx Voodoo. (Em alguns casos, os jogos são programados tanto para o Glide quanto para o Direct3D.)

Mas, no começo, não havia padrões. A Microsoft anunciou que estava trabalhando para que o Windows 95 suportasse 3D através de seu Direct3D, mas o hardware e os jogos já estavam prontos bem antes do Direct3D. Então, vários fabricantes de placas desenvolveram suas próprias APIs (Interfaces de Programas Aplicativos) para 3D. A mais notável é a API Glide para o chipset da 3Dfx Voodoo.

"O Glide surgiu quando ainda não havia Direct3D" diz Andy Keane, vice-presidente de marketing da 3Dfx. "Era o único que existia. Sua origem se deu no mercado de fliperamas". No

REVELADO

entanto, o Glide não é uma API no sentido tradicional da palavra; ele não proporciona funções sofisticadas como faz o Direct3D. Em vez disso, é um "chip dentro de um software", dando aos programadores a interface para desenhar usando o chipset Voodoo. Por ser este método muito parecido com o que os programadores estavam acostumados ao escrever rotinas gráficas, o Glide se tornou rapidamente popular entre os programadores que convertiam programas 2D e começavam a desenvolver novos jogos.

A popularidade do Glide não foi afetada pelas técnicas necessárias para se obter bons resultados da versão do Direct3D que saiu com o DirectX 3.0. Na verdade, foi esta concepção pobre que resultou na adoção de uma nova API, o OpenGL da Silicon Graphics, para a versão 3D do QUAKE.

"O DirectX 3.0 era horrível", diz John Carmack da id Software, um dos criadores de QUAKE. "Levei mais tempo fazendo uma não finalizada porta para o código GL do QUAKE para o Direct 3D, do que fazendo a porta para o GL através da renderização do software".

"O DirectX 5.0 melhorou bastante algumas coisas", completa Carmack, "e o DirectX 6.0 vai simplificar ainda mais coisas com o gerenciamento automático de texturas".

Ainda assim, Carmack continua defendendo o OpenGL. "Ele tem a maleabilidade que o Direct3D está procurando. Sou mais produtivo e mais inovador usando o OpenGL no Windows NT do que o Direct3D no 95".



GALERIA DOS ROGUES Enquanto as placas 3D aumentam de capacidade e os programadores buscam tirar o máximo delas, os monstros ficam cada vez mais aterrorizantes. A galeria dos rogues de DAIKATANA parece muito mais aterrorizante do que as criaturas do QUAKE do ano passado.

Ansiedade por performance

Os desenvolvedores ainda não se padronizaram no Direct3D, em parte por causa da capacidade das outras APIs. Muitos desenvolvedores acham o OpenGL mais maleável, outros acham que o Glide permite usar técnicas já familiares de programação. Mas há uma outra razão: apesar do Direct3D ser a API "universal", que suporta todas as placas de vídeo,

nem todas essas placas têm as mesmas características, e há algumas que ainda "mentem" ao computador sobre as capacidades que têm para que figurem melhor em testes. O resultado é que, apesar da universalidade do Direct3D, os desenvolvedores ainda precisam executar testes em virtualmente todo tipo de placa 3D, a não ser que queiram se restringir ao limitado número de características técnicas que todas as placas possuem.

"O Direct3D é universal no sentido de que toda placa 3D do mercado possui drivers para o Direct3D, mas é só isso", diz Doug Kubel, vice-presidente de tecnologia da Interactive Magic. A empresa descobriu a grande variedade dos drivers suportados quando lançou o IF-22, um dos primeiros simuladores de voo a tirar vantagem do Direct3D. "Logo de cara, você tem que passar um bom tempo apenas se atualizando em relação às placas, e mais tempo ainda testando todos os mais recentes drivers", explica Kubel. "O tempo que se gasta para gerar suporte a uma placa específica depende de quanto você realmente quer suportá-la; talvez você queira gastar apenas 10% dos seus recursos de desenvolvimento gráfico, mas não terá um resultado vantajoso sobre o que todos têm a oferecer. Até pior: entre as limitações da interface e

AGP: Será que Ajuda?

Muitos dos novos Pentiums II já saem com um slot de expansão AGP (Porta para Gráficos Avançados) junto com os slots PCI. A AGP permite que computador envie dados para as placas de vídeo mais rapidamente e também que os chips guardem texturas na memória principal do computador.

"Agora, a AGP representa o maior benefício para diminuir as limitações das texturas", diz John Carmack da id Software. "O gerenciamento de texturas é assunto significativo em se tratando de performance em placas com apenas 2MB de memória para texturas. Texturizar diretamente a partir da memória da AGP pode fazer essa limitação desaparecer, por outro lado a AGP pode ser usada como uma porta PCI de dupla (ou quádrupla) velocidade para fazer com que as texturas cheguem à placa de vídeo mais rapidamente".

Quando os chips gráficos ficarem mais rápidos, a AGP será um benefício ainda maior, diz Carmack. "No futuro, o maior benefício da AGP será oferecer a largura da banda de comando necessária para transmitir milhões de triângulos com uma fração de segundo a menos do que nos aplicativos existentes".

Ainda assim, a AGP não resolve os atuais problemas do 3D, dizem os desenvolvedores do FIGHTER DUEL 2, Matt Shaw e Theodore Jump. "Duvidamos sinceramente que apenas uma tecnologia, como a AGP, resolverá a maior parte das dores de cabeça atuais, mesmo que ela ajude em alguns problemas. Nós, como desenvolvedores, e todos nós como usuários devemos ter em mente que a tecnologia de vídeo 3D, para o consumidor, é razoavelmente nova e demorará ainda algum tempo para amadurecer".



INCOMING! Um dos primeiros jogos de ação a tirar vantagem das texturas detalhadas disponíveis em máquinas com AGP.



FOX TWO Iluminação dinâmica e efeitos de alpha-blending ressaltam brilhos e apresentam trilhas de fumaça semi-transparentes.

Você já pode navegar
no mais completo **Megasite**
de informática do mundo,
agora em português.



Games

Cursos on-line

Download

Novidades

do mercado
de informática

Análises dos
melhores produtos

Para anunciar, ligue 6915-0955.

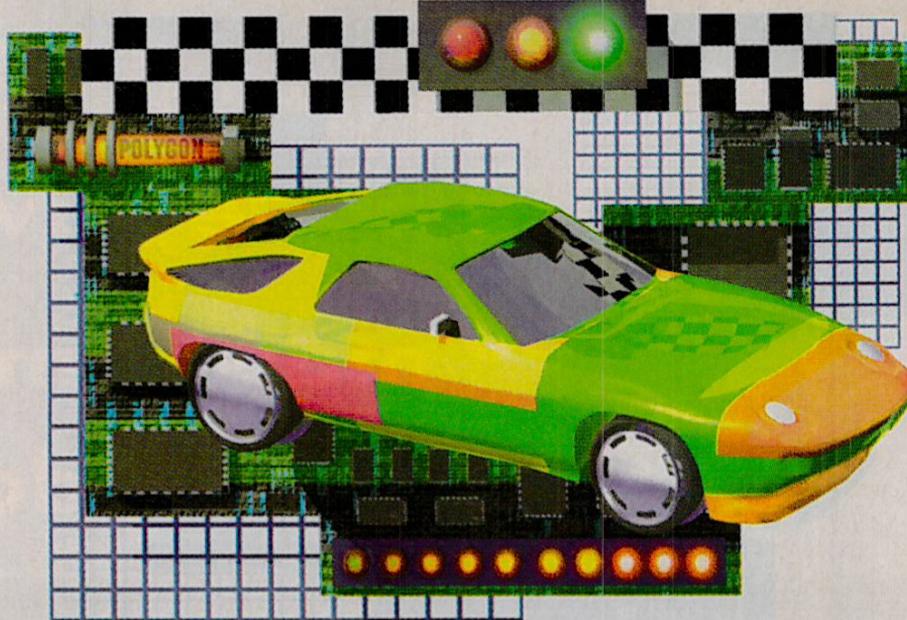


www.zdnet.com.br

Site atualizado diariamente

a implementação de alguns drivers, simplesmente não é possível construir uma versão de um aplicativo que seja realmente independente do hardware usando o Direct3D. Temos que trabalhar duro para fazer com que nossa nova versão do IF-22 e nosso lançamento do IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER tirem vantagem do Direct3D”.

Paul Dunscombe é responsável pelo suporte à 3D na Rowan Software, os desenvolvedores do FLYING CORPS GOLD e do lançamento MiG ALLEY. “Apesar de acharem que o Direct3D é uma API universal, não existem duas placas 3D que tenham as mesmas características”, explica Dunscombe. “Isto significa que mesmo que apenas uma versão do código precise ser escrita, deve-se enfrentar o fato de que algumas capacidades podem estar faltando ou são suportadas de maneira diferente. Cada vez que uma capacidade é usada, temos que ver como o software vai ficar se essa capacidade não estiver presente. Contudo que algum cuidado seja tomado em relação a isso, não há motivo para que não seja produzida uma boa versão “genérica” do Direct3D. O único código que esperamos ter que escrever no futuro é aquele que suporte novas capacidades a partir do momento em que elas estejam disponíveis no hardware. Esse suporte ainda será feito através da interface Direct3D, portanto não pode realmente ser chamado de ‘específico para uma placa de vídeo”.



Bryan Walker, da Eidos, que está chefiando o desenvolvimento do FLYING NIGHTMARES 2, do CONFIRMED KILL e do TEAM APACHE, tem uma ótica diferente: “Estamos gerando suporte ao Direct3D, ao RRedline da Rendition, ao Glide da 3Dfx, ao SGL da NEC e ao Rage APIs da ATI”, diz Walker. “Preferimos desenvolver drivers nativos o quanto for possível para nossas simulações, já que eles proporcionam melhores velocidades dos frames na maior parte dos equipamentos e nos permite aumentar a qualidade do conteúdo como resultado. Usaremos Direct3D em algumas placas se for preciso, por problemas de tempo

ou questões de suporte do desenvolvedor, mas nosso objetivo é fazer o melhor que pudermos, e isso não acontece confiando em APIs genéricas”.

Essa mistura de características suportadas em vários drivers Direct3D requer tantos testes que realmente aumenta muito o tempo de desenvolvimento. Scott Randolph, um engenheiro sênior de gráficos 3D na MicroProse, que está trabalhando no FALCON 4.0, diz que a equipe de desenvolvimento pôs um driver Glide para funcionar em uma semana e depois ficou testando-o por um mês ou mais.

“Por outro lado”, diz Randolph, “obtivemos um driver Direct3D em mais ou menos um mês, e ele ainda não está funcionando em todos os equipamentos. Por exemplo, com os chips 3D Labs apenas algumas texturas escurecem à noite; com o i740 da Intel, nenhuma escurece à noite. Pretendemos encontrar uma maneira que funcione para todos”.

A performance variada de diferentes placas é um outro grande problema, diz Kevin Wasserman, um programador 3D da Looking Glass. “A performance é desigual, tanto entre diferentes chipsets quanto entre diferentes drivers para o mesmo chipset”, ele explica. “Infelizmente, há um bocado de placas e drivers por aí que oferecem apenas “desaceleração” de hardware;



STANG STING FIGHTER DUEL Quase não teve paisagens em seus cenários, numa tentativa de manter alta a velocidade dos frames; com suporte a placas 3D, o FIGHTER DUEL 2 não teve tais restrições.

A Morte do 2D

Então, quanto tempo passará até que todos os jogos sejam melhorados para 3D? Há diferenças de opinião entre os desenvolvedores, mas a maioria concorda que esse dia está chegando — e que virá mais cedo para alguns gêneros do que para outros.

Bryan Walker, da Eidos, acha que o fim está próximo para o suporte a placas de vídeo 2D em simuladores de voo. “Nos próximos meses, deveremos encontrar as últimas edições de simuladores de voo ‘não-acelerados’ pela Eidos e pela maioria dos fabricantes”.

James Fleming, programador líder do FLIGHT UNLIMITED II, da Looking Glass, vê a mudança chegando logo em sua empresa. “Planejamos lançar o FLIGHT COMBAT, nosso próximo simulador de Segunda Guerra, como um jogo apenas para computadores com placa 3D. E isso é daqui a dois anos”, ele diz. “Nosso próximo lançamento em simulação de voo, para daqui a 12 meses, o FLIGHT UNLIMITED III, ainda sairá suportando apenas placas 2D”.

Lorin Jameson, programador 3D líder do AIR WARRIOR III, da Kesmai, projeta um calendário semelhante. “Duvido que muitos dos jogos que estão no plano de desenvolvimento usarão suporte para ambas as placas (2D e 3D)”, comenta ele. “Há tanta coisa que se pode fazer com a aceleração 3D, que não pode ser tentada em um sistema de aceleração por software, seria muito complicado usar ambos os sistemas. Suspeito que veremos o fim do sistema de renderização unicamente por software no ano que vêm.”

Enquanto a morte do 2D parece iminente em jogos de simulação e ação, o 3D apenas agora está chegando aos outros gêneros. Por exemplo, os desenvolvedores do WARGAMES, da MGM Interactive, que está virando um mito como o primeiro jogo de estratégia com suporte para placa



VAMOS JOGAR? WARGAMES será o primeiro jogo de estratégia a suportar placas 3D, mas a importância do mercado europeu significa que os desenvolvedores estão otimizando também o suporte a placas 2D.

3D, consideram o suporte a 2D como importante por ainda algum tempo.

“Acho que ainda falta um ano ou mais para mudarmos totalmente para 3D”, diz Rob Alvey, o produtor de WARGAMES, “mas são pelo menos 2 ou 3 anos para o resto do mundo”. Isto ocorre porque a Europa e outros mercados, com o Brasil, estão geralmente atrás na curva de performance. Alvey diz que foi apenas no Natal passado que os desenvolvedores tiveram certeza de que os jogadores tinham Windows 95.



Estas impressoras enfrentam qualquer desafio



Okipage 4W

- Tecnologia LED
- 4 ppm
- 600 x 600 ppp
- Toner e cilindro individuais
- Impressão em Windows
- Plug and Play



Okipage 16N

- Tecnologia LED
- 16 ppm
- 600 x 600 ppp
- Toner e cilindro individuais
- Interface de Rede Opcional
- PostScript Opcional



Okioffice 44

- Tecnologia LED
- Multifuncional (4 em 1)
- Impressora -Velocidade: 4 ppm
-Resolução: 200 x 400 ppp
- Fax -Velocidade: 6 spp
-Resolução: 200 x 400 ppp
- Copiadora -Velocidade: 6 cpm
-Resolução: 300 x 300 ppp
- Scanner -Resolução: 200 x 400 ppp



Pacemark 3410

- Tecnologia Matricial
- 9 agulhas
- 136 colunas
- 550 cps
- 8 vias (com ou sem carbono)
- Interface Paralela e Serial



ML 520/521

- Tecnologia Matricial
- 9 agulhas
- 80/136 colunas
- 430 cps
- 6 vias (com ou sem carbono)
- Cabeça auto-ajustável

A Okidata tem a solução para suas necessidades de impressão em aplicações empresariais. Com uma completa linha de impressoras Matriciais, LED, Faxes e Multifuncionais, a Okidata oferece robustez, desempenho, alta qualidade e confiabilidade. Com um produto Okidata você está adquirindo a mais alta tecnologia, testada e aprovada por mais de 7 milhões de usuários somente nos Estados Unidos e aqui no Brasil você conta com uma eficiente rede de serviços e suporte ao Cliente.

Revendas:

Boa Impressão (011) 849 1500
Dartec (011) 543 9933
Iodata (011) 573 9913
Plug Use (011) 865 3699
Só Setty (011) 295 1331
Tecnoset (011) 5683 3444
Tecnocomp (011) 458 2855

Outras Localidades:

Compumicro (021) 262 7007
Compoclinic (045) 523 2660
Componente (031) 272 1188
Textos e Imagens (019) 255 4699
Norcompute (081) 465 9500
Case Ware (013) 232 4141
Precisão (017) 233 8699
BK Informática (062) 285 6300

Central de
Atendimento ao
Usuário:
0800 115577
www.okidata.com

OKIDATA®

Se você já é maluco por games, agora vai ficar "Psycótico"!

A MPO que é tão crazy por jogos quanto você, está trazendo para o Brasil os cd-roms da PSYGNOSIS.

E prá começar detonando, apresentamos quatro novidades que o deixarão definitivamente, pirado!

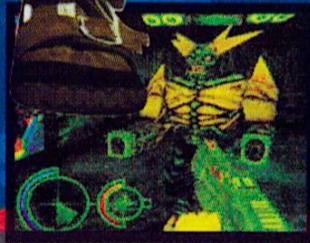


Você fará parte da patrulha G-Police, e será responsável pela ordem de planetas dominados por interesses de grandes corporações. Receba as mais incríveis missões a bordo de sua nave patrulha, percorrendo cenários extremamente realísticos.

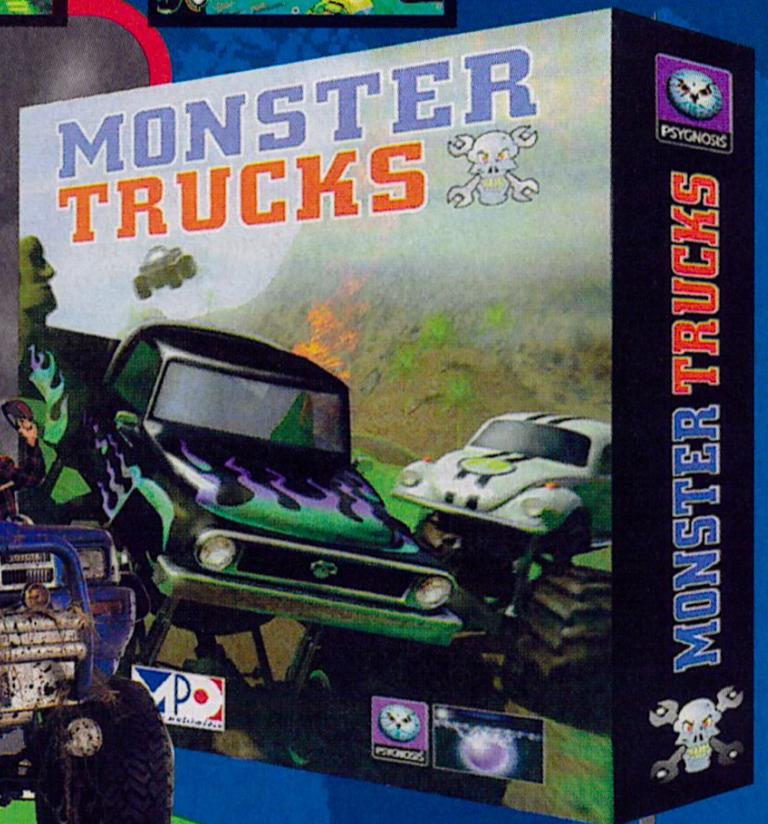




Conheça Joey Tenka,
um renegado com uma missão in-
fernal e sua companheira SG26,
uma arma à altura das mais
perigosas missões.
Não restará nada no caminho
desta dupla!



Assuma a direção de um verdadeiro "Big Foot" com 8
cilindros de potência. Participe de um rally de resistência,
acelere fundo seu Monster Truck e saia esmagando tudo
que cruzar o seu caminho.



Toda emoção da principal categoria do automobilismo mundial.
11 equipes, 18 circuitos, opção multi-jogador e mudança das
condições climáticas para você adotar a melhor tática durante
a corrida. Fórmula 1 - o game para quem ama velocidade!



Ligue já
(011) 3675-3766

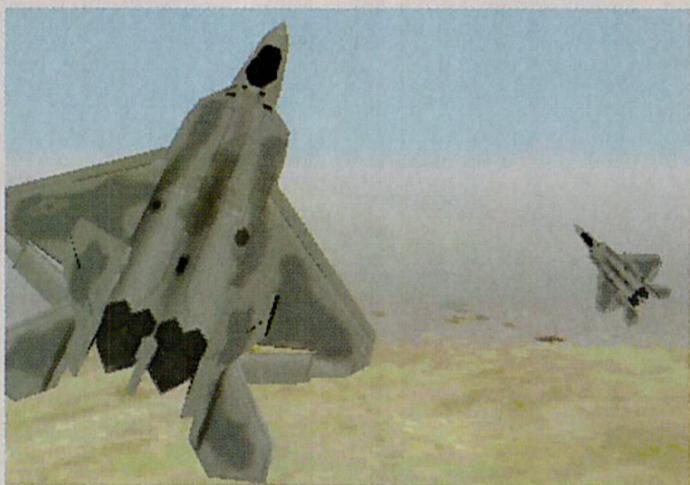


especialmente, em nosso caso, drivers que não trazem suporte ao DrawPrimitive nativo. Esperamos que isso melhore com o tempo”.

A questão dos 60FPS

Até agora, o maior fator para venda de um software foi o aumento da velocidade dos frames, que elimina as abruptas recomposições de tela em jogos de ação e simuladores. O movimento suave na tela — 30fps (frames por segundo) ou mais — faz com que os gráficos fiquem detalhados, e fazem o ambiente do jogo parecer realista.

Mike Hara, o diretor de marketing da nVidia, vê um ponto no futuro próximo quando todos os maiores chips 3D terão performance de 60fps. Nesse ponto, não haverá razão para ir mais depressa. Apontando



SUPER RAPTOR Já que os programadores 3D vão se tornando mais experientes e as placas melhoram, os jogos serão cada vez mais detalhados; os jatos do IF-22 aperfeiçoado exibem agora mais detalhes do que os do jogo original.

alguns demos das placas 3Dfx Voodoo2, Hara diz: “15 frames por segundo não é interessante para ninguém. Mexa nessa velocidade e aumente a qualidade”.

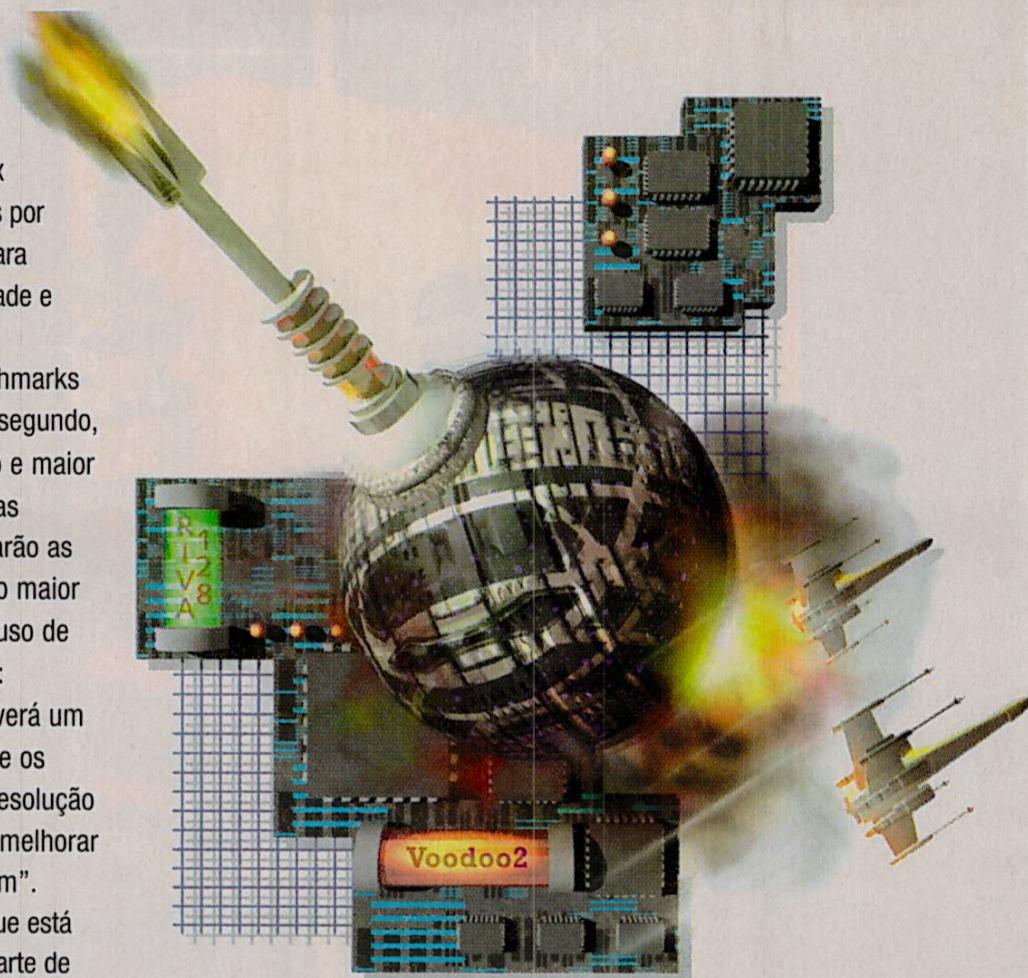
E, enquanto muitos benchmarks ainda medem triângulos por segundo, Hara diz que maior resolução e maior qualidade de imagem serão as características que diferenciarão as placas no futuro. “Oferecendo maior qualidade de textura, com o uso de alpha-blending (em essência: transparência) e Z-buffer, haverá um efeito dramático maior do que os triângulos”, ele diz. “E uma resolução de 800x600 pode realmente melhorar a qualidade da imagem”.

Bryan Pritchard, que está atualmente fazendo a arte de DAIKATANA, da Ion Storm, aguarda esse aumento de poder. Seu maior desejo para o futuro? “Estou ansioso para usar mais polígonos para desenhar personagens ainda mais realistas, e ter texturas mais largas com mais profundidade nos pixels”.

Constantine Hantzopoulos, diretor de projeto do FLIGHT UNLIMITED II, está excitado pela possibilidade dos gráficos carregarem fora do processador. “Seremos capazes de nos dedicar muito mais ao design e à capacidade de imersão do jogo”, diz ele. “Os cockpits 2D já eram — os cockpits serão agora totalmente feitos em 3D, sem desaceleração, ampliando o fator de imersão. Muitos aviões no ar, algo como 50

ou mais, fumaça transparente, explosões, combates aéreos e bombardeios pesados — podemos aumentar os polígonos, especialmente pelo fato de que o requisito mínimo do FLIGHT COMBAT (o próximo simulador da empresa) provavelmente será um Pentium II/266 MHz com placa 3D. Isto é excitante: permite que nos aventuremos por avenidas de design que estiveram fechadas para nós no passado devido a restrições técnicas”.

Ainda existem vários obstáculos na estrada do 3D, mas todos concordam que os resultados valerão a pena. Está claro que, falando tanto com os desenvolvedores de hardware quanto com os de software, do jeito que o campo do 3D está expandindo, nós ainda não vimos nada. ☞



O Futuro das APIs

A 3Dfx não é a única empresa a fornecer uma API personalizada aos desenvolvedores. A Rendition, a ATI e a NEC/Videologic também o fizeram, mas o Glide provou ser o mais popular. Uma empresa que não fez uma API personalizada foi a nVidia. Mesmo assim, seu chipset RIVA 128 foi desenhado especificamente para oferecer total compatibilidade com as características do Direct3D; a empresa deve anunciar, também, um driver OpenGL. “APIs proprietárias não movem a indústria como um todo”, diz Mike Hara, da nVidia. Ele reconhece que o Direct3D causou dores de cabeça aos desenvolvedores devido a características não implementadas, mas ele parece otimista e acha que tais problemas logo serão coisa do passado.

“Em 1998, com o nível de profundidade sub-mícron do silício a que temos tido acesso, não creio que haja qualquer desculpa para que um processador 3D não suporte todas as características de especificação do Direct3D”, diz Hara. “Queremos chegar ao ponto em que os desenvolvedores poderão olhar as especificações do Direct3D e programar nelas”.

Apesar da 3Dfx continuar a suportar a API Glide, não é contra o Direct3D. “Somos favoráveis ao Direct3D”, diz Andy Keane, da 3Dfx. “Temos provavelmente cinco vezes mais recursos no Direct3D do que no Glide”.

Uma certa confusão deve desaparecer dentro de poucos anos. A Microsoft e a Silicon Graphics anunciaram que as capacidades do Direct3D e do OpenGL poderão se unir em uma única API chamada Fahrenheit. Muitos desenvolvedores

tomaram uma atitude de “esperar para ver” em relação ao Fahrenheit, e nem todos pensam que o padrão único é uma boa coisa. Neil Soane, o produtor de SU-27 FLANKER 2.0, da SSI, diz: “Será interessante ver como isso irá terminar. Acredito firmemente que é sempre melhor ter padrões competitivos, porque eles dão um impulso à indústria e a nós, fabricantes de software, dão um objetivo a seguir. Odeio pensar que terminaríamos com um único padrão de 3D. Ai nossos resultados estariam à mercê da empresa controladora. Isso não seria bom para o mercado de jogos 3D em geral”.



DEADLY COBRA Su-27 Flanker 2.0 é um dos únicos jogos anunciados que utilizam o OpenGL que não é baseado no sistema do Quake.

BUSQUE A SUA PRAIA NA INTERNET
www.surf.com.br



Encontrar e ser encontrado na Internet nem sempre foi fácil. Por isso criamos o Surf. Um site de busca e pesquisa, totalmente em português, que tem mais de 45.000 sites registrados e recebe mais de 50.000 visitas por dia. No Surf você vai resolver os seus problemas de localização de dados e informações na Internet, além de contar com um catálogo atualizado dos melhores sites da rede. Agora, se o seu problema é ser encontrado na Internet, não se preocupe mais. No Surf você pode anunciar o seu produto ou o seu site para que todos possam encontrá-lo. Visite já e experimente o Surf. Temos certeza que você vai encontrar a sua praia e surfar.

dialdata
internet systems

www.dialdata.com.br

Rua Bandeira Paulista, 716 1º andar
CEP 04532-002 São Paulo - Brasil
Tel.: 829-4731 Fax: 822-4588
Modem: 828-9577

Novidades > Shows > Exposições > Conferências



**EMPRESA É COMO ARTISTA:
PARA FAZER SUCESSO
TEM QUE APARECER.**

Participe da CD EXPO 98

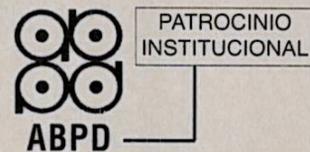
Mais de 180 mil visitantes > R\$ 31 milhões em negócios > 1.150.000

CDs vendidos > Venda média de 9,6 unidades de CDs por pessoa



INFORMAÇÕES
TEL.: (021) 537-4338

RIOCENTRO
DE 21 a 26 de JULHO



E-mail: cdexpo@fagga.com - Home-Page: www.fagga.com/cdexpo

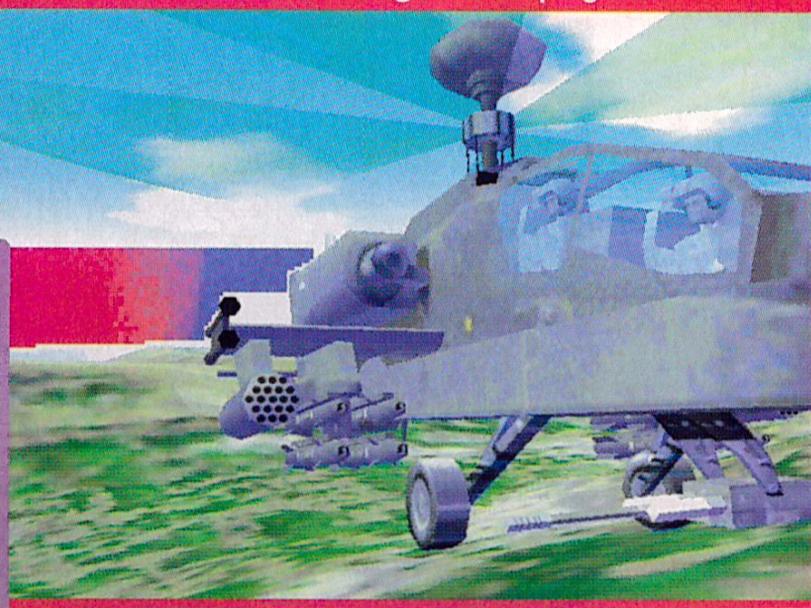
OS GAMES QUE MERECEM O SELO CG CHOICE ESTE MÊS



G-Police pág. 48



Longbow 2 pág. 60



simulação de batalhas espaciais ... A coisa agora muda de figura: você vai ser simplesmente o chefeo."

V. Schultz, analisando A REBELIÃO

"Os novos gráficos e música são do mesmo nível que os de DIABLO. As melhorias no produto original, mais os novos materiais e classes de personagens, inovaram o jogo. HELLFIRE é uma expansão bem-vinda para um grande tema, a qual os fãs do modo 1 jogador de DIABLO não deveriam perder."

Scorpiã, analisando HELLFIRE

DESTAQUES DO MÊS

"Quando a Lucas Arts lançou o primeiro jogo Star Wars percebeu-se que muita coisa boa estava ainda por vir. E realmente vieram, mas a alternativa sempre esteve entre o jogo de ação e a

COMO É FEITA A NOSSA COTAÇÃO

Nós analisamos apenas produtos finalizados e não cópias de pré-lançamento. As cotações são as seguintes:



Excelente

Poucos jogos conseguem esta marca. Gráficos, som e jogabilidade

devem ter uma excelência suficiente para proporcionar uma experiência fantástica. São os games que recomendamos para todos os jogadores.



Muito Bom

Um game de qualidade, qualquer que seja o seu estilo. Pode apresentar problemas

menores, mas compensa o dinheiro gasto nele, especialmente se você se interessa pelo assunto ou gênero.



Regular

Uma mistura de boas e más características. Poderia ganhar mais estrelas, mas apresenta

várias falhas. Pode também ser um game correto, mas não tem nada de especial e carece de originalidade.



Fraco

Um jogo com problemas sérios. Na maioria das vezes, a jogabilidade compromete a

diversão ou os gráficos são pobres. Você deveria pensar bem antes de comprar um game assim.



Péssimo

Poucos games são errados em todos os aspectos. Esta cotação é reservada para os produtos cheios

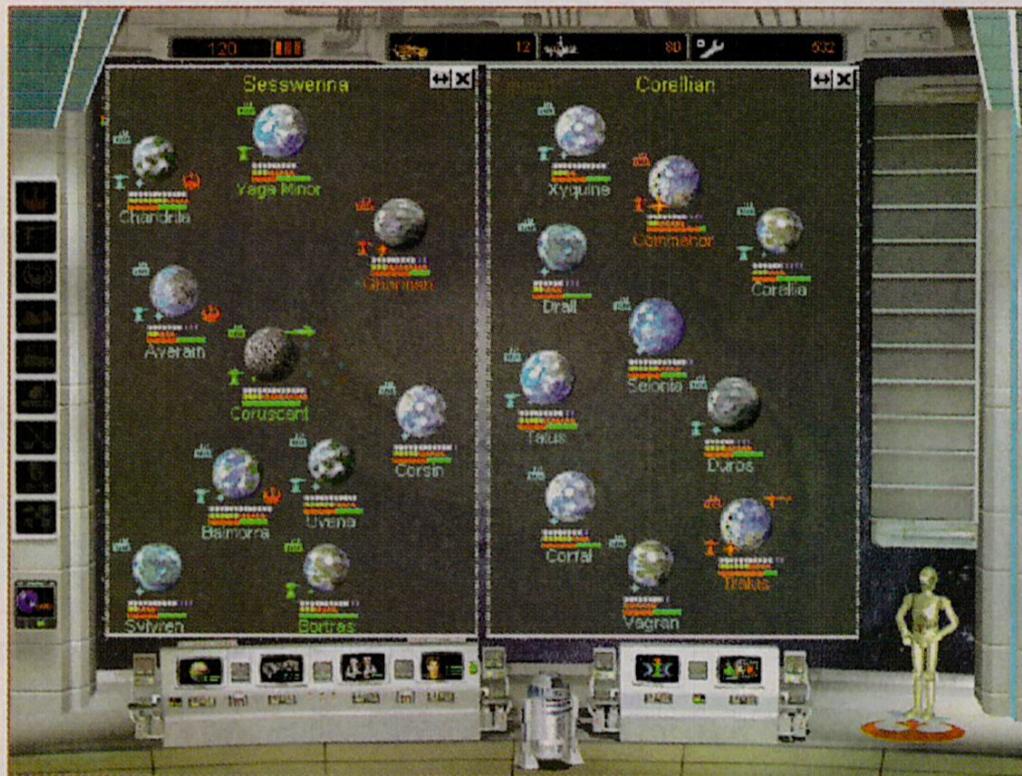
de problemas que provavelmente vão deixar o jogador frustrado. Nós não aconselhamos ninguém a gastar dinheiro com eles.



Estratégia nas Estrelas

É a sua chance de controlar a galáxia inteira, algo que nem Darth Vader conseguiu.

por V. Schultz



CONQUISTAS UNIVERSAIS Os planetas com os nomes vermelhos são comandados pela Aliança, os verdes pelo Império e os azuis são neutros.

A saga Guerra nas Estrelas reúne uma legião incontável de fãs (inclusive eu). Seja no formato de filme, jogo ou de uma simples miniatura — o importante é estar em contato com este universo. Desde 1977, quando foi lançado o quarto episódio da série (os próximos serão os três primeiros, segundo a ordem cronológica dos acontecimentos), tudo em torno de Star Wars gera diversão a quem acompanha e lucro para quem cria. Quando a Lucas Arts lançou o primeiro jogo Star Wars (REBEL ASSAULT), quem gostava de jogos para PC e vibrou com o filme, logo percebeu que muita coisa boa estava ainda por vir. E realmente veio, mas a alternativa sempre esteve entre o jogo de ação e a simulação de batalhas espaciais e nós estávamos sempre limitados a nos transformarmos ou em piloto ou em guerreiro. A coisa agora muda de figura: você vai ser simplesmente o chefe.

DIPLOMATAS E GENERAIS

Neste bom jogo de estratégia que é A REBELIÃO, primeiramente escolhemos de que lado vamos lutar (característica tradicional dos games Star Wars). Você tanto pode ser o comandante de Han Solo e sua galera ou de Darth Vader e seus sanguinários comparsas. Aqui não existe lado bom ou lado mal, o que vale é a ideologia. Tá certo, o lado do Império costuma jogar mais sujo, mas como eu disse, a diferença está no que você acredita, não na maldade.

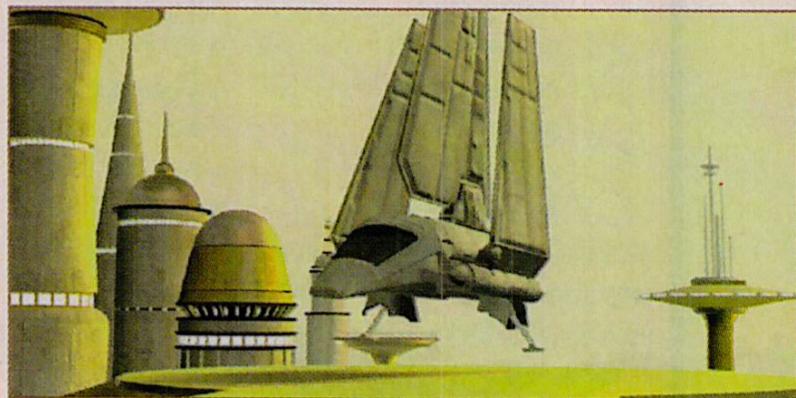
Depois de acertada as preferências ideológicas, você escolhe uma campanha a realizar. Pode ser defender o seu Quartel General e tomar do inimigo ou, optando por um jogo mais

complexo, estas duas missões juntas e ainda proteger dois de seus comandados e capturar dois dos inimigos (pelo lado da Aliança são Luke e Mom Mothma, e pelo do Império, Darth Vader e o Imperador).

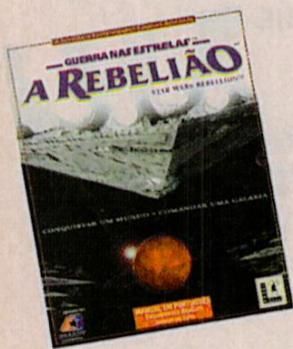
Aí a guerra começa. Você terá um Quartel General e alguns planetas sob seu comando. Para ampliar seus domínios, você tem dois caminhos. Pode mandar seus diplomatas para os planetas que ainda não tomaram partido na guerra, para uma conversa amigável, colocando assim este planeta no rol dos aliados. Ou resolve dar uma de macho e mandar suas naves invadirem o planeta. Quando o planeta é neutro, esta tática não funciona muito bem, mas quando o lugar estiver infestado de inimigos, não há outro remédio.

CHEWBACCA NA LOJA DE CRISTAIS

Vale tentar a diplomacia. Cada lado comporta até trinta comandados, entre eles os nossos embaixadores que trabalham tanto como representantes junto às nações neutras como recrutadores de novos comandados. Temos também especialistas para espionar instalações inimigas, criar novas tecnologias ou comandar naves, dependendo da habilidade de cada um. E é bom levar a sério as características de cada personagem, pois se, por exemplo, você mandar Chewbacca para uma missão diplomática... bem, você já escutou aquela história sobre elefantes em uma loja de cristais?



FIM DE VÔO. Sua nave pousa no Quartel General: daqui para frente é só encrenca.



Preço: R\$ 63,00

Sistema Mínimo

Requerido:

Pentium 90, Windows 95, 16MB de RAM, 50MB de espaço livre no disco rígido, CD-ROM 4x ou superior,

Suporte para placa 3D:

Nenhum

Suporte para

Multiplayer:

Modem, IPX ou TCP/IP

Designer: Lucas Arts

Lançado por: Lucas Arts

Distribuidor no Brasil:

Brasoft

(011) 285 5344

www.brasoft.com.br

Com os planetas conquistados, você terá de escolher o que cada um vai produzir — pode ser novas tecnologias, minas, tropas ou novas naves espaciais. Não se esqueça de gerar recursos, principalmente através de refinarias e minas, pois sem matéria-prima você não consegue construir nada.

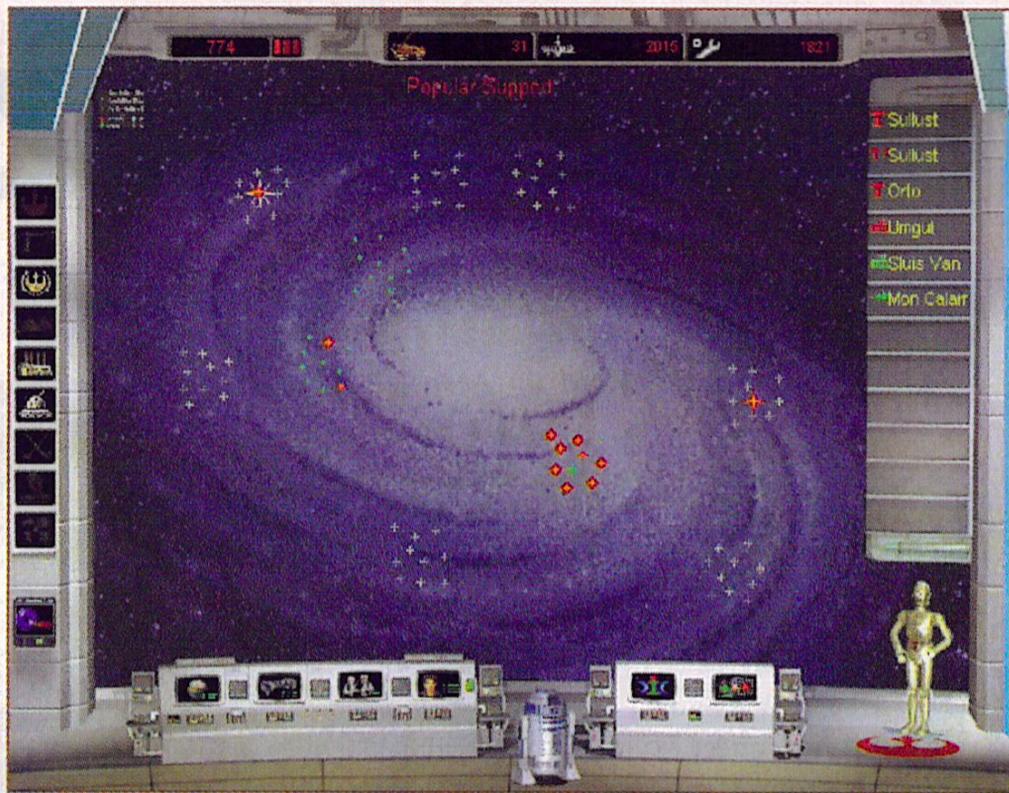
Em A REBELIÃO são 15 modelos de naves de cada lado e cinco tipos diferentes

CADA UM NA SUA

Eis aqui algumas dicas básicas para você não ficar com raiva do tio George Lucas:

- Nunca mande Han Solo ou Darth Vader para uma missão diplomática. Eles podem até resolver o problema, mas logo, logo eles serão rasteados e capturados.
- Comece jogando com a Aliança Rebelde. Será muito mais fácil conseguir recrutar novos planetas.
- Se você estiver jogando com o Império, ataque logo o seu adversário. No começo, a Aliança é mais fraca militarmente.
- Não reforce muito o seu Quartel General e nem deixe muitos diplomatas lá. Isto chama a atenção e o ataque inimigo será devastador.
- Não concentre sua fábrica de aeronaves em um único planeta, pois além de levar mais tempo para construir muitas naves, um único ataque pode acabar com seu poder de fogo.
- Nunca mande Luke, Mom Mothma, Darth Vader e o Imperador para uma missão de espionagem, pois você vai facilitar o trabalho do inimigo em capturá-los.

de tropas, além de quatro forças especiais que fazem um serviço específico. Por exemplo, se lutar pelo Império, você terá à disposição um esquadrão especializado em assassinar os diplomatas da Aliança. Como já disse, os caras do Império não ficaram



ESTÁTICO. Esta é a tela que mais você vai ver durante o game. As outras janelas também carecem de animação.

conhecidos por sua ajuda humanitária aos pobres intergalácticos.

LUTAR OU NÃO LUTAR?

O tempo que se leva para aprender todos o comandos de A REBELIÃO é curto e não há a necessidade de um tutorial (as dúvidas podem ser sanadas através do bom manual em português). Complica um pouco o fato de tudo acontecer em tempo real. Ou seja, enquanto você fica na dúvida entre um movimento e outro, o computador já está colocando em prática a sua estratégia.

Difícil mesmo é aplicar corretamente os comandos e conseguir fazer com que as coisas realmente aconteçam.

Mas nem tudo é estratégia em A

REBELIÃO. Durante uma batalha, você vai poder comandar suas naves. Pois é, a Lucas Arts não poderia perder a oportunidade de incluir uma simulação de batalhas espaciais no jogo. Mas seu negócio é apenas traçar estratégias e não entrar no combate propriamente dito, basta pedir simulação e tudo é decidido automaticamente. No entanto, mesmo que esta não seja a sua praia, eu aconselho a tentar travar alguns combates diretos: o realismo das batalhas é interessante.

Os gráficos não são nenhuma maravilha. Ficam apenas no limite da competência. Em compensação, a trilha sonora é vibrante, além de dar um bom clima de suspense ao jogo. Os manuais em português com certeza podem quebrar um bom galho.

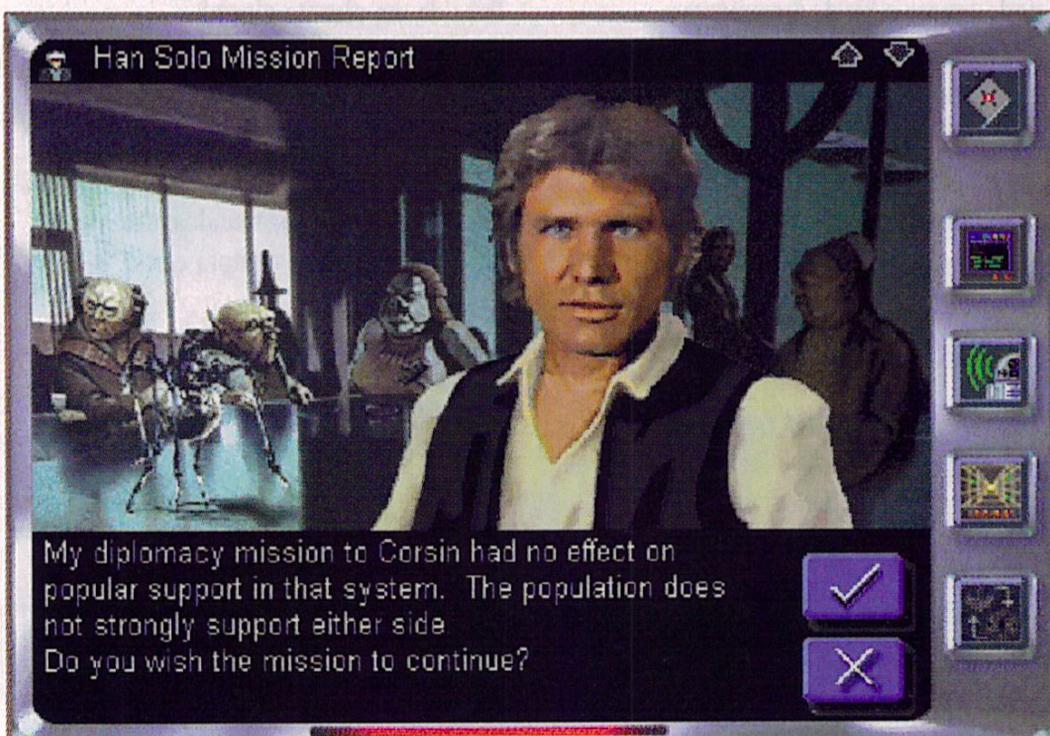
Outro detalhe, você vai poder jogar via rede ou via modem, contra outra pessoa, isto vai dar um gosto todo especial ao jogo.

Em resumo, A REBELIÃO é um bom jogo de estratégia, que vale a pena você dar uma olhada. Prometi a mim mesmo não escrever isto, mas vai ser inevitável: Que a força esteja com você! ☪

► **ATRATIVO:** Para quem gosta da saga Guerra nas Estrelas e para os fãs de games de estratégia em geral.

► **PRÓS:** Ações em tempo real; trilha sonora empolgante; ágil.

► **CONTRAS:** Gráficos sem animações; imagens que não convencem.



► **UM ASTRO SOB SEU COMANDO.** Han Solo é um excelente guerreiro. Não é à toa que Harrison Ford ficou famoso com este personagem.



Novas Civilizações

Ambientes renovados e editor de cenários para um clássico

por Mike Fay

A MicroProse colocou mais vida em um dos mais celebrados jogos de estratégia, o SID MEIER'S CIVILIZATION II. O conjunto de expansão CIV II: FANTASTIC WORLDS (a MicroProse perdeu os direitos sobre a palavra "Civilization") oferece 19 cenários de fantasia e ficção científica, com um kit de ferramentas (toolkit) melhorado para que você crie seus próprios mundos. Alguns dos cenários são tão diferentes que dão uma nova sensação a quem joga.

NAVES ESPACIAIS E FEITIÇARIA

O conjunto inclui 11 novos cenários da MicroProse e 8 dos "Melhores da Net", selecionados entre dezenas existentes na Internet. Apesar da base do CIV II ser usada, muitos aspectos do jogo foram mudados, como nas unidades, nos gráficos e na funcionalidade. O resultado é rico e original. O cenário Jules Verne, com um toque de ficção científica do passado, possui pitorescas unidades da era Vitoriana e descobertas malucas de uma época em que exploração, intelecto e ciência podiam desafiar o desconhecido. Em contraste, há o cenário X-COM, no qual praticamente inexistente pesquisa ou produção — só um batalhão de soldados enfiados em Marte para exterminar uma infestação alienígena. Muitos dos cenários já começam com tecnologias desenvolvidas e muitas unidades



FOGO E GELO Os cenários percorrem a escala de fantasia/magia, passando pela ficção científica até o humor.

aparecem posicionadas. A MicroProse trabalhou muito em seu cenário de fantasia Midgard, assim como no MASTER OF ORION e no MASTER OF MAGIC. Outros cenários apresentam dinossauros, o Japão medieval, tribos indígenas americanas, guerra de sexos, um interessante conjunto microbiológico com avanços "culturais" de cílios, e até um mundo alternativo povoado por ursos de pelúcia.

TOOLKIT EXPANDIDO

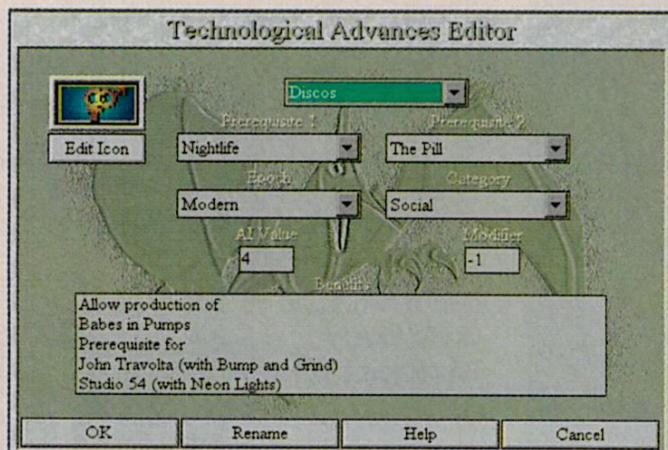
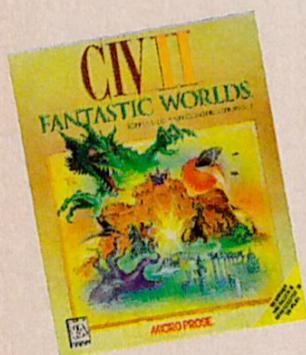
Se você não gosta de cenários de fantasia ou de ficção científica, ainda pode querer o kit de ferramentas expandido. Ele oferece muitos recursos: efeitos universais, gatilhos de eventos, melhorias urbanas, avanços técnicos, propriedades de terreno (finalmente!) e propriedades de tribos. Você pode

facilmente editar as propriedades e sons individuais das unidades através de menus. E gráficos podem ser editados facilmente para as unidades, melhorias urbanas, avanços técnicos, terreno e cidades. Há espaço para 8 novas unidades e até 100 avanços técnicos. A linguagem de macro foi expandida, detectando melhor quem fez o que a quem, e o editor de

eventos guiado por menus do CIV II: FW agora tem 10 gatilhos e 11 ações. Os cenários criados pelos usuários antes do CIV II: FW irão funcionar, mas talvez precisem de pequenas modificações.

O toolkit expandido não é perfeito. Os efeitos de Wonders of the World ainda não podem ser mudados (embora possam ser renomeados e re-atribuídos). Parte dos displays de texto e ajuda nos cenários modificados parecem pouco refinados e alguns gráficos não podem ser mudados. Não fique surpreso se um mensageiro egípcio saudá-lo no meio das planícies frias de um planeta glacial.

Com certeza, CIV II: FANTASTIC WORLDS é o próximo passo para aqueles que querem ser mais "civilizados". Se você gosta de ficção científica ou fantasia, ou quer editar novos mundos, este pacote de expansão é uma compra certa. ☺



CONSTRUA SEU PRÓPRIO MUNDO Cansado do mesmo jogo? Crie seu próprio mundo com o kit de ferramentas expandido.

SISTEMA REQUERIDO:
486/33, Windows 3.1
ou 95, 8MB RAM,
50MB de espaço no
disco rígido, CD-ROM
2x, mouse e placa de
som compatíveis com
Windows, Sid Meier's
Civilization II.

Suporte 3D: Nenhum.

Suporte Multiplayer:
Nenhum.

Designers: MicroProse.

Lançado por:
MicroProse

www.microprose.com

► **ATRATIVO:** Para fãs do CIV II; jogadores do estilo estratégia por turnos, com gosto por fantasia ou ficção científica.

► **PRÓS:** Cenários ricos de fantasia/ficção científica; expansão significativa do editor de cenários.

► **CONTRAS:**
Ainda é CIV II na estrutura; o toolkit não é totalmente completo.



EXPORTADO COM SUCESSO PARA TODA A AMÉRICA LATINA



**DIDÁTICO E TRILÍNGUE:
PORTUGUÊS - INGLÊS - ESPANHOL**

ACOMPANHA LIVRINHO COLORIDO

Já à venda nas melhores livrarias e lojas de informática ou pelo telefone 0800-127707



Guerras Ancestrais

Boas batalhas são travadas no novo título da série Great Battles

por Ron Talbot

THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL, assim como o anterior THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER, é uma interessante recriação de um jogo de tabuleiro. HANNIBAL também é uma simulação bem pesquisada da Segunda Guerra Púnica, na qual você dá o melhor de si para

superar, manobrar e vencer o exército romano, um objetivo que até mesmo o próprio Aníbal não conseguiu alcançar.

O bom deste lançamento é que HANNIBAL é muito mais do que simplesmente um jogo de estratégia. Assim com em ALEX, os combates são feitos com movimentação de tropas, artilharia, armamento e até mesmo — caso único em guerras antigas — qualidade de tropas.

O FILHO DE ALEX

Baseado em seu desempenho histórico, um líder deve mandar ordens para suas unidades, cada uma com seu plantão de comando; pode inclusive retirar alguma tropa. Como a tropa pode atacar ou se movimentar somente sob ordens expressas, a liderança se torna um elemento muito importante. Os cartagineses possuem os melhores líderes, o que faz das forças de Aníbal as mais interessantes de se comandar.

O sistema de combate é sofisticado e dá importância a características sutis, como a superioridade de várias unidades. Em vez de lutar até o último homem cair, as tropas se retiram do combate antes que as baixas sejam muito grandes.

Diferentemente de ALEX, as unidades podem agora se movimentar atirando, fazendo os pelotões de artilharia muito mais eficazes. Um novo comando de refazer uma ação (undo) diminui a frustração de se clicar errado em algum ponto da batalha. Os romanos podem usar armas como a Manipular Line Extension, que busca os homens de todos os lados para enfileirá-los em uma única direção. Esta operação é feita através de alguns botões localizados no menu de comandos.

Os mapas também foram melhorados



REALISMO Os animais são realmente feridos em batalha neste épico, diferentemente de outros jogos mais estilizados.

desde os tempos de ALEX, e os detalhes históricos de cada armamento e armadura é muito interessante. Vale a pena dar um zoom neles para observar melhor. Infelizmente, o panorama geral parece muito comum e sem graça. HANNIBAL também roda mais rápido que ALEX, mas os movimentos de combate são agonizantemente lentos para qualquer Pentium II.

Algumas operações do HANNIBAL podem irritar mais que ajudar. Por exemplo: sempre que suas unidades de artilharia acusarem falta de munição, elas terão que ser recarregadas onde estiver o líder. Isto faz com que toda a tropa se desloque para o recarregamento, não permitindo nenhum movimento ou combate. Ambos, Cartagineses e Romanos (estes um pouco menos), têm pelotões de infantaria com pouca capacidade de fogo. O problema é que os pelotões ficam parados para poder passar a munição, enquanto que o inimigo pode se aproximar sem problema.

AULA DE HISTÓRIA

Entre os grandes generais da história, Aníbal não é tão conhecido como Napoleão, Lee ou Alexandre. Por isso, a Erudite, que desenvolveu este título, merece créditos por ter trazido as batalhas épicas do general cartaginês para o mundo dos games. E o jogo faz um bom trabalho ao mostrar as diferenças entre a flexibilidade das tropas romanas e a força das tropas cartaginesas. Você tem que combinar as táticas de artilharia que

foram criadas por Aníbal, se quiser conquistar Roma.

Contudo, no aspecto geral, HANNIBAL não faz justiça ao grande líder, pois deixa muitos pontos das batalhas inacabados. As campanhas sem criatividade fazem pouco mais do que simplesmente mostrar as lutas em ordem cronológica. A lentidão deste lançamento tira muito da graça de se jogar em modo múltiplo jogadores e o número de congelamentos e paradas são imperdoáveis na segunda fase. Aqueles que gostam de jogos de época vão ter grandes momentos em alguns desafios, mas é bom destacar que, em muitos aspectos, HANNIBAL é inferior a ALEX. Eu espero que a Erudite e a I-Magic resolvam estes problemas a tempo para o lançamento das batalhas de JULIUS CAESAR. ☺



Sistema Requerido:

Pentium 90 (P133 ou superior recomendado), Windows 95, 16MB RAM, 130MB de espaço livre no disco rígido, gráficos SVGA, CD-ROM 2x (8x ou superior recomendado), mouse; suporte para placas de som Win 95.

Suporte 3D: Nenhum.

Suporte Multiplayer:

Modem, IPX, LAN (2-6 jogadores); 1 CD por jogador.

Designer: Erudite Software.

Boardgame Original

Design: Mark Herman e Richard Berg.

Lançado por: Interactive Magic

www.imagicgames.com

► **ATRATIVO:** Para fãs de jogos de guerra que já tenham experimentado ALEXANDER.

► **PRÓS:** Jogo com bons e detalhados dados históricos; elefantes contra as legiões romanas; ótimo sistema automático para salvar as partidas; poucas mudanças em relação a ALEX.

► **CONTRAS:** A campanha é muito linear; lentidão mesmo em máquinas potentes; música inaudível; "travadas" constantes; parece não ter um fim definido.



Misterioso & Maravilhoso

Com gráficos atordoantes, *TONE REBELLION* se diferencia dos outros games de estratégia

por Martin Croft

TONE REBELLION é uma das coisas mais misteriosas que eu vi nos últimos 15 anos. Uma mistura de genialidade com lapsos curiosos. Como melhor descrever isto? Imagine, se você puder, um mundo projetado pelo arquiteto catalão Gaudi (famoso pelos edifícios que parecem malignas culturas orgânicas), com estruturas inspiradas pelas mentes do mestre do horror H.P. Lovecraft e do escritor de ficção científica H.G. Wells, e você começa a ter uma idéia da maluquice que é isto.

Você controla criaturas estranhas que vivem nos fragmentos daquilo que um dia já foi um planeta poderoso. Elas estão tentando derrotar o terrível Leviatã para adquirirem o poder de uma substância chamada Tone Flow. A característica selvagem do game é impressa por suas cores atordoantes (lilás, púrpura e vermelho) e pelas formas orgânicas dos personagens —especialmente os malvados. Enquanto isso, a música de fundo de TONE sugere algo como a mistura de cantos gregorianos com heavy metal. Pegou a idéia?



O ATAQUE DAS GELATINAS Floaters armazenam Tone antes de invadirem a próxima ilha dominada por Leviatã.

SURREALISMO NASCENDO DA SIMPLICIDADE

Depois do susto inicial, descobrimos que a estrutura do game é bem conhecida. É um jogo de estratégia no qual você controla uma das quatro tribos de Floaters, cada qual com seus próprios poderes peculiares. Usando estes poderes, você pode recolher recursos naturais (Tone Pools), construir estranhos edifícios vitorianos e treinar tipos diferentes de guerreiros. Alternadamente, você pode usar a energia acumulada em



EU TENHO O PODER Eis um ataque das estranhas criaturas de TONE. O cenário é, adequadamente, vermelho.

outras funções, como explorar mundos novos, matar monstros ou procurar itens que vão incrementar o seu poder.

Alguém perguntou “mas há alguma novidade”? Nós já vimos tudo isso antes em qualquer um dos 50 jogos de estratégias disponíveis no mercado. Apenas com uma atmosfera um pouco mais estranha. Só que não é tão fácil desvendar este game, pois você gasta muito de seu tempo em TONE REBELLION pasmado com a mais recente criatura horrível a ser superada. Não me lembro da última vez que encarei meu monitor assustado, exclamando “o que é isso, meu Deus!”.

Cada uma das ilhas flutuantes que compõem o mundo de TONE REBELLION — quantas ilhas farão parte do game é algo que depende de você — está disposta em níveis diferentes. O game tem um certo jeitão de arcade, embora com elementos de estratégia fortes o suficiente para impedirem que TONE se torne simplesmente isso.

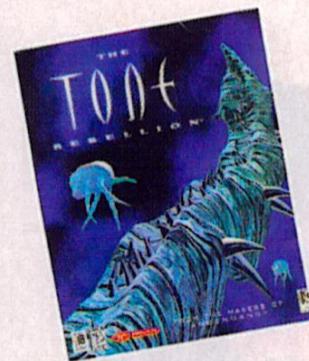
Cada vez que você muda de nível, ganha itens que permitem construir edifícios novos. Em um certo ponto do jogo, você também terá que adquirir todos os itens coletados durante a partida, levá-los até a base de Leviatã e, então, usá-los para matá-lo. TONE REBELLION não é um jogo perfeito e, às vezes, é surrealista demais. O manual é repleto de características dos monstros, mas não lhe dá muitas informações e está impresso com uma fonte estilo gótico pouco legível (além de ser todo em inglês). O melhor modo para pegar a manha de TONE é mergulhar direito nele.

E se você é como eu, não conseguirá parar de jogar. 

▶ **ATRATIVO:** Para qualquer um que procura por um jogo de estratégia completamente diferente.

▶ **PRÓS:** Único e surrealista; gráficos absolutamente estonteantes; multiplay cooperativo.

▶ **CONTRAS:** Surrealista demais em algumas fases; documentação cansativamente detalhista; vida útil curta.



Sistema Requerido:

Pentium 90, Windows 95, 16MB RAM, 30MB de espaço livre no disco rígido, CD-ROM 4x; suporte para Direct Draw video e Direct Sound áudio.

Suporte 3D: Nenhum.

Suporte Multiplayer: IPX network (1 a 4 jogadores, jogo cooperativo); 1 CD por jogador.

Designers: The Logic Factory
Publisher: Virgin Interactive Entertainment
www.vie.com



A Maravilha Azul



A Psygnosis Lança um Impressionante Arcade com Helicóptero Futurista

por Scott A. May

Se você ainda não decidiu comprar uma boa aceleradora de vídeo 3D, a Psygnosis pode oferecer um motivo irrecusável: G-POLICE. Originário de uma versão para PlayStation, este lançamento surge como um dos mais rápidos e visualmente impressionantes jogos do tipo Arcade já feitos. E não são elogios vazios. Dê uma olhada e você acreditará.

O jogo começa com uma longa seqüência de vídeo apresentando a história e a trama intrincada. No século 21, a Terra se tornou um planeta devastado, graças a

muitos anos de descaso com o meio ambiente, o esgotamento das reservas naturais e a guerra. Nações e governos caíram. O planeta agora é controlado por corporações globais gananciosas. Sedentos por novos recursos, os humanos começaram a colonizar e devastar outros mundos.

Uma dessas colônias surge em Callisto, uma das luas de Júpiter. Como não há atmosfera em Callisto, sua superfície consiste de um complexo de "domos intercomunicantes". Alguns dos domos contêm grupos urbanos completos, com enormes arranha-céus e portos espaciais movimentados. Outros abrigam pequenas comunidades, fazendas e operações de mineração.

Para manter a lei e a ordem em colônias como Callisto, os líderes das corporações da Terra criaram uma força policial galáctica chamada G-Police. Você, como o veterano de guerra condecorado Jeff Slater, junta-se à G-Police para investigar o trágico assassinato de sua irmã, uma piloto desta

força policial. Antes de resolver o crime, no entanto, você tem de bancar o herói: perseguir contrabandistas, limpar áreas e garantir que estão seguras, revistar tudo atrás de contrabando e detonar vários malfeitores. Ao longo do caminho, vai achar pistas não apenas do assassinato de sua irmã, mas de uma conspiração que remete diretamente às próprias corporações.

SENTA PUA

Você começa o G-POLICE pilotando um veículo de assalto chamado DASA-Kamov, um helicóptero armado até os dentes. Apesar de futurista para os padrões atuais, esta aeronave é considerada uma "carroça" pelo personagem principal do jogo. Mas aí é que está seu charme. Enquanto outros jogos de tiro, de ficção científica ou não, equipam seus personagens com a mais moderna máquina de guerra, há algo romântico em colocar um herói de guerra durão e detonado atrás do manche de uma aeronave velha e imperfeita. Não apenas proporciona um desafio maior, mas traz a idéia de que o verdadeiro espírito de luta vem da força interior, não da aparência.

A aeronave usa um modelo de vôo estilo arcade, com seus bons e maus aspectos. Os fanáticos por helicópteros podem considerá-lo superficial, mas mesmo assim, o jogo não pretende ser um verdadeiro simulador de vôo. Por outro lado, para qualquer um que já brigou para tentar aprender a dinâmica de vôo de um helicóptero, a simplificação é bem-vinda. A verdade é que a nave voa e é controlada mais como um hovercraft do que um helicóptero. Qualquer que seja sua opinião sobre o realismo do modelo de vôo, uma coisa é certa: os controles são rápidos, precisos e de resposta rápida. Os pilotos novatos passam por uma série de missões de treinamento para se acostumar com os sistemas de navegação e como manobrar a nave.

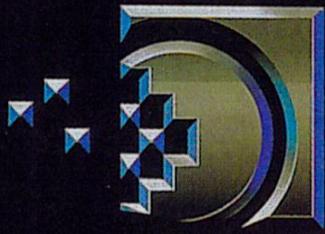


HERÓIS DE PELÍCULA Vídeos são parte integrante do G-POLICE.



PEGUE A ONDA Jogadores com placas 3D ficarão embasbacados pelos gráficos do G-POLICE, como esta série de ondas de choque causadas por bombas mortais.

Sistema Requerido:
Pentium 133 (166 recomendado),
Windows 95, 16MB de RAM (32MB recomendado), 2MB de espaço em disco, drive de CD-ROM 4x, placa de som com suporte para DirectSound, joystick, tecnologias MMX e AGP.
Suporte 3D: Direct3D, AGP.
Suporte Multiplayer: nenhum.
Desenvolvedor: Psygnosis.
Lançado por: Psygnosis.
www.psygnosis.com

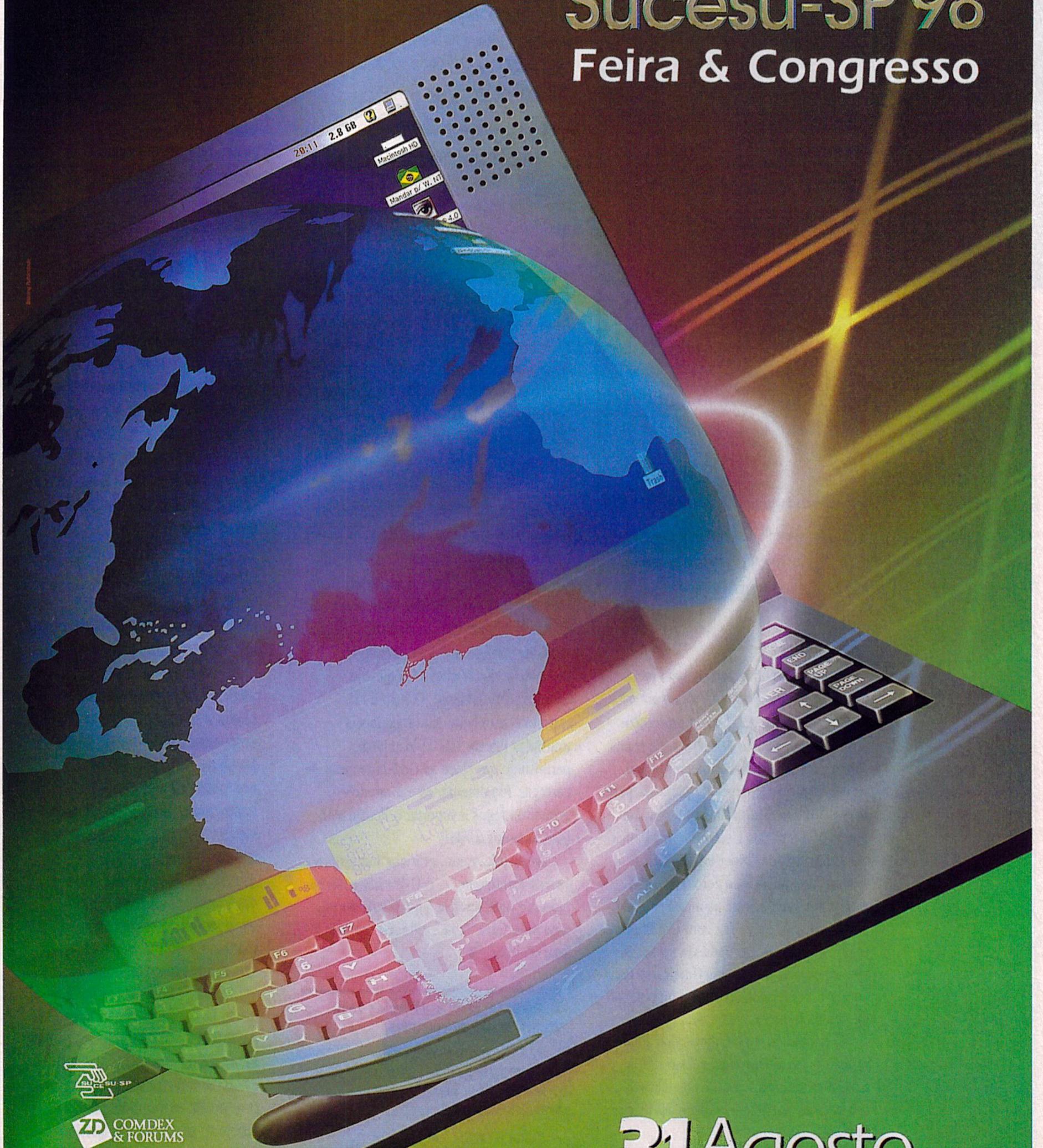


COMDEX

Latin America's #1 Information Technology Event for Resellers and Corporate Decision Makers

Sucesu-SP'98

Feira & Congresso



ZD COMDEX
& FORUMS

**Guazzelli Feiras
Messe Frankfurt**

Guazzelli Feiras Messe Frankfurt
Al. Rio Negro, 433 - 3º andar - Prédio 1
06454-904 - Barueri - SP
www.guazzelli.com.br
guafair@guazzelli.com.br
Tel.: (55) (11) 7291-0440
Fax: (55) (11) 7291-0660

August **31** Agosto
September **4** Setembro
Anhembi - São Paulo - Brasil



CIDADE VIGIADA Múltiplas visualizações de câmeras, como essa externa superior, mostram os detalhes e a profundidade do mundo do jogo em G-POLICE.



COLHEITA MORTÍFERA Além de áreas urbanas, as missões do G-POLICE chegam aos ambientes menos agitados, como esta biosfera de fazendas.

CÃES DE GUERRA

O jogo tem 35 missões, mais ou menos, com seqüências de vídeo entre elas para avançar na história, introduzir novos personagens e desenvolver a trama sinistra. As missões são lineares, o que significa que você deve completá-las para passar adiante. Muitas das missões têm objetivos primários e secundários. Falhar em atingir um dos objetivos significa recomeçar a missão do zero. Os jogos podem ser salvos entre as missões e não durante o vôo, o que faz com que algumas sejam frustrantes e difíceis de terminar. Um aspecto negativo: na primeira metade do jogo, as missões são muito repetitivas. Mantenha o pique, pois vale a pena.

O padrão do jogo é apresentar uma visão a partir do jogador, apesar de existirem múltiplos ângulos de câmera, como visão lateral e por cima, acionados por teclas de atalho.

Há um bom arsenal de armamento pesado para ampará-lo e entretê-lo durante o jogo. A arma padrão é um canhão fixo de 30mm, montado no nariz da aeronave, com repetição de fogo extremamente rápida e uma irritante

tendência ao superaquecimento. O resto da artilharia inclui uma variedade de mísseis de pequeno, médio e longo alcance, bombas, lasers, lançadores de plasma e paralisadores de pulso.

As novas armas são de arrepiar, mas as minhas preferidas são definitivamente os mísseis de dispersão, lançados em rajadas de oito, e as bombas de 1.000kg, que fazem uma onda de choque como você jamais viu.

VISÃO ATRAENTE

Aqui está a melhor parte. G-POLICE traz gráficos que são provavelmente os mais elaborados e fantásticos que já agradeceram a tela de um computador. Apesar do jogo não necessitar de uma placa de vídeo 3D, sua beleza não pode ser verdadeiramente apreciada sem uma. Muitas missões ocorrem nos domos das cidades repletas de arranha-céus, todos mapeados com texturas atordoantemente realistas, luzes lampejando, luminosas e outdoors. Como as cenas de BLADE RUNNER, essa visão urbana é bastante movimentada, tanto no chão como no ar.

Outras maravilhas do jogo incluem explosões espetaculares, transparências, sombreados e reflexos de lentes. Se você não tem uma máquina comum, pode ligar e desligar vários efeitos gráficos. Testado em um Pentium 233MMX, com placas 3D Blaster e Monster 3D instaladas, com todas as configurações no máximo, a velocidade dos frames e o controle fluíram perfeitamente. O jogo é até esperto o suficiente para reconhecer múltiplas placas 2D/3D instaladas, permitindo que você as configure antes de carregar. Finalmente, esse é um dos primeiros jogos a suportar o Pentium II com tecnologia AGP.

Ação fulgurante, gráficos fantásticos e enredo inteligente — o G-POLICE está com tudo. Se você analisa a qualidade de um jogo pelo fator “uau”, coloque este no topo da lista. 

► **APELO:** Nível superior de ação arcade em ficção científica.

► **PRÓS:** Gráficos 3D e sons excepcionais; grande variedade de missões e locações; história genuinamente interessante.

► **CONTRAS:** Requisitos de hardware exorbitantes; não tem opção multiplayer; as missões frequentemente se tornam repetitivas.



Uma nova era em conversões

Durante anos, os fãs de jogos de computador ficaram com um pé atrás com os lançamentos que vieram de consoles. E por uma boa razão: as versões de jogos vindos de consoles têm sido ordinárias e desenhadas apenas para faturar mais em cima de títulos populares de videogames. De que outra maneira pode-se explicar o lançamento de MORTAL KOMBAT, TEN PIN ALLEY ou MADDEN FOOTBALL para PC?

A Psygnosis mudou isso com o G-POLICE, uma conversão de PlayStation tão boa que faz mais do que levantar as apostas em outros produtores de jogos: ele traz um padrão de excelência inteiramente novo. A partir dele, os jogadores de PC devem esperar, no mínimo, o que a Psygnosis conseguiu a duras penas. E todos nós devemos exigir isso.

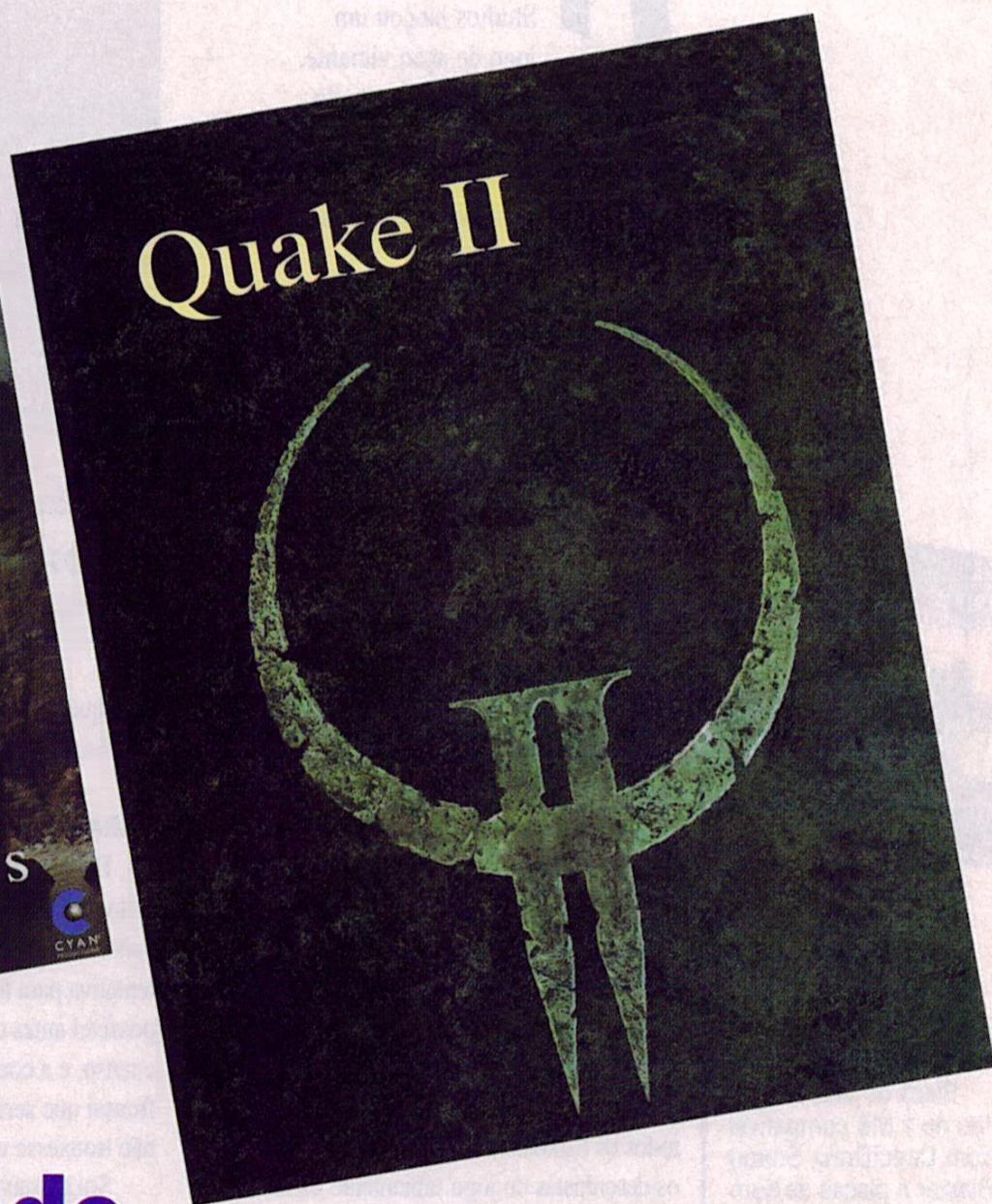
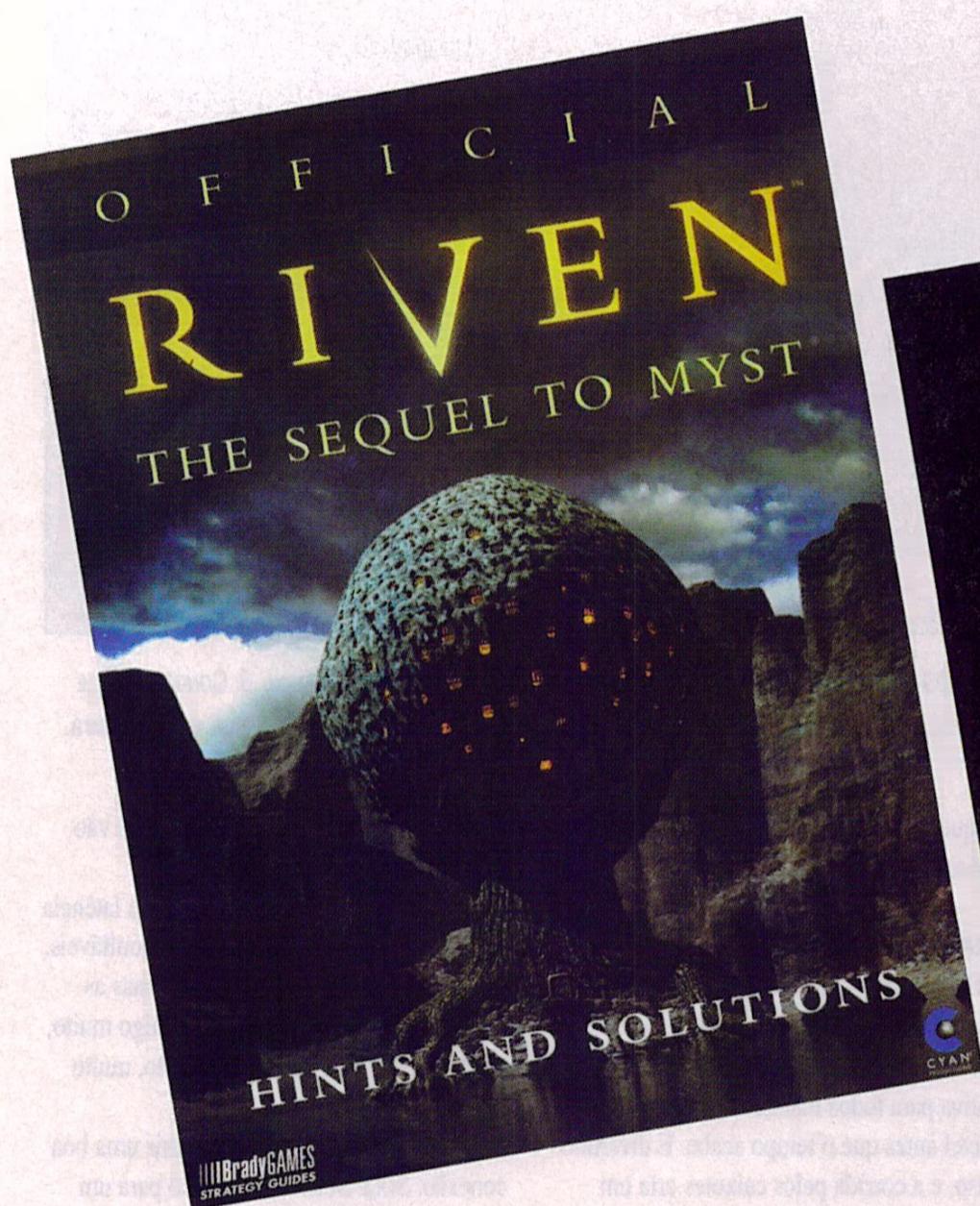
Muito do crédito vai para a segunda geração de programadores que agora compreendem totalmente o poder e o potencial das placas aceleradoras 3D. É preciso admitir: os jogadores de PC sempre tiveram inveja secreta de seus rivais de console. O que os jogos de console não têm de profundidade é compensado pela combinação de ação rápida e visuais fantásticos, graças aos processadores gráficos dedicados. Finalmente, a maré está mudando, graças aos avanços na tecnologia de hardware do PC, que por muito tempo esteve estagnada.

Mas a maior glória deve ir para os artistas das conversões console-PC, que finalmente podem se orgulhar de seu trabalho. Programadores como os da Psygnosis estão começando a mostrar produtos de qualidade muito maior do que o esperado.

Então, devemos agradecer à Psygnosis. G-POLICE prova como podem ser extraordinários os jogos convertidos de console.

NOVOS

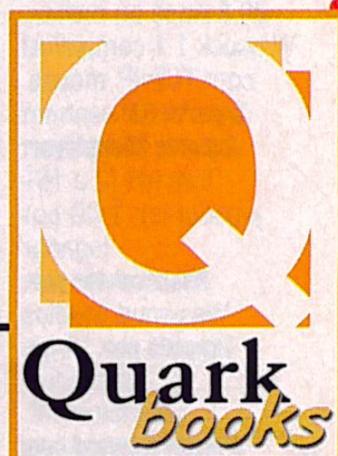
Chegaram os Livros de Dicas da Quark *books*



**Agora você já pode
sair daquela fase "maldita"**

Nas melhores
livrarias e revendas
do país

LANÇAMENTO





Conecte & Conquiste

O jogo de ação online da Westwood é alucinante... Enquanto a ressaca não chegar

por Robert Coffey

Com COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR, a Westwood Studios lançou um jogo de ação viciante, que captura parte do sabor da série COMMAND & CONQUER e ainda traz alguns charmes próprios.

FIQUE QUIETO E ATIRE

Após registrar o jogo, você será levado à Westwood Online, onde pode rápida e facilmente começar um novo jogo ou entrar em algum que já esteja ocorrendo. Um clique duplo em um dos canais mostra quem está jogando, o número máximo de jogadores e, o mais importante, como está a sua conexão. O último passo é selecionar a sua unidade dentre duas dúzias de possibilidades, incluindo infantaria, veículos blindados e até dinossauros.

A conquista vem através de acréscimos de poder, adquiridos em caixotes espalhados pelos vários mapas do jogo. Esses caixotes, que contêm mais armadura, velocidade, força para as armas, alcance e quantidade de fogo, podem transformar uma mini-metralhadora em um gigantesco destruidor de tanques. Para impedir que unidades mais rápidas recolham todos os caixotes e massacrem todo mundo, os desenhistas do jogo sabiamente incluíram um canhão iônico. Pense nele como Deus dando um tapinha na sua cabeça — quanto mais caixotes você recolher, maiores as chances de que o próximo caixote seja uma explosão de energia fatal, vinda de lá de cima. No SOLE SURVIVOR, a ganância não faz bem.

Você movimenta a sua unidade de uma perspectiva de cima para baixo apenas apontando e clicando para onde você quer ir. A mira é uma simples questão de escolher sua vítima e clicar nela. O SOLE SURVIVOR tem mais um sistema de aprendizado ondulatório do que uma curva de aprendizado, que faz



TODOS JUNTOS As partidas cooperativas são o melhor de COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR. A opção football agrupa os jogadores para proteger o que leva a a bandeira.

com que se mergulhe em uma ação envolvente, que vicia.

PARA PESSOAS JOGAREM

Em seu nível mais básico, SOLE SURVIVOR é um bom exercício para enganar e evitar a morte. O jogo em si é de livre tentativa para todos matarem o máximo possível antes que o tempo acabe. É divertido e tenso, e a corrida pelos caixotes cria um frenesi que seria perdido em outro jogo que não trouxesse um senso de velocidade.

SOLE SURVIVOR brilha entre os jogos cooperativos. Existe a opção Capture-a-Bandeira para até 4 equipes, mas meu jogo favorito é o Futebol (americano). Em Futebol, duas equipes competem por uma bandeira e a carregam até o final, nas regiões localizadas nos extremos do mapa. Capture-a-bandeira exige táticas mais refinadas e geralmente degenera em cada um por si. Inversamente, o jogo Futebol geralmente agrupa os jogadores para proteger o que corre com a bandeira.

Os fãs de jogos de tiro podem não gostar da falta de controle real que há sobre as

unidades em SOLE SURVIVOR, e alguns vão achar que ele está a um passo do unidimensional. Se os indicadores de latência da Westwood Online fossem mais confiáveis, isso seria o menor dos problemas, mas as conexões ditas “boas” podem ser algo muito, muito ruim — o que te deixa muito, muito morto.

Mas, assim que você conseguir uma boa conexão, SOLE SURVIVOR é ótimo para um momento de diversão online viciante. **C**

► **ATRATIVO:** Para jogadores procurando por ação direta que prenda a atenção.

► **PRÓS:** Fácil de aprender, o jogo é bem equilibrado; os jogos cooperativos são mais divertidos do que os tradicionais “um contra o outro”.

► **CONTRAS:** Causa uma boa ressaca. Os indicadores de latência da Westwood não são confiáveis. Faltam controles mais diretos das unidades.



Sistema Requerido:

Pentium 90, Windows 95, 16 MB RAM, 40 MB de espaço em disco, Placa de Vídeo Local Bus de 1 MB compatível com DirectDraw, Sound Blaster e placas de som compatíveis com DirectSound, modem de 28,8 Kbps ou melhor, Winsock 1.1 compatível com TCP/IP, mouse.

Suporte 3D:

nenhum

Suporte Multiplayer:

Internet (2 a 161 jogadores); 1 CD por jogador

Desenvolvido por:

Weswood Studios

Lançado por: Virgin Interactive Entertainment.

www.westwood.com

UM LEGÍTIMO ANÚNCIO DE OPORTUNIDADE.

INFORMAÇÃO VALIOSA PARA PROFISSIONAIS VALIOSOS.



REVISTA OBRIGATÓRIA EM MATÉRIA DE INFORMÁTICA.

PEÇA AO SEU JORNALEIRO



Pegando Fogo

Sente-se falta do modo Multiplayer, mas HELLFIRE Oferece Bons Golpes e Cortes Diabólicos

por Scorpia

Quando DIABLO foi lançado há um ano, todos falaram nele, mas eu não podia jogá-lo porque não tinha o sistema necessário. Quando finalmente consegui meu super Pentium, DIABLO foi o primeiro jogo que comprei e não demorou muito para ficar viciado. Muito viciado. Adorei a capacidade do jogo, a música, os gráficos, itens bem legais — na verdade, eu gostei de quase tudo.

Então, quando o pacote de expansão HELLFIRE foi anunciado, e descobri que estava sendo feito por outra produtora — a Synergistic Software — no lugar da anterior — a Blizzard —, fiquei um pouco desconfiado. Será que outra companhia poderia chegar perto da qualidade do jogo original? Felizmente, a Synergistic não fez só isso, ela acrescentou algumas mudanças em DIABLO, deixando-o ainda melhor.

NA CORRIDA

Para começar, foi acelerado o movimento nas cidades. Os especialistas dizem que dobraram a velocidade, mas parece que triplicaram. Aqueles longos e lentíssimos passos de tartaruga até o mosteiro ou até a feiticeira são, agora, como atravessar a rua. Se você estiver ferido, Pepin irá curá-lo automaticamente; não precisa mais pedir separadamente. O estoque de itens especiais de Griswold é maior e os itens mais extravagantes duram mais. Você tem uma chance melhor de economizar para aquela Crimson Armor of the Heavens da hora ou para qualquer outra coisa que der na telha. Como antes, o estoque muda as mercadorias só quando seu personagem subir um nível.

Os feiticeiros começam com novos itens. Ao invés do bastão



HORA DA MEDITAÇÃO! O novo personagem Monge está longe de ser um humilde peregrino. Ele pode atacar com as mãos livres ou atingir vários inimigos com um só golpe de seu bastão.

Charge Bolt e duas poções de mana, agora recebem duas poções de cura e um bastão Staff of Mana, que (naturalmente) recarrega a quantidade de mana. Apesar de não ser tão poderoso como as poções de mana, o novo bastão permite que o mago fique dentro da gruta por mais tempo. Boa parte daquela coisa de ter que voltar para a cidade a cada cinco minutos



THOR PODE FAZER ISSO? Uma das novas magias de HELLFIRE é a Lightning Wall, que irá eletrocutar tudo em seu caminho.

para recarregar a mana foi eliminada, o que é uma mudança bem-vinda.

Várias novas relíquias, assim como uma penca de itens novos e únicos, foram adicionados ao jogo. De fato, o único que eu posso lembrar de imediato é o sabre de luz. Não, não é uma arma Jedi, mas um sabre que ilumina a gruta e dá proteção contra raios de magias. A maioria das

novas relíquias dá uma pequena aumentada nas estatísticas; algumas até consertam danos ao fazer isso.

Dentre as novas magias estão Berserk (faz com que os monstros lutem entre eles mesmos), Lightning Wall (igual a Fire Wall, mas com raio em vez de fogo), Immolation (um ataque de fogo devastador que sai em círculo), e Search, que temporariamente ilumina todos os itens na vizinhança, tornando-os mais fáceis de ver.

Como HELLFIRE é instalado



Sistema Mínimo Requerido:

P60, Windows 95, 16MB RAM, 150MB de espaço livre no disco rígido, CD-ROM 2x, Placa de som w/DAC compatível com Windows, mouse, vídeo SVGA, O CD de DIABLO deve estar no drive.

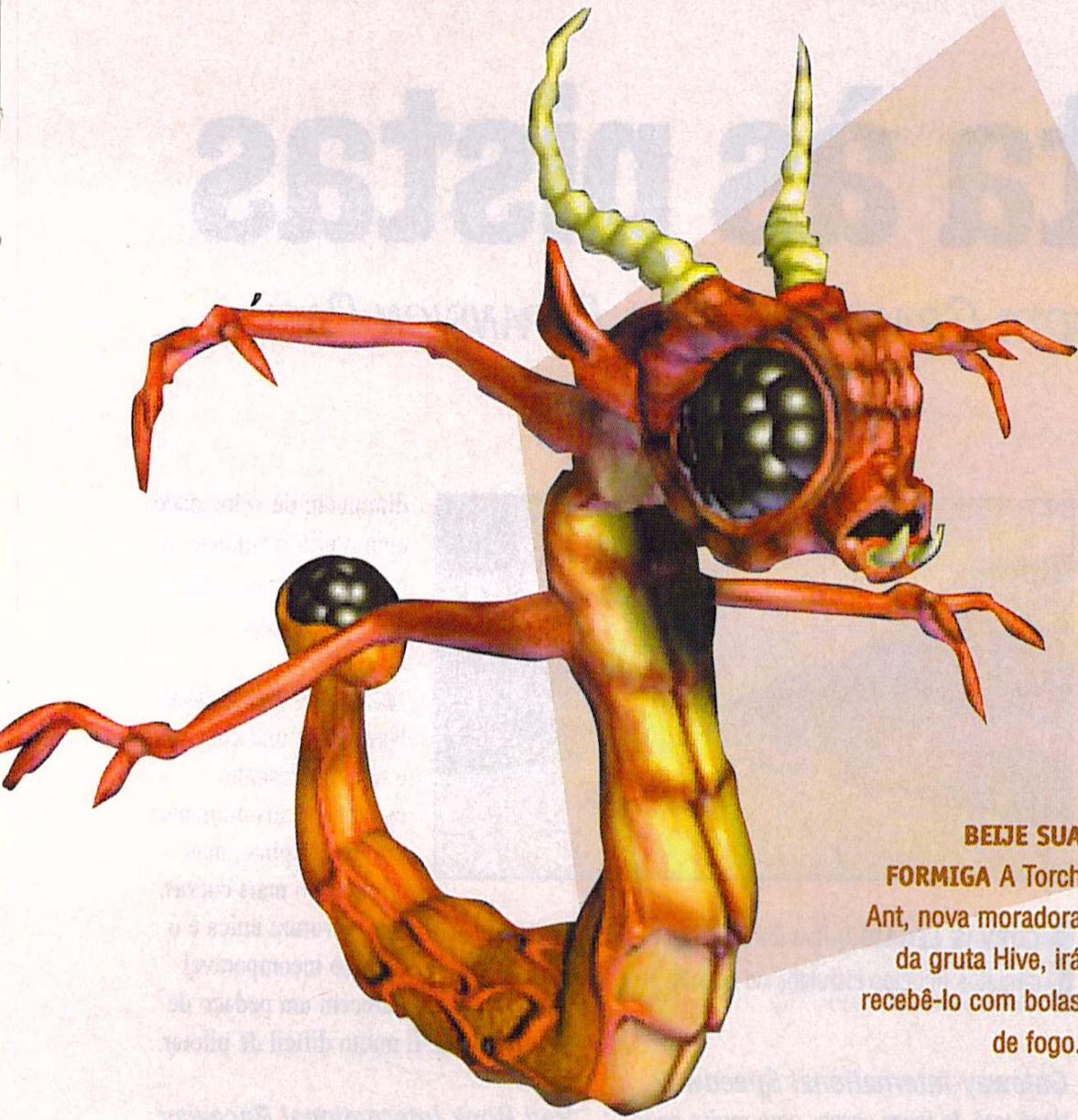
Suporte 3D: Nenhum.

Suporte Multiplayer: Nenhum.

Designer: Synergistic Software.

Publisher:

Sierra On-Line.
www.sierra.com



BEIJE SUA FORMIGA A Torch Ant, nova moradora da gruta Hive, irá recebê-lo com bolas de fogo.

completamente em seu próprio diretório — nem toca nos seus arquivos do DIABLO original — você tem que copiar, do DIABLO para o HELLFIRE, os arquivos de jogos salvos com aqueles seus personagens de níveis mais altos. A boa notícia é que os personagens são transferidos com seus níveis e estatísticas intactos. A má notícia é que nenhum item irá com eles. Armaduras, armas, poções, pergaminhos: tudo vai embora. Apenas o ouro faz a viagem. O manual aconselha encher de dinheiro os personagens a serem transferidos, e eu concordo com este conselho. Felizmente, o estoque de itens especiais de Griswold irá refletir o nível de seu personagem e você deve conseguir comprar um equipamento decente para ele.

NÓS TEMOS O MONGE

As características realmente novas de HELLFIRE são duas grutas de quatro níveis cada e uma nova classe de personagem, o Monge (Monk). O Monge é um personagem quente. Desarmado ou com um bastão na mão (sua arma preferida), ele é um tremendo lutador, especialmente nos níveis mais altos. Pode atingir até três inimigos de uma vez com o bastão ou com as mãos vazias (na realidade, com os pés, já que seus ataques sem arma são chutes e não socos).

Os Monges recebem aumentos automáticos na capacidade de danos e classe de armadura quando sobem de nível. Conseqüentemente, a não ser que ele tenha

um bastão muito poderoso, sua capacidade de dano de mãos livres superará o dano da arma. Metais pesados — anel, corrente, talas e armaduras feitas de chapa — não funcionam bem com os monges. Pode até diminuir sua classe de armadura. É aí onde mora o perigo: a maior parte da classe de armadura vem como bônus de agilidade e não de proteção real. Logo, quando um Monge é atingido, fisicamente ou magicamente, o dano é maior do que seria para um Lutador ou um Vagabundo vestindo, digamos, folha de metal; quase não há armadura para absorver o dano.

A primeira nova gruta, chamada The Hive, é um lugar de aparência horrível, com um trajeto parecido com os níveis Hot sob o mosteiro — tudo amplo, sem muitos lugares para se esconder. A maioria dos monstros aqui são do tipo lutador de ringue. Eles vêm em sua direção assim que o virem. Cinco, no entanto, são mais perigosos que os outros: Spider Lords (uma criatura da “classe cuspidora”), Psychorbs e Necromorbs (olhos voadores com ataques mágicos), e Torch Ants (com ênfase no torch, que significa tocha: eles jogam bolas de fogo na sua direção). Na parte inferior da gruta Hive está o Defiler, uma criatura excepcionalmente desagradável. Essa coisa precisa ser morta, pois tem o item para abrir a outra gruta.

Esta outra gruta, chamada Crypt, é um lugar muito difícil — em particular, os níveis inferiores são equivalentes aos níveis Hell

embaixo do Mosteiro, e os moradores daqui não devem ser menosprezados. Seus hit points são, em média, 100 ou mais, e muitos têm resistência e imunidade a magias. E ainda batem bem forte.

DEMÔNIO NA-KRUL-MOLENGA

No fundo da gruta Hive está Na-Krul, o novo demônio. Ao matá-lo, não se inicia nenhuma seqüência especial; ele é apenas uma parada no caminho até Diablo. Na-Krul é uma das grandes decepções do jogo. Ele é supostamente o poderoso demônio com o qual nem Diablo pode lidar. A criatura que Diablo não pôde matar e teve que expulsar. Depois de toda essa história, descobrir que ele é, na realidade, um molenga foi uma terrível decepção. O Monge afundou sua cara com chutes sem suar. O Vagabundo transformou-o em alfineteiro sem nenhum problema. O Feiticeiro fritou-o até virar uma mancha de gordura, e não precisou de um monte de mana para fazer isso. Apenas o Lutador, que tinha que se aproximar (sem a capacidade de esquiva do Monge), levou alguns trancos do Na-Krul. Mesmo assim, não foi um encontro épico de forma alguma.

Outra decepção é o HELLFIRE ser para apenas um jogador. Não há opção de modem. Eu posso entender o problema que poderia ser ligar o HELLFIRE com o DIABLO original, mas a falta de qualquer tipo de jogo por modem em HELLFIRE é surpreendente, ainda mais porque o modo multiplayer é uma das maiores razões para o sucesso de DIABLO.

Apesar de tudo, HELLFIRE ainda é um trabalho de primeira linha. Os novos gráficos e a música são do mesmo nível que os de DIABLO. As melhorias no produto original, mais os novos materiais e classes de personagens, inovaram o jogo. HELLFIRE é uma expansão bem-vinda para um grande tema que os fãs do modo 1 jogador de DIABLO não deveriam perder. ☞

► **ATRATIVO:** Para fanáticos por DIABLO que nunca estão satisfeitos.

► **PRÓS:** Boas melhorias com relação ao sistema original de DIABLO, como movimento mais rápido nas cidades; muitas novas magias e itens para jogar; nova e interessante classe de personagens.

► **CONTRAS:** Não há qualquer tipo de modo multiplayer; o chefe final é uma grande decepção.





De volta às pistas

NASCAR 2 retorna com GRAND NATIONAL EXPANSION PACK

por Gordon Goble

Mais de um ano se passou desde o lançamento do NASCAR RACING 2 da Sierra, um dos melhores simuladores de corridas disponíveis no mercado, e este é um tempo bastante longo no mundo dos games. Bem, com a perspectiva de ter o NASCAR RACING 3 daqui a um ano, mais ou menos, e com quase todos os outros simuladores não sendo mais do que simples "jogos de corrida", o que um simulador de corrida ainda consegue ser?

Pode acreditar que o criador do NASCAR, a Papyrus Design Group, conseguiu achar a resposta certa com o seu novo software de corrida, o NASCAR GRAND NATIONAL SERIES EXPANSION PACK, que oferece 12 novas pistas ao NASCAR 2. Também acertaram os defeitos do NASCAR, como controles desconhecidos, corridas perigosas demais e paradas bizarras.

A única coisa que o pacote não pode fazer é colocar você em um carro de verdade do Grand National Series (uma máquina que é, na vida real, menos possante e leve que os carros virtuais do NASCAR). Também não temos de corrigir certos problemas de IA (Inteligência Artificial) causados pela necessidade de não estar atrás de carros vagarosos ou parados, por não ter sido totalmente montado com tecnologia 3D.

As 12 novas pistas (10 reais e 2 inventadas) trouxeram um novo ar a este jogo tão batido. Vamos dar uma volta nelas:

Bull Race Raceway Este caminho imaginário de 3,6 milhas é estreito e possui muitos retões e zonas de brechada brusca. Se este não é o circuito mais difícil do NASCAR, está bem perto de ser.

California Speedway Semelhante ao Michigan International Speedway, apenas mais difícil. Não fique surpreso se as perigosas curvas da Califórnia arrancarem seus pneus caso você não saiba tratá-las com o respeito que merecem.



CURVAS LEGAIS O Red Rock International é um dos circuitos fictícios incluídos no pacote.

Gateway International Speedway Você terá de fazer curvas com muito mais agilidade neste circuito oval de 1,25 milha.

Hickory Motor Speedway Com apenas 0,363 de milha, este é o circuito mais curto do arsenal do NASCAR. Se você tiver paciência, ir devagar nas curvas e deixar o tráfego pesado da largada passar, então Hickory é um lugar divertido para dirigir. Este é o meu circuito predileto.

Indianápolis Raceway Park Curiosamente fácil, este oval de 0,7 de milha tem poucos caminhos fáceis e uma parede que pode aparecer na sua frente a qualquer instante.

Milwaukee Mile Um deleite para quem gosta de dirigir um carro da Papyrus neste circuito. Apesar de que este é um dos mais quebrados geograficamente.

Myrtle Beach Speedway Visualmente escuro, este circuito oval de 1,2 milha é extremamente difícil de pilotar e de correr livremente por causa da maneira que o pacote é feito.

Nashville Speedway USA Nashville é um dos ambientes mais bonitos no jogo. Você irá facilmente se adaptar aos buracos ao final de cada retão e apreciar o cenário de cada parte do circuito. Pilotos experientes podem achar que seus carros

diminuem de velocidade com muita facilidade, o que é comum em alguns circuitos novos.

Nazareth Speedway Nazareth é mal construída e tem um desenho estranho, mais ou menos um oval tríptico, mas com muito mais curvas. Sua estrutura única e o cenário incomparável parecem um pedaço de Watkins Glen. É muito difícil de pilotar.

Red Rock International Raceway Outro circuito de ficção. Red Rock é uma estrada grande e larga que está colocada entre o mar e as montanhas. Enormes penhascos mudam drasticamente para pistas de alta velocidade. Isto pode ser um pouco confuso no começo, mas há muitos longos caminhos para disputas de alta velocidade e curvas espaçosas.

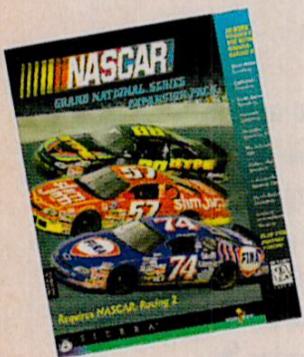
South Boston Speedway Neste curtíssimo circuito oval de 0,4 de milha, há bastante espaço para você dar tudo de si. Pilote à noite, a iluminação é incrível.

Texas Motor Speedway Um oval de 1,5 milha coberto de gelo nas primeiras voltas. TMS se torna excitante quando você aquece os pneus. Muitos perigos e curvas fazem este circuito ser muito difícil, mas também um dos melhores de pilotar. ☺

► **ATRATIVO:** Para fãs do NASCAR que querem mais ação no jogo.

► **PRÓS:** As novas pistas são muito boas e trazem vida nova ao jogo; os problemas do game original foram corrigidos.

► **CONTRAS:** Ainda apresenta alguns problemas de IA; o enquadramento não é muito bom.



Sistema Requerido:

486/66, 16MB RAM, 60MB de espaço no disco rígido placa de som com DAC, mouse, CD-ROM 2x, gráficos VGA

Suporte Multiplayer:

Modem (2 jogadores) LAN (2-8 jogadores) 1 CD por jogador

Designer: Papyrus Design Grup

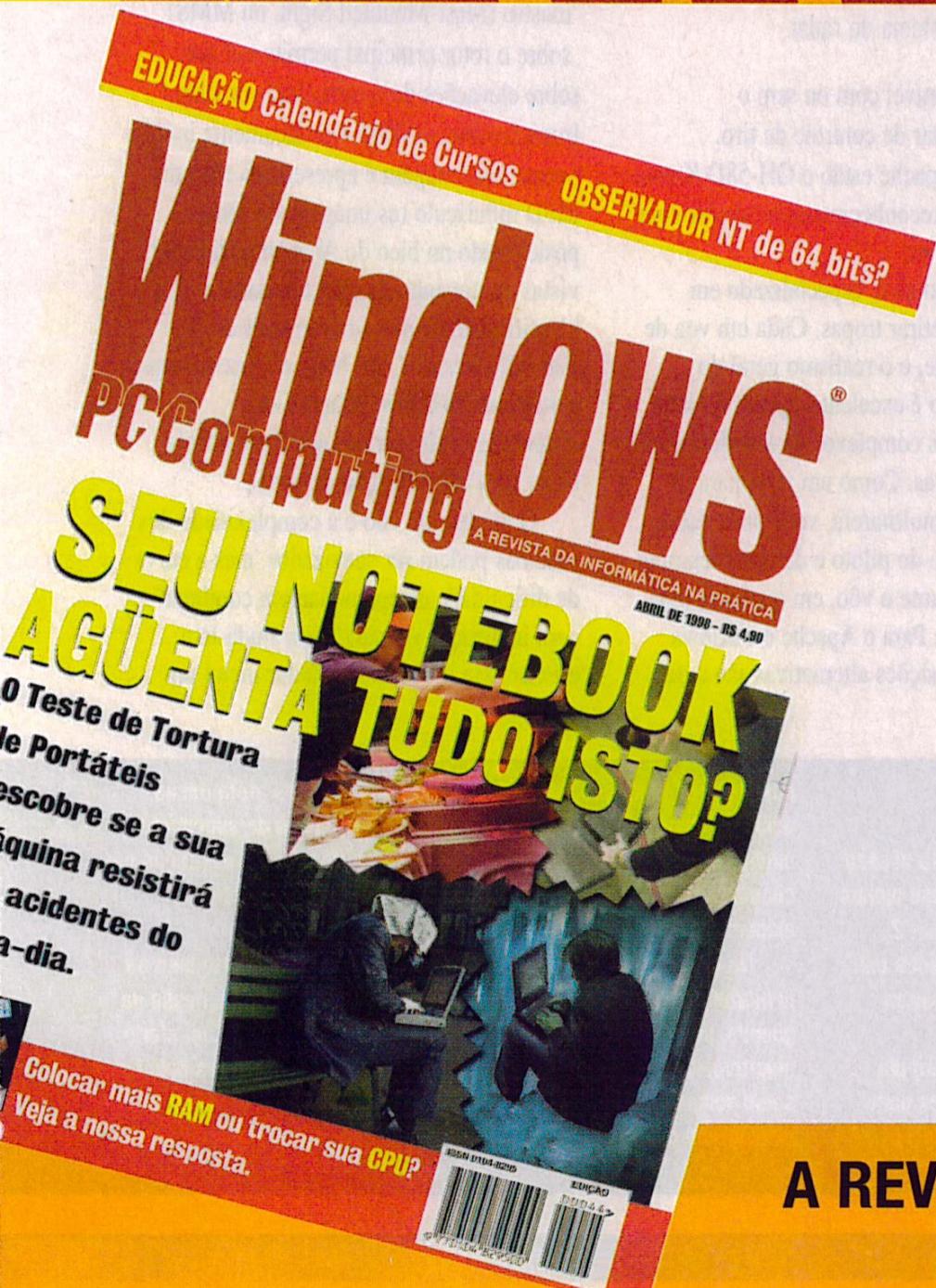
Lançado por:

Sierra On-Line

www.sierra.com

Para um bom leitor, meia palavra basta

Windows



QUEM É
FERA LÊ
QUEM LÊ
É FERA

Windows

PC Computing A REVISTA DA INFORMÁTICA NA PRÁTICA

A REVISTA DA INFORMÁTICA NA PRÁTICA

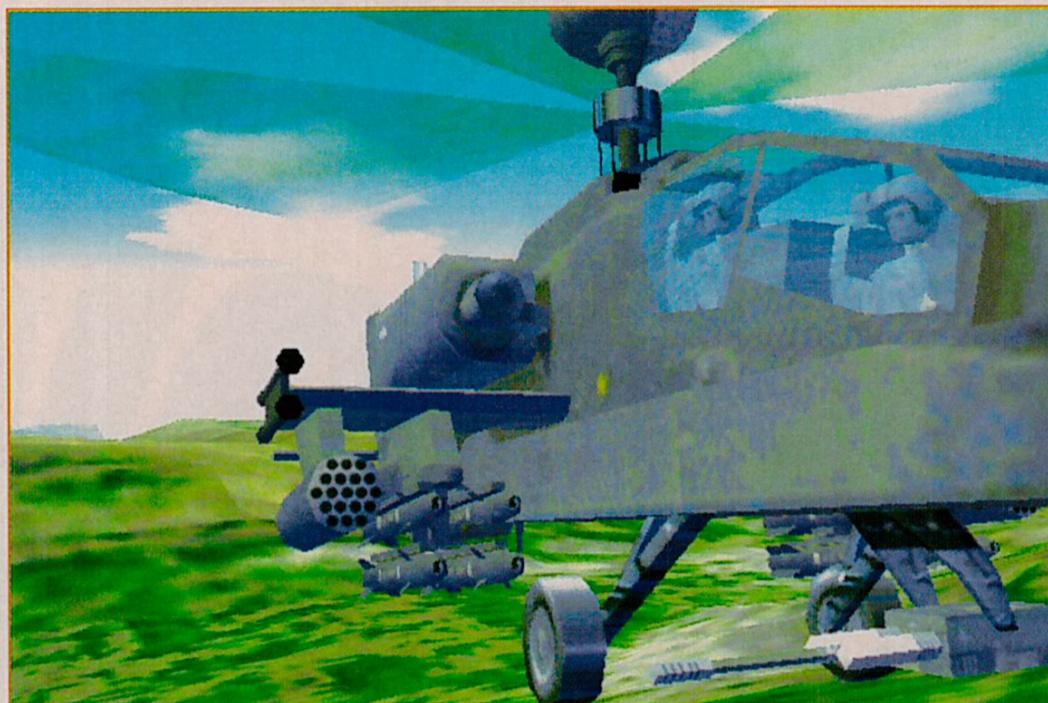


A Ressurreição do Longbow



Desta vez, o simulador de helicóptero está ainda melhor

por Robin G. Kim



AH-64D LONGBOW APACHE Helicóptero de ataque com maior versatilidade do exército norte-americano, o Apache está disponível com ou sem o sistema de radar.

A seqüência do melhor simulador de 1996, de acordo com a CGW norte-americana, mantém o foco de seu antecessor ao oferecer realismo puro e combates de trincar os dentes. Também introduz melhorias e novas opções de jogo, suficientes para impressionar quem gosta do LONGBOW e para satisfazer até o mais exigente dos veteranos de simulações.

O LONGBOW 2 oferece três modelos de helicóptero para voar. A estrela do show é o principal helicóptero de ataque do exército dos Estados Unidos, o AH-64D Longbow

Apache, disponível com ou sem o sofisticado radar de controle de tiro. Apoiando o Apache estão o OH-58D Kiowa Warrior, para reconhecimento e tarefas com ataques leves, e o UH-60L Blackhawk, especializado em posicionar e retirar tropas. Cada um voa de forma diferente, e o realismo geral do modelo de vôo é excelente, apesar da falta de efeitos mais complexos de aerodinâmica das pás rotativas. Como um teste para as suas técnicas multitarefa, você pode saltar entre o assento do piloto e de um integrante da equipe durante o vôo, em qualquer uma das aeronaves. Para o Apache e o Kiowa Warrior, as posições alternativas são a do

co-piloto/artilheiro e a do co-piloto/observador, respectivamente; para os Blackhaws não há posição equivalente, então você deve controlar as metralhadoras das portas.

CONTROLE COMPLEXOS

Painéis de controle e sistemas de vôo foram modelados precisamente. O AH-64D é de longe o mais complicado, com quatro displays multifunção (MFDs), múltiplos modos de radar, configurações de displays montadas no capacete e mostradores de sensores eletro-ópticos. No outro extremo está o UH-60L, com sua grande quantidade de instrumentos analógicos. O layout moderadamente complexo do OH-58D tem sua razão: o visor esférico montado no mastro (Mast-Mounted Sight, ou MMS) sobre o rotor principal permite ver por sobre elevações do terreno sem ser visto. Ironicamente, o MMS é praticamente inútil porque sua imagem é apresentada em um MFD minúsculo (as imagens do sensor posicionado no bico do Apache podem ser vistas no tamanho da tela, tornando a identificação de alvos muito mais fácil). Este MMS estilo "Mr. Magoo", faz com que a utilidade do Kiowa Warrior seja diminuída, a não ser que você use a tecla cheat para identificação de alvos.

O modelo de vôo e a complexidade dos sistemas podem ser suavizados, mas a curva de dificuldade de aprendizagem continua com inclinação elevada. Para ajudá-lo a escalar essa curva, o simulador inclui um

Conflitos Mortais

Uma campanha dinâmica, em que as conseqüências de uma missão influenciam as missões seguintes, teoricamente torna o jogo menos previsível, aumentando seu valor ao longo do tempo. LONGBOW 2 incorpora exatamente esta característica, substituindo as missões que apenas seguem seqüências de eventos pré-determinadas do LONGBOW original.

As campanhas ocorrem aproximadamente em rodadas de um dia. Para cada rodada o programa cria um novo conjunto de missões para você, determina se as forças terrestres irão atacar ou defender, e

posiciona os reforços. Um grande número de fatores afeta essas decisões, incluindo mortes da rodada anterior, níveis de suprimento, movimento de tropas e o sucesso ou derrota de seus helicópteros nas suas missões designadas. Ocasionalmente, missões de roteiros elaborados são introduzidas para dar um gosto adicional.

No geral, o sistema de campanha sai-se admiravelmente bem ao produzir missões que são ligadas de maneira lógica ao progresso da guerra. Infelizmente, a estrutura baseada em rodadas tem um efeito negativo. No início de cada missão, todos os helicópteros dos dois lados saem simultaneamente. Como resultado, irritantes conflitos mortais de helicóptero contra helicóptero ocorrem várias vezes sobre as linhas



Preço: R\$70,00
Pentium 133 (P200 recomendado), Windows 95, 16MB RAM, 200MB de espaço no disco rígido, placa de vídeo de 2MB, placa de som, CD-ROM 4x.

Suporte 3D: 3Dfx (patch para Direct3D em desenvolvimento).

Suporte Multi-Jogador: Modem, null modem, LAN (2 a 4 jogadores), Internet TCP/IP (2 jogadores); 1 CD por jogador.

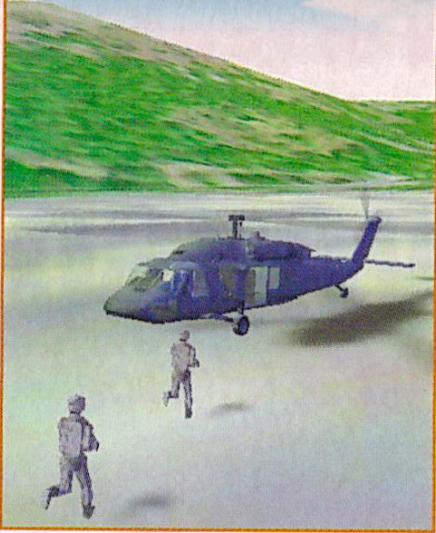
Designers: Andy Hollis e Will McBurnett.

Lançado por: Electronic Arts.

www.janes.ea.com

Distribuidores no Brasil:

MPO
(011) 3675-3766
MSD
(021) 533-3200



UH-60L BLACKHAWK Helicóptero de alta performance para o transporte de esquadrões de infantaria, o Blackhawk é usado para posicionar e retirar tropas.

manual completo, uma enciclopédia online e treinamentos sob o comando de instrutores de vôo simulados (durante o treinamento a contagem de telas por segundo cai muito, mas fica bem mais rápida durante o jogo).

A COISA REAL

LONGBOW 2 possui, talvez, o mais envolvente ambiente de combate de qualquer simulador de

vôo, seja no aspecto visual ou no auditivo. Efeitos gráficos espetaculares como iluminação dinâmica, névoa distante, fumaça transparente e filtragem de terreno que evita imagens serrilhadas (com ou sem placa 3D) são suficientes para fazê-lo esquecer que as árvores ainda são inexistentes. A visão do cockpit virtual — que você pode mover manualmente ou travar num alvo — modela movimentos da cabeça com realismo incrível, permitindo uma sensação de vôo de causar frio na barriga.

A contagem de telas por segundo num Pentium 166 é tolerável com os detalhes no mínimo, e o simulador ainda tem boa aparência. Com uma placa 3D com chips 3DFX Voodoo ou Voodoo Rush, a contagem e a qualidade das imagens aumenta dramaticamente. Donos de placas aceleradoras que não sejam Voodoo 3D estão, atualmente, presos ao menos atraente modo 2D (um patch para Direct3D está sendo desenvolvido para suportar outros chips 3D de última geração).

Efeitos sonoros e de fala contribuem tanto quanto os gráficos para mantê-lo interessado na experiência. Durante uma missão comum, você pode ouvir transmissões de rádio, como a chegada de outras aeronaves, as condições da missão, ou chamados desesperados de unidades em batalha. Sinais de chamada específicos da missão e uma variedade de vozes deixam claro quem está falando com quem. O bate-papo não é só para dar um clima; você deve freqüentemente fazer decisões sobre a informação recebida, num piscar de olhos. Tropas terrestres ao sul observaram veículos inimigos movendo-se na direção deles. Você larga a sua tarefa para conter este ataque inesperado? Você chegaria em tempo de fazer alguma diferença?

Ao criar novos padrões para cenas e sons, podem surgir problemas de compatibilidade. Alguns usuários de placas Voodoo talvez vejam falhas nos gráficos e um problema com o DirectX5 impede que os hat triggers dos joysticks CH funcionem

frontais da batalha. Este início previsível pode ser explorado se o jogador correr para a frente e preparar uma emboscada, ou se ele se esconder até que as aeronaves inimigas tenham ido embora, para então atacar a linha de defesa adversária. As missões são mais realistas se você jogá-las de forma direta, mas o combate ar-ar freqüente é inevitável.



CONTROLE DE MISSÃO O planejador de missões do Longbow 2 é excepcionalmente cheio de detalhes, oferecendo muitas instruções e permitindo que você crie seus próprios planos de vôo, descarregamentos e tarefas de equipe. No entanto, sua interface poderia ser mais fácil de usar, e as informações finais são um tanto curtas.

devidamente. Um patch está planejado para resolver estes problemas.

QUATRO PARES VENCEM DOIS SOZINHOS

No primeiro LONGBOW, você tinha que se preocupar com apenas uma wingman (aeronave que apóia sua missão). O LONGBOW 2 lhe dá responsabilidade por até quatro vôos de dois helicópteros. Cada aeronave é operada por uma das 16 equipes de seu esquadrão, e todas ficam melhores a cada experiência — desde que sobrevivam. As opções de jogo incluem ação instantânea, criação de missão para 1 jogador, missões de 1 jogador que vêm com o jogo, e duas campanhas dinâmicas (todas as citadas jogam de maneira semelhante às missões da campanha, só que sem um contexto para envolvê-las). Uma campanha cria um conflito fictício entre a ONU e forças iranianas no território acidentado do Azerbaijão, enquanto a outra simula exercícios militares do exército norte-americano no Centro de Treinamento Nacional, em Fort Irwin. A funcionalidade do modo multi-jogador é integrada sem trancos no jogo, permitindo que outros jogadores juntem-se numa missão simples ou campanha, como wingmans, líderes de vôo ou co-pilotos, dividindo uma mesma aeronave. O cenário do Centro de Treinamento permite até combate mano-a-mano, misturando equipes controladas por humanos ou pelo computador nos dois lados. As conexões são ajustadas num piscar de olhos e funcionam bem, exceto por alguns problemas no modo piloto/co-piloto.

LONGBOW 2 é um exemplo de cartilha para se fazer uma seqüência de sucesso. Ao utilizar o excelente modelo de vôo e sistemas do original e adicionar características solicitadas pelos fãs de simulação — entre as quais, gráficos arrasadores, diversas aeronaves disponíveis, campanhas dinâmicas e suporte total para o modo multiplayer — os produtores criaram um simulador que atinge um padrão superior ao de seu premiado antecessor. Ⓒ



KIOWA WARRIOR Helicóptero de reconhecimento e ataque leve, o OH-58D funciona como os olhos do exército norte-americano no campo de batalha.

▶ ATRATIVO: Para qualquer pessoa interessada em simuladores de helicóptero ou simuladores de vôo realistas em geral.

▶ PRÓS: Transborda realismo; gráficos maravilhosos (especialmente com uma placa Voodoo); ambiente envolvente; campanhas dinâmicas; suporte multiplayer completo; ótimo fator de diversão, crescente ao longo do tempo.

▶ CONTRAS: Exige muito hardware; não dá para salvar as missões; problemas de compatibilidade em alguns PCs; estrutura da missão dinamicamente gerada resulta em combates ar-ar em excesso; suporte para Direct3D requer um patch ainda a ser produzido.





Sozinho no Universo

A Lucas faz seu simulador espacial crescer para valorizar as partidas "solo"

por Thierry Nguyen

X-WING VERSUS TIE FIGHTER foi elaborado para entrar na arena como a última palavra em simuladores do tipo "Guerra nas Estrelas". Além do mais, quem resistiria à idéia de um TIE FIGHTER multiplayer? Infelizmente, o simulador espacial apresentava defeitos ao ser jogado por apenas uma pessoa e tinha pouco ou nada da antiga versão. Apesar de ser um ótimo jogo para várias pessoas, não havia nenhum incentivo para usá-lo sozinho. Mas agora, com o pacote de expansão BALANCE OF POWER (BOP), o jogo é bom, mesmo sem estar conectado com o mundo.

LUZ E TREVAS

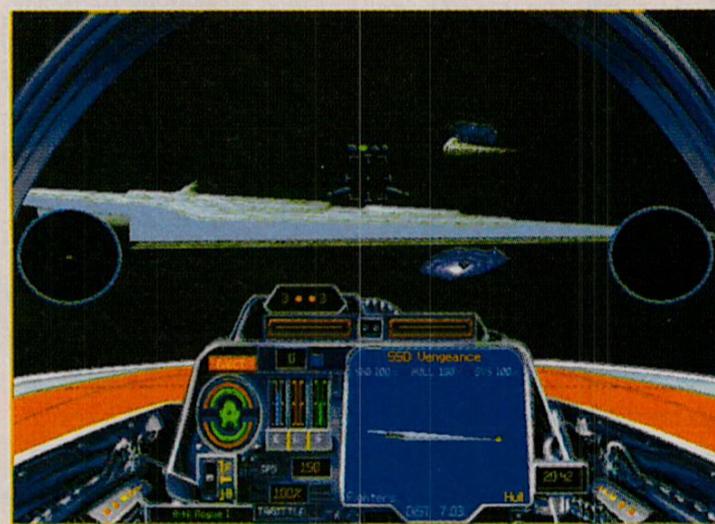
O pacote BALANCE OF POWER adiciona mais duas campanhas de 15 missões cada (incluindo as cenas cortadas que não estão na versão original) que podem ser jogadas por várias pessoas ou contra o computador. Já que o jogo não tem o TIE Defender nem o barco de mísseis, as campanhas (ainda bem...) não têm o equilíbrio de jogo que criava missões sem graça no último TIE FIGHTER. As campanhas oferecem enredos interessantes e as naves estão mais ou menos em pé de igualdade. A campanha Rebelião é focada na guerrilha (finalmente tomando conta do SSD Vengeance) enquanto que a campanha imperial é mais do tipo gato e rato procurando a nave

rebelde. Minha única reclamação é que alguns mísseis ainda estão formatados para serem usados por vários jogadores, exigindo que você esteja em dois lugares ao mesmo tempo. Apesar de que ainda assim fui capaz de fazê-lo, mas agradeceria a ajuda de outros pilotos para me ajudar nestas únicas missões (como, por exemplo, na transferência para a campanha dos Rebeldes).

O jogo inclui um toque de aventura, combate e cenários de batalha para vários jogadores, capacidade para Direct3D; e o B-Wing para os jogadores dos Rebeldes voarem. E ainda há um grande número de outras naves de primeira linha, como o Super Star Destroyer e o novo cruzador modificado Stricker (uma parte significativa da campanha rebelde envolve a criação desta nova espaçonave. O suporte de Direct3D não modifica muito o jogo, parece apenas aliviar algumas superfícies e dar mais velocidade em momentos que teriam sido acumulados no jogo original, como na hora em que três Star Destroyers com toda energia da Tie Advanced voam para cima de você.

TREINAMENTO COMPLETO

Os únicos problemas com este pacote são as proteções contra cópias, alguns congelamentos e uma certa demora. O jogo exige o CD XVT e também pedirá para introduzir o CD BALANCE OF POWER. Mesmo estando totalmente instalado, seu comportamento foi estranho, pois o jogo parecia sempre me pedir para que eu mudasse de CD. Num certo momento, nem sequer precisei do disco BOP. Em outra ocasião, ele me pediu para mudar de disco assim que comecei a jogar, mesmo não tendo feito nada diferente nas outras vezes.



A MAIOR DE TODAS AS ESTRELAS. Para quem sempre quis voar com uma ou contra uma Super Star Destroyer, esta é a oportunidade.

Também notei que havia muitos congelamentos enquanto estava jogando uma missão na minha máquina. A música toca quando está carregando e o jogo congela, forçando-me a acionar a tecla Alt-F4 para sair do jogo.

Se você está desapontado com o modo para um jogador do original, o pacote BALANCE OF POWER tem o que você precisa. Finalmente faz do XVT uma motivadora experiência para quem quer jogar sozinho com uma sensação parecida com a do TIE FIGHTER. O melhor jogo do tipo Star Wars ainda está para ser criado, mas com esta expansão, o XVT parece mais completo. É uma pena que o lançamento original não era tão bom como este. ☹



Preço:

R\$ 31 (CD contendo apenas BALANCE OF POWER)

R\$ 73 (Versão Gold com X-Wing Vs TIE Fighter mais BP)

Sistema Mínimo

Requerido:

X-Wing vs. TIE Fighter original; 50MB de espaço livre no disco rígido.

Suporte 3D: Direct 3D

Suporte Multiplayer:

Modem, TCP/IP, LAN, Internet Gaming Zone (2 a 8 jogadores); 1 CD por jogador

Designer: Totally Games

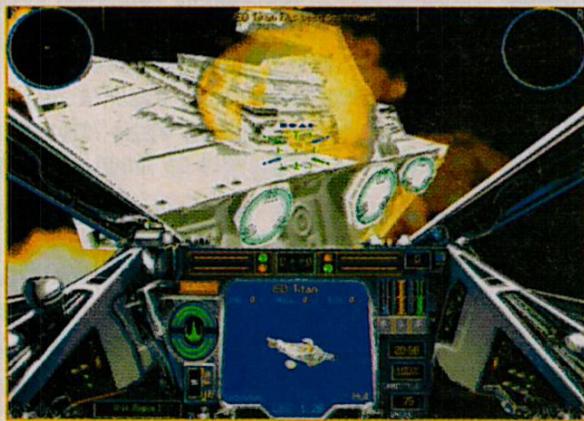
Publisher: LucasArts

Distribuidor no Brasil:

Brasoft

(011) 285 5344

www.brasoft.com.br



DESTRUIÇÃO ESTRELAR. O Direct3D melhora a aparência quando se voa próximo, fazendo as explosões parecerem translúcidas e aumentando o enquadramento.

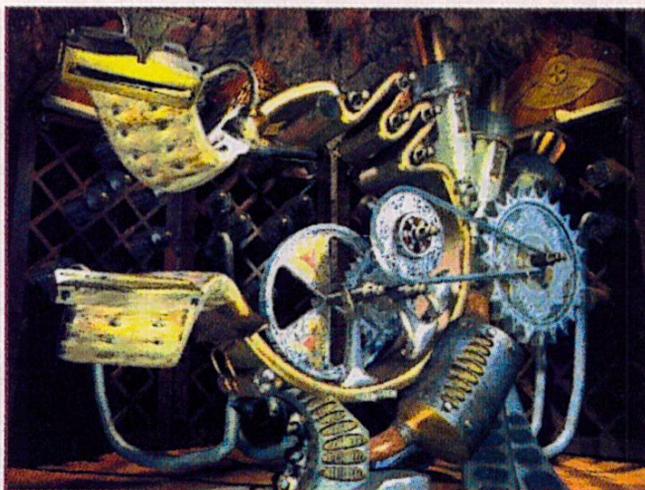
Mundo Subterrâneo

ZORK GRAND INQUISITOR É Uma Jornada Humorística Através do Passado dos Jogos de Aventura

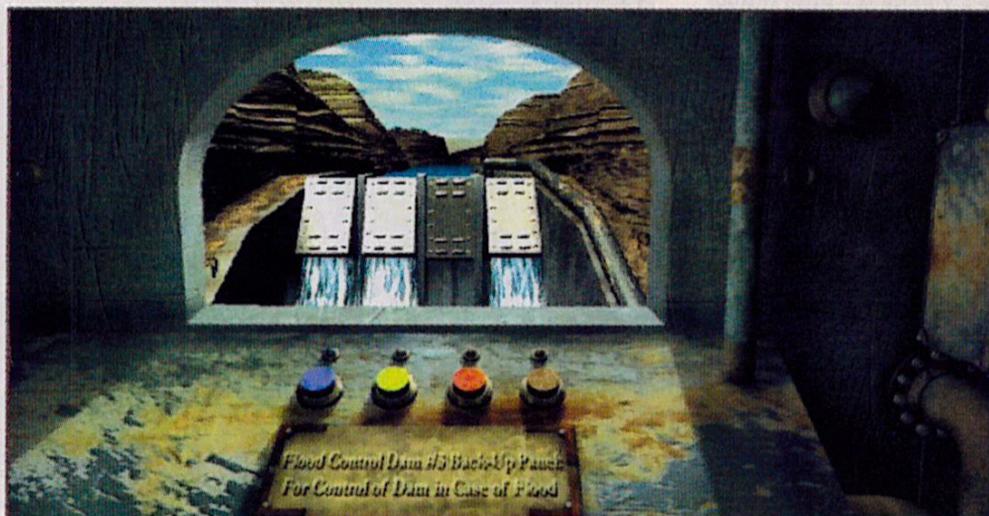
ZORK GRAND INQUISITOR é o mais recente revival da série ZORK lançada pela Activision. Mais uma vez visitamos o Grande Império Subterrâneo (ou o que sobrou dele), incluindo paradas nostálgicas no Controle de Alagamento da Represa nº 3 e na lendária Casa Branca. Esta não é unicamente uma viagem pelas memórias, é claro; há também uma trama nefasta a ser combatida.

O Inquisitor (do título) está por trás de tudo. O objetivo dele é eliminar completamente a magia e, ao mesmo tempo, garantir que toda a população se incline em total obediência às suas ordens. Ele não é, obviamente, um cara legal.

Enquanto o jogo começa no Porto Foozle, você logo chega ao Grande Império Subterrâneo, onde a maior parte



ALÍVIO DO FEITIÇO Não faça nenhuma magia sem checar o feitiço.



REPRESADO Relembrando ZORK I, você terá de descobrir como operar os controles de alagamento da Represa nº 3 no caminho para ZORK GRAND INQUISITOR.

da ação acontece. É ali que você encontra o último bocado de poder mágico e o usa com bom senso para impedir que o Inquisitor realize os planos que tem em mente.

Você precisa trazer a magia de volta para o mundo, recuperando três potentes artefatos: o mítico Coco de Quendor, o Cubo da Fundação e a Caveira de Yoruck (que não se encontra no velho Hamlet). Resumindo, é aquela mesma coisa de sempre da "busca do herói".

O DIABO PARA JOGAR

Você não passa por este jogo sozinho, tem vários companheiros para ajudá-lo pelo caminho. Um é o espírito do último Dungeon Master, que reside agora na famosa lanterna de latão. Três outros

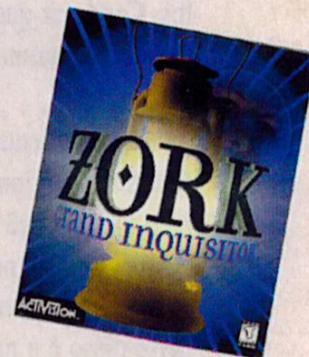
espíritos, aprisionados em totens (uma forma de punição), também podem auxiliá-lo, juntamente com Antharia Jack, um grande herói da TV.

Durante o jogo, você faz uma visita a Hades, encontra Cerberus, com duas cabeças (ultimamente, até o inferno está em recessão), atravessa túneis do tempo, dirige o metrô do Grande Império, passa um tempo na boca do dragão e foge da cadeia, entre outras situações de perigo.

O humor do jogo é leve, e apesar da trama ser obviamente séria, joga-se ZORK GRAND INQUISITOR para dar risada. Nele, está presente todo aquele vai-e-vem costumeiro de um jogo de aventura. E se Antharia Jack parecer um pouco familiar, é proposital. Certamente, ele nunca caçou nenhuma arca perdida, nem encontrou o Santo Graal, mas você provavelmente o reconhecerá.

Fazendo parceria com o humor, os quebra-cabeças são suficientemente fáceis

“ O jogo é um divertimento leve, cheio de humor e sacadas de aventura. ”



Sistema Requerido: Pentium 90, Windows 95, 16MB de RAM, 50MB de espaço em disco rígido, drive CD-ROM de 4x, gráficos 640x480 16bits com placa de vídeo VESA local bus ou PCI de 1MB de RAM, placa de som Sound Blaster 16-compatível, mouse. Modem de 28,8Kbps para opção multiplayer.
Suporte 3D: nenhum.
Suporte para Multiplayer: Modem, Rede Local (LAN) ou Internet; para 2 jogadores; 1 CD por jogador.
Lançado por: Activision
www.activision.com

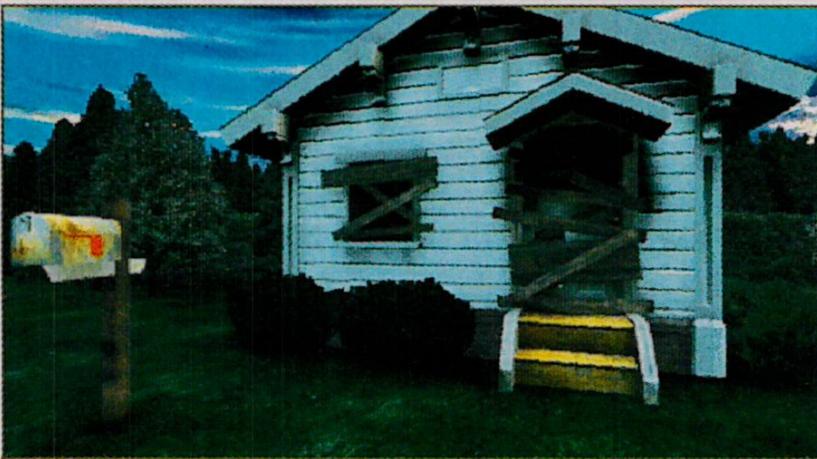
de resolver. Se a versão anterior, ZORK NEMESIS, tinha um bocado de nozes duras de se abrir, as respostas para GRAND INQUISITOR são usualmente óbvias. Apesar de haver algumas partes mais complicadas, fiquei um tanto surpreso com a rapidez com que terminei o jogo, mesmo tendo um monte de coisas para fazer.

Como em muitos jogos de aventura hoje em dia, a interface é bem simples. Quando você move o cursor em cima de algum objeto interativo — uma alavanca para puxar, um botão para apertar, uma porta para abrir — é só clicar o mouse para ver a operação necessária se realizar. Quando o cursor está sobre um item que você pode pegar, ele assume o aspecto de uma mão; e é só clicar para pegar. Você pode então usar o objeto com alguma outra coisa ou depositá-lo no inventário. Pode-se acessar o inventário de duas maneiras: aperte F5 para ver tudo o que você está carregando, ou mova o cursor para o topo da tela à esquerda, que uma barra deslizante se abre e mostra as 16 primeiras coisas que você tem no inventário.

Os feitiços são manejados da mesma maneira. Você pode abrir o livro de feitiços dentro do inventário, ou mover o cursor para o topo à direita da tela e uma barra deslizante se abrirá com símbolos representando cada um dos feitiços. Clique neles para selecioná-los. Cada vez que você aprender um novo feitiço, ele automaticamente passará para o livro.

A movimentação é similar à do ZORK NEMESIS: ao girar 360°, olha-se para cima ou para baixo, você pode se mover apenas em certas direções predeterminadas.

O jogo não tem mapa automático; o mais perto disso é o mapa mágico que funciona com as máquinas de teletransporte espalhadas pelo Grande Império. Ao visitar um local (como o covil do Dungeon Master), ele aparece automaticamente no mapa



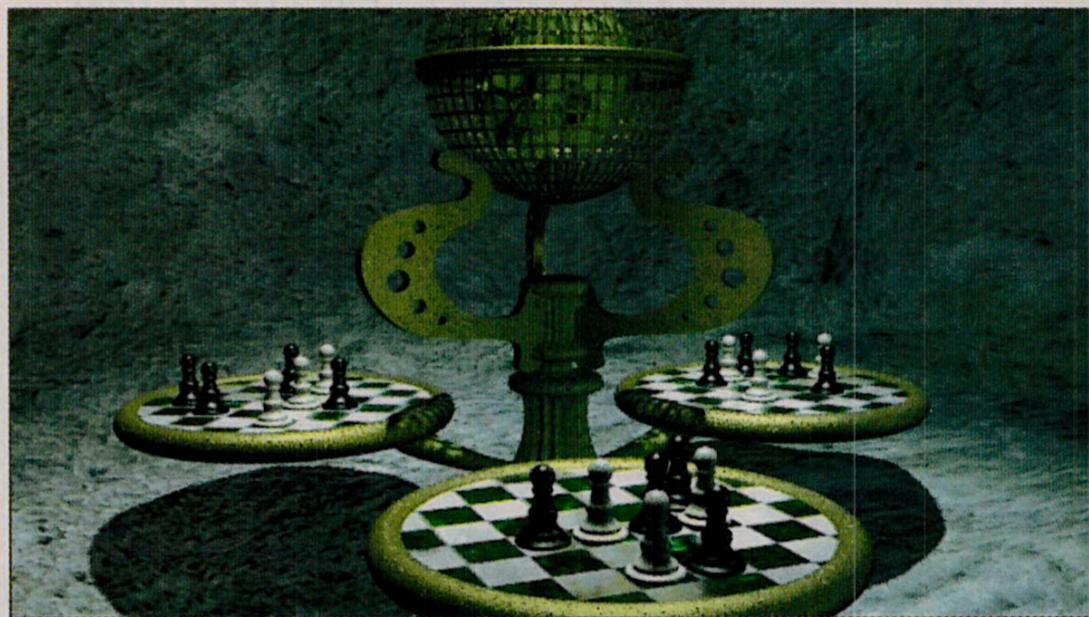
CASA ABERTA A Casa Branca, um dos pontos de referência mais famosos dentre os jogos de computador, aparece novamente em ZORK GRAND INQUISITOR.

mágico. Insira o mapa no teletransporte, escolha o destino e você é levado para lá instantaneamente. Isto é mais do que suficiente. Apesar das áreas principais terem várias salas cada uma, as outras localidades são menores e você não conseguirá se perder ou se confundir. O Grande Império é um lugar um tanto quanto compacto.

SUA VEZ?

O jogo é apresentado em tela retangular (com tarjas pretas acima e abaixo) e no quesito gráfico ele é muito bom. A parte do meio da tela é o display principal, no topo estão os controles e as barras deslizantes, e na parte de baixo, os textos.

Falando de textos, o jogo é totalmente



SUA VEZ? Não se preocupe — não é uma seqüência de THE 7TH GUEST. Pense no que você sempre achou que deveria fazer com um enigma de xadrez em um jogo de aventura, e faça a coisa certa.

legendado (em inglês). Você pode escolher jogar com sons, ou sons e texto. Isso inclui as seqüências em vídeo que aparecem de tempos em tempos durante o jogo — um toque bem pensado. É bom saber que ZORK não se esqueceu de suas raízes.

O interessante é que o jogo suporta duas pessoas via rede local, Internet ou conexão de modems. O estilo do jogo é obviamente cooperativo, já que este não é um jogo de ação. Sinto dizer que não tive oportunidade de testar esse recurso, então não posso dizer como ele funciona (apesar de que meus editores me disseram

que é menos do que maravilhoso). Outra coisa é que o software multiplayer que vem com o jogo está em versão beta, portanto, você pode dar uma passada no site da Activision (www.activision.com) e checar se há alguma atualização.

O jogo em si roda bonito, redondo, sem travar, ou coisas do gênero. Tudo funciona macio, inclusive os vídeos. Você vai precisar do DirectX 5.0, que vem no CD do jogo (junto com um grande número de atualizações de drivers de som e vídeo). A instalação em meu computador do DirectX e dos novos drivers ocorreu sem nenhum problema.

A ação e as dublagens de voz são muito boas. Dirk Benedict (como Antharia Jack)

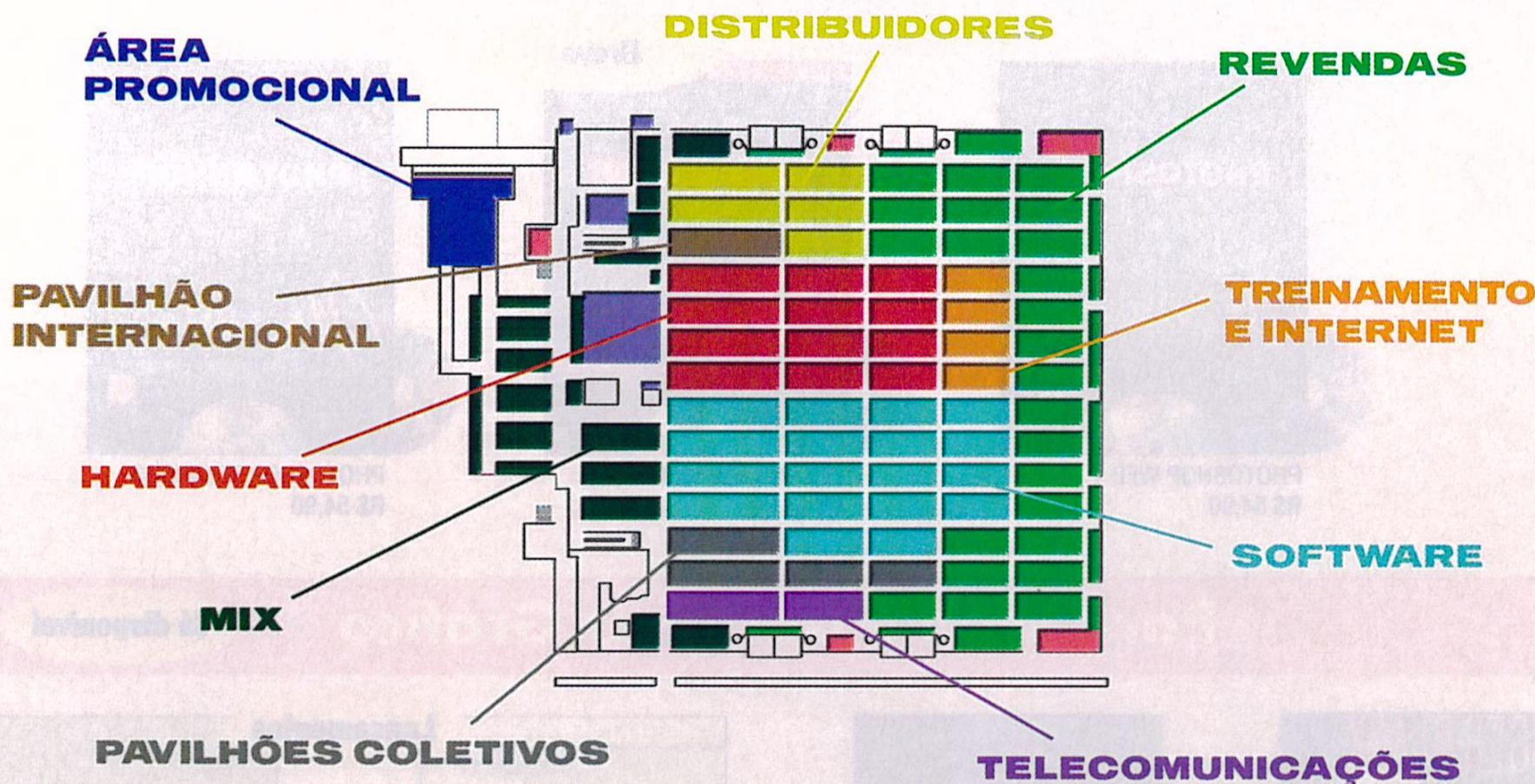
está ótimo imitando Indiana Jones. A vantagem de fazer um jogo humorístico é que os atores podem improvisar um pouco, e pode crer que todos aproveitaram bem essa oportunidade. O uso de atores de verdade em jogos resulta geralmente em uma atuação pobre e fraca, mas neste caso funcionou muito bem.

VOCÊ MORREU

O lado ruim do jogo é que ele termina muito depressa e a maioria dos quebra-cabeças é muito fácil. Suponho que isto seja uma resposta às reclamações de que ZORK NEMESIS era muito difícil. Para corrigir o problema, no entanto, parece que a Activision avançou demais na direção oposta. Em termos gerais, ZORK GRAND INQUISITOR é um divertimento leve, cheio de humor e sacadas de aventura. Mesmo sendo muito curto e fácil, ele oferece um bom divertimento para veteranos e novatos. ☺

A FENASOFT VAI POR TODO MUNDO EM SEU DEVIDO LUGAR. INCLUSIVE A CONCORRÊNCIA.

Para sua 12ª edição a FENASOFT vai trazer uma grande novidade: a localização por setores. Com isso se distribui melhor a circulação do público, fica mais simples ver lançamentos, comparar produtos e serviços, poupar tempo. Assim, saem ganhando expositores e clientes, se facilita a vida de todo mundo. Menos, claro, a dos concorrentes.



FENASOFT, o Multishow da Informática 20 a 25 julho'98 Anhembi - São Paulo

Recorte aqui e solicite já o seu cartão Fenasoft

NOME (Para constar no cartão)

EMPRESA

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

CIDADE

UF

CEP

PAÍS

TELEFONE (Incluir todos os códigos)

FAX

DATA DE NASCIMENTO

RG

CPF

PREÇOS

01/11/97 a 31/03/98 = R\$ 5,00

01/04/98 a 30/04/98 = R\$ 10,00

01/05/98 a 31/05/98 = R\$ 20,00

a partir 01/06/98 = R\$ 30,00



Preencha o cupom ao lado e envie hoje mesmo pelo correio cheque nominal à Fenasoft Feiras Comerciais Ltda., ou cópia do comprovante de depósito no Banco Bandeirantes, ag. 0197, c/c 005.002.002-6 para:

Av. Brig. Faria Lima, 1993 - 7º andar
01452-001 São Paulo - SP.

Caso seja de sua conveniência envie cópia do depósito e do formulário pelo Fax (011) 816-2447.

Em ambos os casos, escreva seu nome no próprio comprovante.

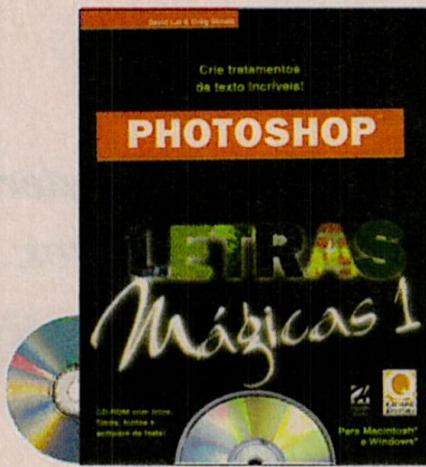
É proibida a entrada a menores de 14 anos.

Fenasoft
FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

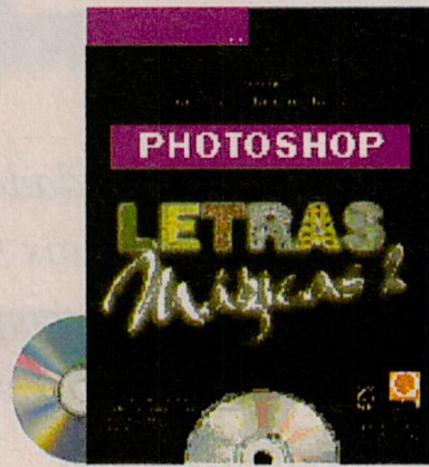
fts/an/02-98

Série Mágica

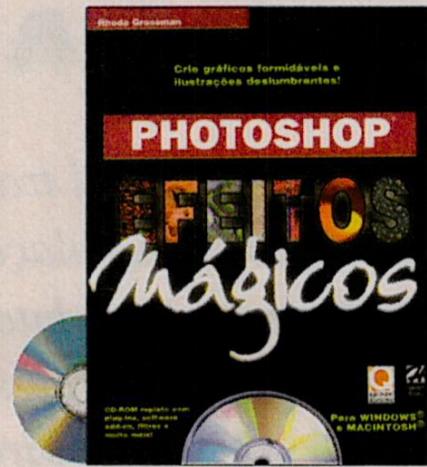
Já disponível



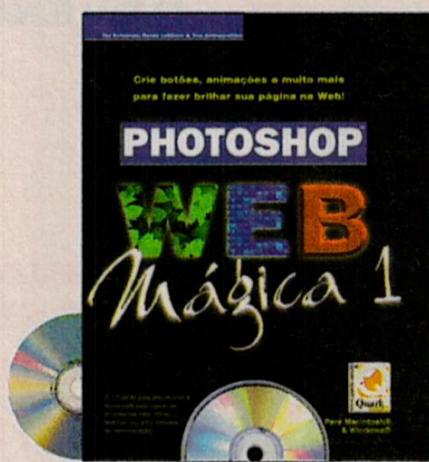
PHOTOSHOP LETRAS MÁGICAS 1 - R\$ 49,00



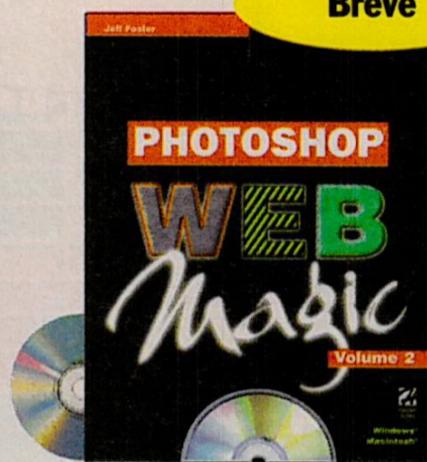
PHOTOSHOP LETRAS MÁGICAS 2 - R\$ 54,90



PHOTOSHOP EFEITOS MÁGICOS - R\$ 49,00

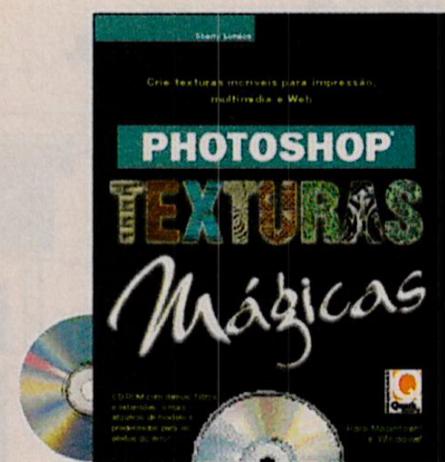


PHOTOSHOP WEB 1 R\$ 54,90



PHOTOSHOP WEB 2 R\$ 54,90

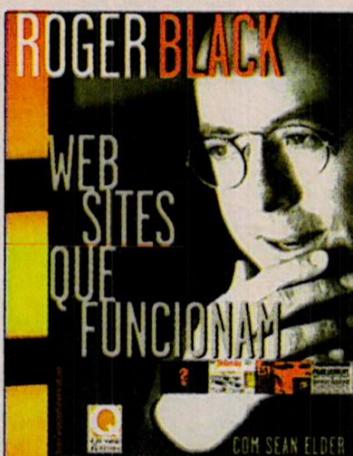
Breve



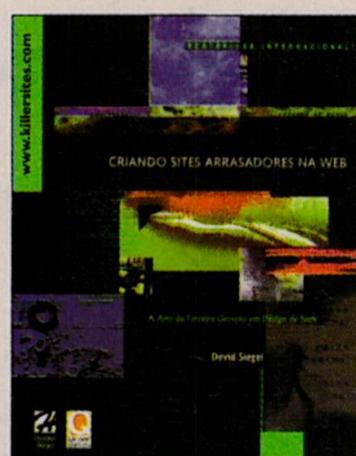
PHOTOSHOP TEXTURAS MÁGICAS R\$ 54,90

Para Web e Designer Gráfico

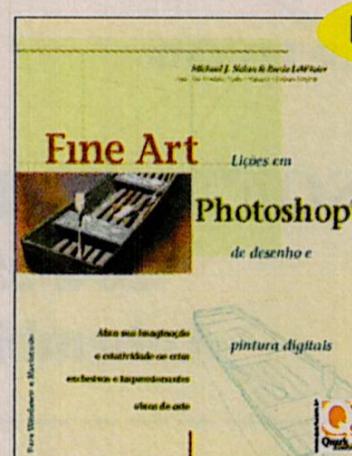
Já disponível



WEB SITES QUE FUNCIONAM R\$ 54,90

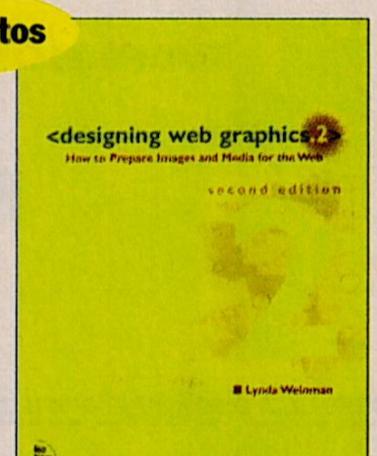


CRIANDO SITES ARRASADORES NA WEB - R\$ 54,90

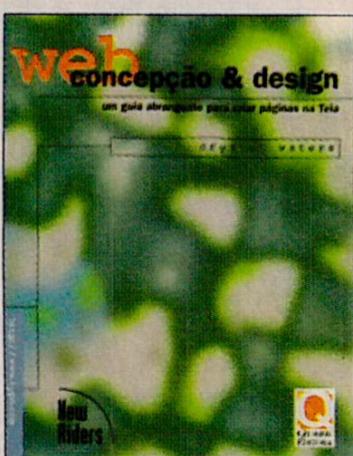


FINE ART - PHOTOSHOP

Lançamentos



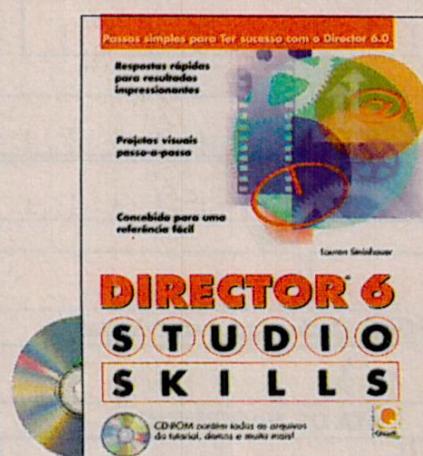
DESENHANDO GRÁFICOS NA WEB



WEB CONCEPÇÃO & DESIGN - R\$ 49,00



ANIMAÇÃO (DIGITAL) DE PERSONAGENS - R\$ 59,90

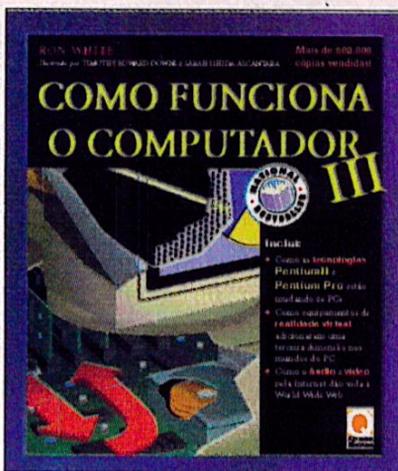


DIRECTOR 6 R\$ 49,00

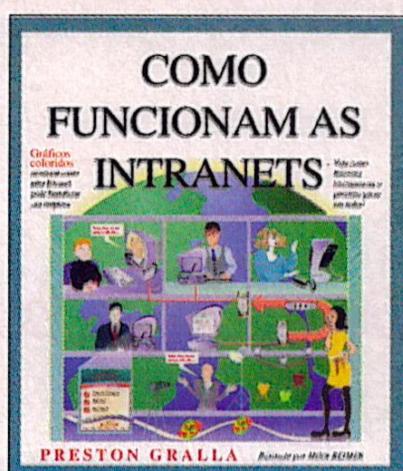


PANTONE WEB COLOR (com escala) - R\$ 74,90

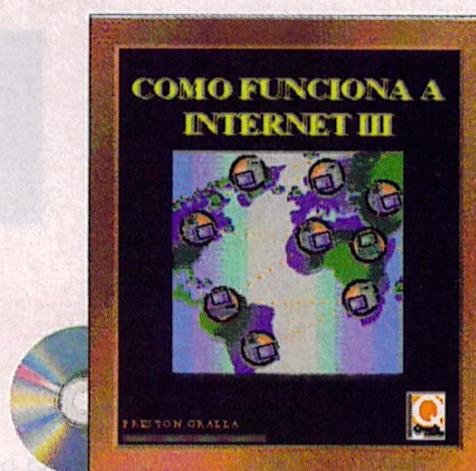
Série COMO FUNCIONA



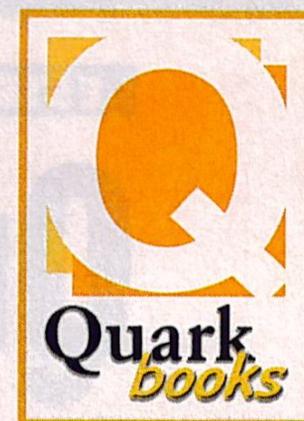
COMO FUNCIONA O COMPUTADOR III - R\$ 49,00



COMO FUNCIONAM AS INTRANETS - R\$ 49,00

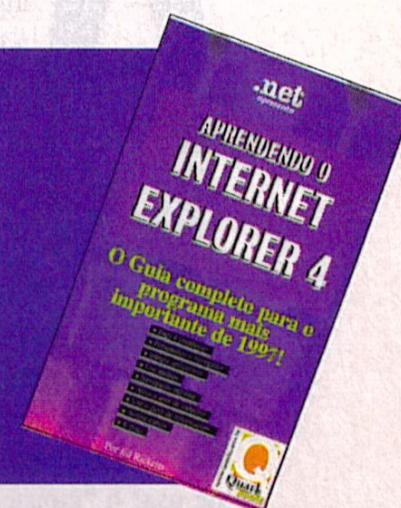


COMO FUNCIONA A INTERNET III - R\$ 49,00



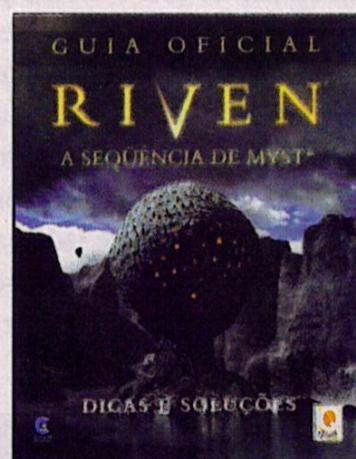
APRENDA O INTERNET EXPLORER 4 de maneira fácil, completa e barata

Apenas R\$ 9,00

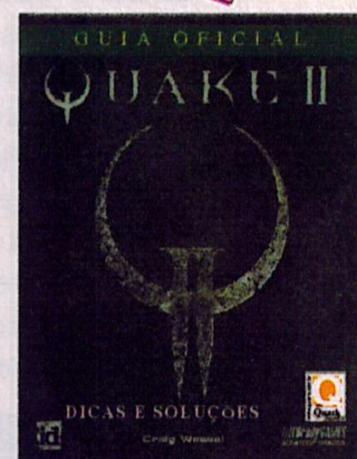


Livros de DICAS

Agora você pode sair daquela fase "maldita"

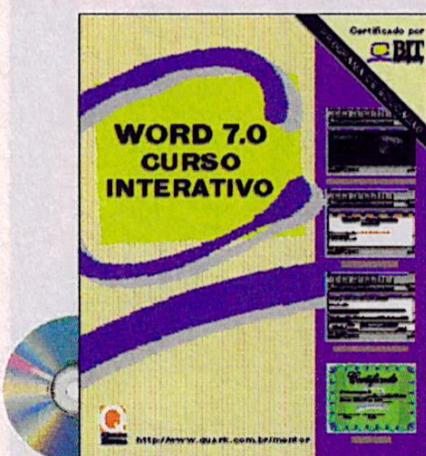


RIVEN R\$ 29,90



QUAKE II R\$ 29,90

MENTOR - Curso Interativo Via Internet



WORD 7.0 R\$ 49,50



EXCEL 97 R\$ 49,50



POWERPOINT 97 R\$ 49,50



ACCESS 97 R\$ 49,50

Onde encontrar:

SP – Saraiva/ Siciliano/ Ática/ Atlas/ Cultura/ Nobel/ Plug & Use/ Net Box • RJ – Ciência Moderna/ Ciência Cultura/ Sodiler/ Guanabara/ Liv. Curió/ Book Net • PE – Via Livros • BA – Dist. Livros Salvador • MG – Síntese • PR – Guerreiro/ Dist. Curitiba • SC – Liv. Alemã • RS – De Bem/ Liv. do Globo/ Maneco • MA – Nobel • DF – Nobel • AM – Valer/ Bit Company • GO – Cultura Goiânia • MAIORES INFORMAÇÕES 0800-133055

Quake II

Você também pode dominar o DeathMatch do QUAKE II

por V. Long

O DeathMatch do QUAKE II não é como o do QUAKE I. Você vai ter que aprender alguns truques novos para dominar seus adversários no QUAKE II. Tem tanta estratégia para discutir que esse guia será em duas partes. Nesta edição você aprenderá treinamento com armas, rocket-jumping e PsychOps. No próximo mês exploraremos dicas mais específicas e daremos os mapas dos

níveis do QUAKE II DEATHMATCH PACK da id software.

O básico é muito mais do que como correr e como escolher seus alvos. Você precisa dedicar algum tempo para aprender os níveis. Você também precisa ser capaz de usar o "mouselook" (habilidade de usar o mouse para olhar em todas direções) e o "castigo-circular" (correr em volta do alvo enquanto atira nele). O "castigo-circular" é simples: aponte sua arma para o alvo, ande de lado (use sua tecla pré-definida) em uma direção e vire (usando o mouse) na direção oposta para se manter no alvo. Por exemplo: para circular pela esquerda, ande de lado para esquerda e vire o mouse para direita. Faça de "castigo-circular" sua segunda natureza, senão você vai voltar a jogar contra amadores.

QUAKE II traz novas características e, por isso, novos problemas. Entre as primeiras coisas que os jogadores irão notar está a habilidade de agachar. Enquanto que agachar é necessário para entrar em lugares apertados para pegar armas e outras coisas, não é tão bom para evadir-se de ataques quanto se pode esperar. Diminui a velocidade de sua movimentação. Você pode simplesmente pular para evitar um tiro. E pular não limita sua velocidade.

Treinamento Com Armas

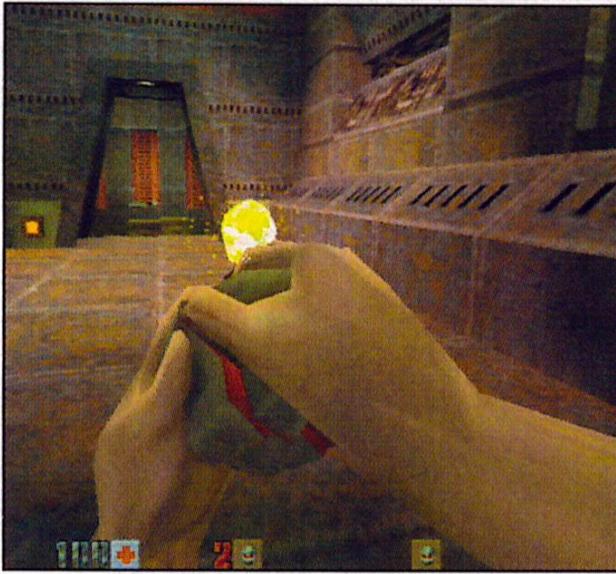
Esqueça aqueles que dizem que miras são como muletas. Até onde eu vi, a mira é de grande ajuda, especialmente se você estiver usando o "mouselook". Apesar de não ser perfeita, dá uma boa idéia de onde seus tiros irão parar.

A mira é especialmente útil quando estiver usando metralhadoras para acertar as vítimas a longa distância. Mas é inútil com os foguetes pois o estrago que eles fazem torna a mira menos importante.

Pense, pense, pense! Naturalmente cada arma tem suas vantagens e suas desvantagens. Como no primeiro QUAKE, você tem que pensar para frente e estar com a arma certa para a ocasião certa. QUAKE II avança



NA MOSCA Miras são de grande ajuda, mas qual é a melhor — a normal, a laser ou a angular? Use a normal, ela não se perde em tiroteios acirrados.



LUZ DA MINHA VIDA A maioria das armas pode entregar a sua posição pelo barulho e pela luminosidade. Surpreenda suas vítimas com granadas.

CAIXA DE FERRAMENTAS

A pesar de eu não ser realmente um fã de equipamentos especializados para jogos, encorajo qualquer um que quiser aumentar a precisão de seu mouse a seguir o conselho que obtive de Dennis "Thresh" Fong: compre o 3M's Precision Mouse Interface (Interface de Mouse de Precisão - www.3M.com). Não, ele não irá torná-lo tão bom quanto o lendário "Thresh", mas vai melhorar muito a precisão do seu mouse. É um pouco caro para um mousepad, mas é simplesmente o melhor que eu já vi. Nada mais das falhas daquele rato, como escorregar em um momento crucial e perder a disputa no auge dela.

A não ser que você tenha um par de caixas de som sensacionais, é melhor usar um par de fones de ouvido. Os sons de fundo trazem informações bem úteis. Em **QUAKE II** você terá que usar tanto seus olhos quanto seus ouvidos.

Não tenha medo de usar as macros e os arquivos de configuração. Quase todos os bons jogadores personalizam a configuração do teclado e do mouse. Não custa nada e pode maximizar a sua performance.

adicionando um tempo entre as trocas de arma. Procurar a arma certa durante uma luta certamente irá deixá-lo em uma situação difícil. Isso também significa que você tem que usar uma arma com munição suficiente para agüentar um tiroteio. Se sua arma está quase sem munição, considere seriamente usar outra que esteja carregada.

Para muitos jogadores, a lançadora de foguetes é a arma favorita. Tiros certos são mortais. E tiros bem próximos causam bastante estrago. Durante combates, especialistas em DeathMatches não miram diretamente nas vítimas. Em vez disso, miram em seus pés, para garantir que cada tiro seguinte será doloroso. Lembrem-se: se o foguete errar totalmente o alvo, você não apenas desperdiçou um tiro, como também se tornou um alvo fácil para seus inimigos.

Um outro benefício ao usar explosivos é que a explosão estraga a oportunidade

deles atirarem de volta; com certeza prejudica a mira e chacoalha o cérebro.

Explosivos são também bons para testar portas suspeitas e esquinas contra emboscadas. Se você estiver enfrentando alguém que gosta de se esconder atrás das portas, ou em esquinas, para virar o jogo, simplesmente lance um foguete, pois a explosão irá entregar o esconderijo de seu oponente. Uma

de minhas vitórias contra o lendário Dennis "Thresh" Fong aconteceu assim.

Um outro aspecto importante dos DeathMatches do **QUAKE II**, é o "Quad-Damage". É um item que quadruplica o estrago causado por seus tiros. Muitos jogadores confundem "Quad-Damage" com invulnerabilidade e agem de acordo. Apesar do "Quad-Damage" torná-lo mais letal, não oferece maior proteção. Se seus oponentes atirarem de volta, você ainda pode morrer. Se seu oponente está com "Quad-

Damage" você ainda pode se esquivar... só tenha cuidado de não ser atingido, vai doer muito mais.

Pegando Ar

Rocket-jumping ("pulo de foguete") não é mais uma novidade bizarra, agora é um movimento necessário no repertório do DeathMatch profissional. O conceito básico permanece o mesmo: corra para frente, olhe para baixo, para seus pés, pule e atire um foguete. Já que esse movimento irá machucá-lo, tenha certeza de usá-lo apenas quando estiver com sua saúde e armadura lá em cima. **QUAKE II** adicionou um problema: você não pode mais mudar de direção durante o vôo. Além do mais, ser destro ou canhoto afeta sua trajetória. Eu prefiro o vôo reto - é mais realista.

Variações do "pulo-de-foguete" incluem o grenade-jump (pular jogando granadas) e o barrel-jump (atirar



EU TENHO A FORÇA Só porque você está com "Quad-Damage" não significa que você é invulnerável. Não fique tão convencido.



ESCADAS Em vez de usar a tecla para baixo ou para agachar, para descer uma escada, simplesmente use o "mouselook" e corra escada abaixo.

em um barril explosivo estando em cima dele). Variações extremas incluem o grenade/rocket-jump (mistura dos dois) e o barrel/rocket-jump (dá para imaginar). O pai de todos os "pulos" é o pulo-BFG, primeiramente aperfeiçoado por John Cash, programador da id software. O BFG dá uma surra e tanto. Em Outer Base (o primeiro nível de Quake II), um pulo BFG do local de lançamento de foguetes pode arremessá-lo ao topo do prédio, permitindo uma boa visão. Apesar do BFG lançá-lo mais longe do que o rocket-jump, ele também tira muito mais da sua saúde, cerca de 100 pontos. Portanto, tenha certeza de estar com sua armadura bem carregada.

Também existe o lava-skipping. Segundo o designer Tim Willits, é possível usar a física mais realista de QUAKE II para pular por cima da lava. Apesar de eu não possuir a habilidade e a sorte necessárias para o lava-skipping, Willits diz que você pode saltitar por cima das explosões de granadas para não afundar na lava.

De novo, você precisará de um bocado de saúde e armadura para sobreviver a esta brincadeira.

Tiros Finais

Não se aborreça se ainda não conseguir dominar essas táticas. Você irá naturalmente incorporar muitas delas em seu estilo de jogo assim que sua habilidade e experiência forem crescendo. No final, há apenas uma única regra real: superior potência de fogo não traz felicidade, mas com certeza ajuda!

Para mais dicas de DeathMatch, veja outras estratégias na próxima edição. Se você que tirar

Mande-os para Aquele Lugar

Além da adição de uma personagem feminina e de vários tipos de pele para ambos os gêneros, Quake II possibilita que um adversário gesticule para o outro. Você pode apontar, acenar, saudar, dar uma pegadinha, e até mandá-los para... Para realmente enfurecer um adversário, mande-os para aquele lugar antes de dar o tiro de final. Os gestos estão nas seguintes teclas:

H= MANDAR PARA

L= ACENAR

AQUELE LUGAR

U= APONTAR

J= SAUDAÇÃO

K= PEGAR NA MINHA

Jogando com o Cérebro

PsychOps. Esse é o termo para quem usa todo o tipo de truques sujos para derrotar os adversários. Muitas das táticas de QUAKE I podem ser usadas em QUAKE II. Uma nova, mas já clássica, é assustar um oponente nervoso usando a metralhadora para encurralá-lo em um corredor estreito.

Cuide-se bem. Se você tiver que retroceder, tente correr de costas para manter as armas apontadas em seu perseguidor. Jogue granadas para desencorajar a perseguição.

Pense duas vezes antes de pegar armas ou itens que você não precisa. Um jogador esperto vai notar que você os pegou e seguirá a trilha. QUAKE II traz a habilidade de largar itens pelo caminho. Essa característica é a base do que Tim Willits chama de emboscada de "iscar o otário". Muitos jogadores têm a mania de pegar tudo o que vêm pela frente. Willits largaria uma de suas armas menores, ou uma grande sem munição, e iria se esconder em local estratégico próximo, com a mira apontada para a arma. Assim que alguém tentar recolhê-la, Willits brindaria o otário com um belo tiro.

É verdade: QUAKE II traz novas possibilidades de PsychOps para o circo do DeathMatch.

Para os veteranos, os sons revelam um bocado de coisas. O uso de fones de ouvido ajuda a localizar esses sons. Entrar ou sair da água alerta qualquer um nas proximidades sobre onde você está e o que está fazendo.

Enquanto que correr durante um tiroteio ajuda você a escapar dos tiros, correr sem motivo é uma má idéia. O barulho de seus passos pode entregar sua posição e até a direção para onde você está indo.

No entanto, você pode usar os sons para enganar os outros. Quando não houver ninguém à vista, pule uma ou duas vezes. Quando os outros ouvirem o som característico do pulo, não conseguirão lhe localizar e ficarão confusos achando que você está em algum local que necessite pular.

Da mesma maneira, falsifique um passeio de elevador. Simplesmente entre para ativá-lo e pule fora. Esconda-se e pegue a pessoa que pretendia emboscá-lo.

Você também pode enganar os outros fingindo que está sem munição. Mude para uma arma mais fraca e atire o suficiente para fazer o adversário acreditar que suas melhores armas estão sem munição. Quando o oponente avançar com tudo, mude para uma arma de peso e atire. Essa tática, no entanto, tem que ser bem executada, devido ao tempo de atraso para a mudança de armas.



ESTRATÉGIAS & DICAS

A Maldição da Ilha dos Macacos

Aqui está o mapa que nenhum pirata cibernético pode deixar de ter

por Thierry Nguyen

Destruir os esquemas de um pirata maluco e ainda evitar ser pego por um macaco de três cabeças não é brincadeira. Ainda assim, esta é a vida do nosso intrépido capitão Guybrush Threepwud. Você deve resolver muitos quebra-cabeças para alcançar o objetivo de Guybrush, mas não tema, a tripulação da CGW (*Caribbean Gaming World*) está a postos para lhe ajudar em algumas das fases mais difíceis de A MALDIÇÃO DA ILHA DOS MACACOS. E como são apenas piratas sem barba que jogam na fase Normal, estamos nos dirigindo aos reais piratas que preferem a versão Mega-Macaco.

Um X Marca o Lugar

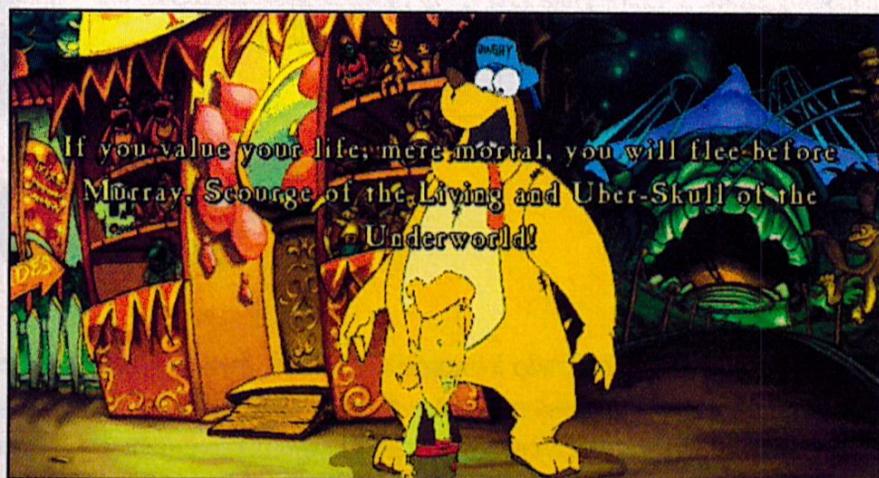
Quer dizer que Palido Domingo não quer te deixar ir para a Ilha Sangrenta, certo? Mas ele deixará você dar uma olhada no mapa que tem nas costas, desde que esteja bronzeado. O único problema é que ele é mais pálido do que giz. Então, você terá que fazer ele tomar um sol (mas não muito).

Palido deve achar que você é um garçom. Mas, antes que você pense em se tornar um, tente se lembrar onde viu uma caneca pela última vez. Seja cuidadoso nesta fase e não ignore aquela "lavanderia". Faça Palido pegar um bronze e espere ele virar de costas para se queimar. Depois de passar bronzeador em suas costas, vá conversar com rapaz da cabana, se vingue dele e pegue o item que você não conseguia. É claro que você usará este item no futuro.

Eu sou seu verdadeiro avô

Você precisa entrar naquele sarcófago para encontrar sua família. Como você pode fazer isto? Bem, você terá que fazer alguma coisas criativas primeiro. Lembre-se: você pode olhar através da fechadura e aquela pintura de Lambert

CARNE BRANCA NO PEDAÇO. Você nunca mais vai querer costelas de porco depois deste jogo.



DE ENCHER O SACO. Para Pirocão você não passa de uma criança.

Goodsoup não está no lugar certo. Você pensou que aquele quarto bagunçado fosse inútil?

Presumindo que a profecia daquele sacerdote voodoo já foi cumprida, retorne ao hotel misterioso. Obviamente, a porta vai estar fechada - mas como você fazia para entrar em casa quando chegava de madrugada? Se você tiver dificuldades em manter a cama no chão, lembre-se do quadro que não estava muito firme na parede.

Para receber a apólice de seguro, você precisa de alguma prova. Volte ao hotel e pegue um pouco de queijo perto do refrigerador e procure por um diploma que deve estar perto.

Aquela criança dentro de você

Tá legal, você é um pouco grandinho e precisa se livrar de alguns preconceitos. Como participar dos jogos de Pirocão. Sua vantagem é ser um homem em corpo de menino. Não se esqueça de irritar o Pirocão.

Para o jogo dos ovos, nada como se tornar um palhaço, o que significa que você terá que superar o palhaço que está no jogo. Um bom substituto precisa apenas de uma boa torta de creme para jogar na cara de alguém.

No caso das pimentas, o único lugar para se olhar é a prateleira. Assim que você conseguir os ingredientes, mexa tudo com alguma neve para deixar no ponto.

Todos aqueles que ficaram parados em algum destas fases poderão resolver os quebra-cabeças, ir em frente sem mais problemas e finalmente pegar o LeChuk. Mas será que desta vez a gente consegue matar o bandido e viver em paz com Elaine para o resto de nossas vidas? ☹

Como Usar o CD

O CD CG-ROM possui Autoplay e para rodá-lo, basta colocá-lo no seu drive de CD-ROM e fechar o drive. Se o seu computador não tiver Autoplay, selecione Executar no Gerenciador de Arquivos do Windows 3.11 ou o botão Iniciar e depois Executar no Windows 95. Então, digite: D:\CGW.exe (onde D: representa a letra do seu drive de CD-ROM) para rodar o CD. Alguns demos exigem que o nosso CD esteja no drive para rodar; assim, recomendamos que você instale as demos do nosso CD.

Títulos da CG-ROM de Maio

| TÍTULOS | TAMANHO | PLATAFORMA | DIRETÓRIO | EXECUTÁVEL |
|---------------------------|---------|------------|-----------|-----------------------|
| CART | 13 | Win 95 | CART | mcart(1).exe |
| CS Commader Longbow II SE | 6 | Win 95 | CSCOMM | setup.exe |
| Deadlock II | 30 | Win 95 | DEADII | dl2_cgw.exe |
| EarthLink | 42 | Win 3.1/95 | EARTHLI | setup.exe/setup.exe |
| F/A 18: Korea | 10 | Win 95 | KORDEMO | kordemo.exe |
| F-22 Raptor | 12 | Win 95 | RAPTOR | setup.exe |
| Falcon 4.0 | 73 | Win 95 | FALCON40 | setup.exe |
| NBA Live 98 | 12 | Win 95 | NBA98 | setup.exe |
| Oddworld: Abe's Oddysee | 31 | Win 95 | ABEODD | abeodd.exe |
| PGL | 12 | Win 95 | TEN | setup.exe |
| Sanitarium | 74 | Win 95 | SANITARI | sanitari.exe |
| Semper Fi | 15 | Win 95 | SEMPERFI | sfdemo.exe |
| Star Command Deluxe | 36 | Win 95 | STARCOMM | setup.exe |
| Tanarus | 8 | Win 95 | TANARUS | tan93.exe |
| Wing Commander: Prophecy | 62 | Win 95 | WCPDEMO | setup.exe/wcpdemo.exe |
| Wireplay | 23 | Win 95 | WIREPLAY | setup.exe |
| X-Men:TRA | 24 | Win 3.1/95 | XMEN | setup.exe |

Falcon 4.0

FALCON 4.0, que foi mostrado à imprensa em 1994, ficou parecendo vaporware (uma promessa que nunca é lançada) nos últimos dois anos. As especificações técnicas do jogo iriam torná-lo o ponto máximo dos simuladores de vôo, e, por definição, inatingíveis. Depois de muitos anos de design, engenharia e programação, a MicroProse está no caminho certo, e o FALCON 4.0 vai chegar às prateleiras em 1998.

A versão demo contém uma parte da ação instantânea. Não é preciso preocupar-se com decolagens e aterrissagens, já que o avião começa o jogo no ar. Você pode pensar que, por só ter a parte da Ação

Instantânea, a demo representa mal o jogo, mas ela mostra a flexibilidade que deverá tornar o

FALCON 4.0 acessível a jogadores de todos os níveis.

O recurso de

Combate Instantâneo

oferece duas opções: ataque

Aéreo ou Terrestre. Você pode

fazer uma varredura aérea

contra ondas de caças a jato, ou

lançar um ataque terrestre e detonar

alvos no chão com bombas Mk82. Não

há nenhuma maneira real de terminar a

Ação Instantânea: trata-se aqui de uma

questão de voar até ser derrubado,

ejetado ou tentar pousar.

Antes de começar a Ação

Instantânea, é possível ajustar opções

como realismo e o nível de dificuldade

da missão. Para ajustar o realismo, é

necessário ir para a opção "Setup" no

rodapé da tela. É possível deixar o jogo selecionar detalhes para você (ao selecionar opções de modo como "Cadet" ou "Ace"), ou que seja feito o ajuste individual. Ao começar a Missão Instantânea em si, pode-se

escolher o nível de habilidade dos pilotos inimigos e os aviões que voam. Um novato iria estar voando em um Na-20, enquanto um ás da aviação poderia usar um MiG-29 ou um Su-27.

Para travar o combate, primeiro você precisará ligar seu radar com a tecla "R". Então, entre no modo de batalha apertando "C". Os mísseis AIM-9P estarão selecionados e é possível travar a mira num alvo próximo com um toque na tecla "F". Então, apenas espere o sinal sonoro e atire. Quando a ação ficar muito próxima, use as metralhadoras para derrubar o inimigo.

Se quiser lançar algumas bombas Mk82, aperte a tecla "Backspace" para ativar o CCIP. Uma coisa que você pode tentar fazer é alinhar o tiro, soltar as bombas, dar uma pausa no jogo, mudar para uma vista externa e desfazer a pausa, para ver a explosão com todo o seu poder de destruição. ☺

Sistema Mínimo Requerido

Pentium 166 ou superior (ou P133 com placa 3D), Windows 95, 32MB de RAM, DirectX 5.0, CD-ROM 4x, espaço de 20MB no disco rígido, placa de vídeo com 2MB de RAM, mouse, placa de som e joystick compatíveis com DirectX.

Controles

1-8 na fileira superior

+

-

Shift + menos

Control-E

A

Z

X

N

M

/

Backspace

Enter

Espaço

[

]

Diferentes ângulos de visão

Aumentar o empuxo

Diminuir o empuxo

Afterburner total

Ejetar

Piloto automático

Flares

Chaff

Próximo ponto de direção

Ponto de direção anterior

Selecionar alvo

Circular pelas armas ar-terra

Circular pelas armas ar-ar

Atirar

Circular MFD para a

esquerda

Circular MFD para a direita



Star Command Deluxe

Se STARCRAFT não é seu negócio, então dê uma olhada no STAR COMMAND lançado pela Metropolis Digital. Ele tem sua própria versão de combate espacial que lembra Buck Rogers. O jogo é simples o suficiente para ser apreciado por alguns minutos, mas pode mantê-lo ocupado por horas.

Você começa como uma das quatro raças com uma nave-mãe solitária que coleta recursos e pode inicialmente construir a base espacial para começar sua colônia. Assim que a base for terminada, outras unidades podem ser construídas para dar suas ordens.

Todas as raças têm os mesmos tipos básicos de unidades iniciais: uma nave de reconhecimento, um atirador de defesa e uma unidade de melhorias. Mova sua nave-mãe para perto da unidade de melhorias para obter novos tipos de nave e comece a construir alguns

atiradores de defesa ao redor da sua base, para proteção. Quando estiver muito bem defendido, lance algumas naves de reconhecimento para achar novos recursos e mapear o terreno. Neste jogo, não é possível atravessar os asteróides; portanto, o espaço não é exatamente 3D.

O display mostra algumas informações essenciais. No meio da parte esquerda da tela, o mostrador de unidades mostra como seus caras estão indo em cada classificação tecnológica: escudo, motor, tecnologia, controle. Algumas unidades irão danificar apenas uma área tecnológica específica; assim, unidades que danificam controles

devem atacar unidades que possuem baixos valores de controle. Ao encontrar outro sistema estelar, você poderá iniciar uma nova base de uma raça diferente, desde que tenha recursos suficientes e consiga unir os poderes deles com os seus. O segundo quadro, partindo da esquerda, na parte inferior da tela, mostra as raças para as quais você construiu bases. ☺



Sistema Mínimo Requerido

Windows 95, Pentium 90MHz ou superior (166 recomendado), 16MB de RAM, 23MB de espaço livre no disco rígido, placa de vídeo de 1MB, placa de som compatível com padrão Sound Blaster.

Tanarus

TANARUS é o mais recente ingresso na área de jogos de ação exclusivamente on-line. O jogo lembra o título de fliperama da Namco Tokyo Wars, em que você pilota um veículo estilo tanque e destrói outros tanques numa variedade de arenas. Apesar de TANARUS poder ser jogado no modo de batalha solitária, o coração do jogo está no modo de time, no qual você e seus companheiros trabalham de forma cooperativa para expandir seu poder e dominar toda a cidade. O game também suporta aceleração 3D via placa 3Dfx, fazendo-o ter melhor aparência que a maioria dos outros lançamentos de ação exclusivamente on-line.

Junto com o jogo vêm três excelentes tutoriais que mostram o fundamental. O primeiro ensina como armar e ajustar seu tanque; o segundo tutorial mostra o básico sobre sistemas de navegação e gerenciamento de força dentro das cidades; e o terceiro, ensina os fundamentos de combate entre tanques. Nós recomendamos que percorra todos os tutoriais se nunca jogou TANARUS antes. ☺



Controles

| | |
|---------------|--|
| Setas | Movimento |
| / | Abrir mensagem para todos verem |
| ' | Mensagem fechada que é vista apenas pelos companheiros de time |
| Enter | Entrar na estação de reconhecimento |
| Espaço | Atirar arma |
| Tab | Mudar arma primária |
| W/S | Levantar/abaixar torre |
| A/D | Rodar a torre para a esquerda ou a direita |
| X | Centralizar a torre |

Sistema Mínimo Requerido

Pentium 120 ou melhor, 16MB de RAM, 30MB de espaço no disco rígido, conexão com a Internet.

F/A-18 Korea

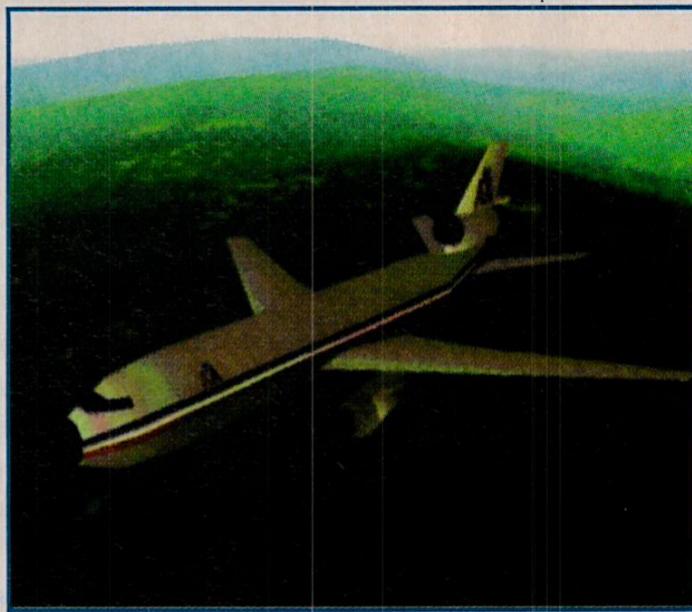
A Graphic Simulations é conhecida por ter feito um dos mais populares simuladores de voo para Mac, o F/A-18 HORNET. Agora, lançou o F/A-18 KOREA, que combina muitas das características de diversão dos jogos F/A-18 anteriores, além de incluir complementos modernos.

Se você tem uma placa 3Dfx, encontrará gráficos maravilhosos aqui. A aceleração 3Dfx permite iluminação dinâmica, efeitos de fumaça transparente e belas texturas para o solo e o avião. Ao contrário de outros jogos em que a aceleração 3D ainda requer um sistema potente para manter uma boa mudança de telas, o jogo não apresenta problemas durante o voo em si. Ele não utiliza o recurso Z-buffer, o que significa que os jogadores com uma Monster 3D ou uma Righteous 3D podem subir a resolução para até 800x600.

A demo permite que você voe em uma missão da campanha coreana principal da versão completa do jogo. A tarefa é proteger um 727 e um DC-10 voando de Seul, ambos ameaçados por alguns aviões MiG-27. Suas ordens são para interceptar a força inimiga, certificar-se de que os cargueiros irão passar com segurança e, então, pousar no Aeroporto Internacional de Seul. Para chegar lá, vá para a tela do cockpit, clique em "theater" no MFD, e clique em "preflight", selecione seu armamento, e clique em "fly".

F/A-18 KOREA faz com que você execute o processo completo de decolagem e aterrissagem. Primeiro aperte "Shift-G" para receber permissão para manobrar, e então "Shift-T" para receber permissão de decolagem. Devagar no acelerador, manobre até a pista e ligue os afterburners para decolar. Quando estiver no ar, ligue seu radar apertando "R", diminua o acelerador e fique atento para quaisquer contatos. Quando observar um contato em seu radar, oriente-se em sua direção e

aperte a tecla "V" para escolher um alvo. Teste o IFF no alvo pressionando "I": uma "reclamação" significa uma aeronave amiga. Gaste o tempo até receber uma resposta negativa do IFF e mude suas armas usando as teclas de colchetes até atingir a arma desejada. Destrua cada um dos agressores, use o piloto automático para achar o Aeroporto Internacional de Seul (será necessário usar o modo Heading Select e selecionar a direção da estação de Seul) e pouse. ☺



Sistema Mínimo Requerido

Pentium 90MHz, Windows 95 ou NT 4, 16MB de RAM, espaço de 35MB no disco rígido, drive de CD-ROM 2x, gráficos SVGA, DirectX 3.0a ou superior; suporte para placas 3Dfx.

Controles

| | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| Shift-G | Contatar controle de solo |
| Shift-T | Contatar a torre de controle |
| R | Mudar radar entre ar-ar e ar-terra |
| I | Identificar Amigo ou Inimigo (IFF) |
| Shift-E | Ejetar |
| \ | Selecionar Alvo |
| Shift-\ | Desmarcar seleção do alvo |
| [| Circular através das armas ar-ar |
|] | Circular através das armas ar-terra |
| Backspace ou Delete | Afterburner |
| + | Aumenta empuxo |
| - | Diminui empuxo |

X-Men: The Ravages of Apocalypse

X-MEN: THE RAVAGES OF APOCALYPSE foi um dos primeiros projetos em larga escala de "Conversão Total" (CT) do QUAKE, iniciados meses depois do lançamento do QUAKE original. Como muitas outras



conversões, esta começou como um hobby destinado a criar apenas alguns modelos, texturas e níveis, e ser lançada de graça. Isto aconteceu antes do período de violação dos direitos autorais.

Enquanto outros projetos de CT foram cortados, o X-MEN recebeu a bênção da própria Marvel Comics, e domínio total para terminar e vender o produto. É claro, ter alguns modelos bem-feitos e bom planejamento dos níveis não prejudicaram suas chances. (Alguns níveis foram feitos por Mattias Konradsson, designer do conjunto de NÍVEIS BEYOND BELIEF.)

Esta versão demo mostra a primeira fase do jogo completo, assim que seu personagem acorda depois de uma cirurgia e começa a lutar com os X-Clones. A trama é que Apocalypse criou um exército de X-Clones para promover alguma

destruição, e você é um enigma cibemético, muito provavelmente criado por Magneto, o único inimigo imediato de Apocalypse. O mapa inicial mostra a X-Mansion, e é aqui que você seleciona sua dificuldade antes de começar.

Os recursos disponíveis para 1 jogador são iguais aos do QUAKE, exceto que você estará lutando contra os X-Men. Os X-Clones encarados nesta demo são cópias de Wolverine, Cyclops, Gambit e Rogue. Seu objetivo é destruir todos os X-Clones e pegar um pedaço de uma arma que irá derrotar Apocalypse.

Os recursos para vários jogadores são ainda mais interessante, pois você realmente joga como um dos X-Men. Cada X-Men tem seus próprios poderes individuais e é possível jogar a Deathmatch tanto no modo normal como no modo de poderes apenas. Para usar as forças mutantes, tecla "1" ou "?" na batalha Deathmatch. ☺

Dicas

Se Homo Superior estiver surrando você, aqui estão algumas trapaças para o X-Men. Digite estes códigos:
Logan = Invencibilidade
Ammo = Dá 100 de cada munição para todas as armas

Sistema Mínimo Requerido

Versão registrada do QUAKE, espaço adicional de 20MB no disco rígido.

Deadlock II: The Shrine Wars

Esta versão demo do DEADLOCK II contém um cenário para 1 jogador e outro para vários jogadores. Em cada cenário há três raças: Cyth, Uva Mosk e ChtCht. A demo é exclusiva da CGW pois contém duas raças alienígenas não encontradas em nenhuma outra demo; então, mesmo se você já jogou em outras versões demo, dê uma olhada nesta aqui. Você joga como os ChtCht no cenário para 1 jogador, enquanto é permitido escolher o lado no modo para vários jogadores.



A interface principal teve uma significativa mudança de aparência, e agora a tela fica na parte de baixo, em vez de aparecer na lateral. Bem embaixo estão os ícones que detalham os recursos, com o número verde indicando a quantidade em estoque e o número abaixo indicando mudança nos recursos (positivo representa renda, negativo significa gasto). Os dois ícones de trabalhadores, colados ao menu de recursos, indicam a condição relativa dos trabalhadores: o número de trabalhadores satisfeitos fica sobre o número de trabalhadores descontentes. As abas da parte superior da barra de interface controlam as várias opções como diplomacia, pesquisa e opções de jogo. Finalmente, o botão grande, com uma seta vermelha em volta, perto do centro, é o dispositivo de finalizar a rodada. Para ver o que cada botão faz, apenas mova o cursor sobre o botão por um tempo e a operação irá aparecer. Para dar ordens a edifícios, clique duas vezes no território, depois clique duas vezes no prédio para fornecer as ordens. Mova exércitos arrastando seus ícones com o mouse para o território que desejar invadir.

A capacidade básica do jogo ainda é a mesma, portanto, se você jogou o primeiro, não deverá ter problemas. ☺

Sistema Mínimo Requerido

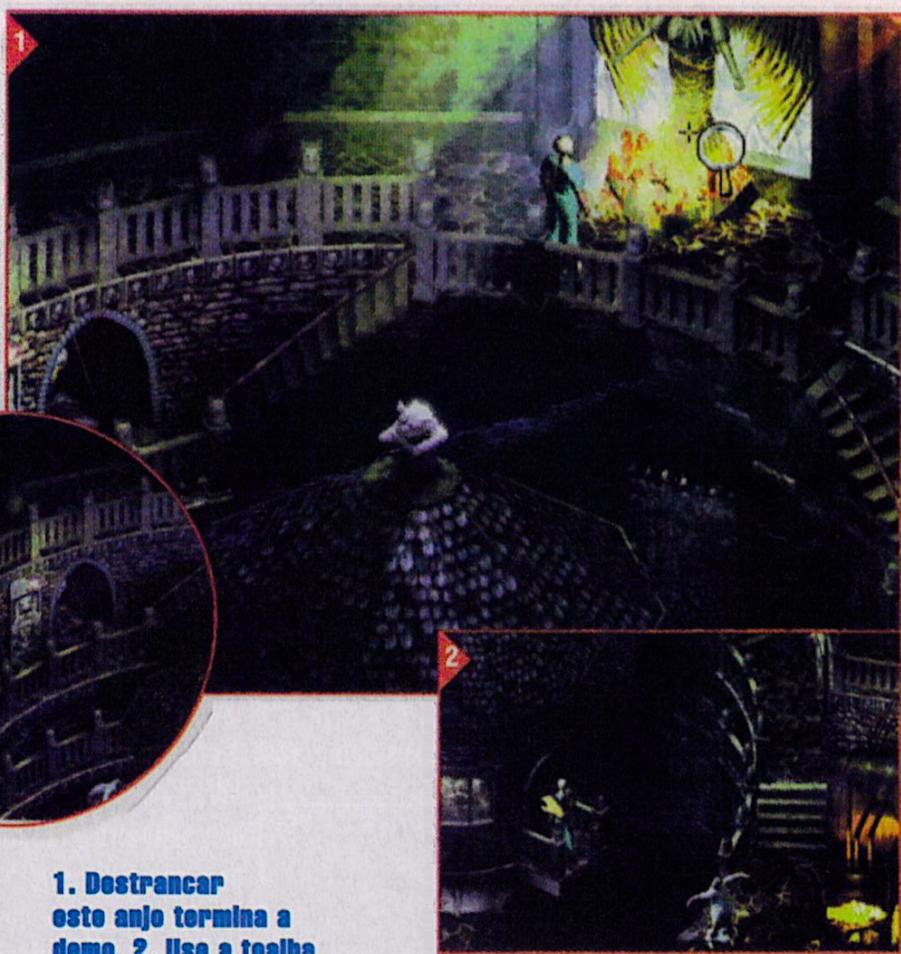
Pentium 90MHz, 16MB de RAM, espaço de 60MB no disco rígido, gráficos SVGA, placa de som compatível com Windows.

Sanitarium

SANITARIUM é um novo jogo de aventura desenvolvido pela DreamForge e publicado pela recém-chegada ASC Games. Você tem o papel de uma vítima de amnésia tentando descobrir quem é e onde está. O mundo não apenas parece um tanto surreal e perturbador, como ainda você se encontra em uma espécie de sanatório.

A demo situa-se no primeiro "capítulo" do jogo, a ala de tratamento mental. A interface é do tipo básico para jogos de aventura: mantendo-se pressionado o botão direito pode-se mover na direção da seta, clicando-se o botão esquerdo pode-se iniciar uma determinada ação. A ação é uma das seguintes: examinar (a lente de aumento), falar (os lábios que se mexem) ou usar/pegar (a mão). Clique em seu próprio personagem para acessar o inventário quando quiser usar itens.

Primeiramente, você provavelmente vai querer acabar com a campanha que está enchendo sua cabeça. Vá para a esquerda do local onde começou o jogo e desligue o alarme. Então vá para duas celas a partir da sua e pegue a toalha. Suba as escadas e continue para a direita, passando a estátua do anjo. Pare quando atingir o topo do cabo de força. Use a toalha no cabo para acessar a torre no meio. Abra a porta, entre na torre e conserte o conjunto de monitores no meio (alinhe os fios, da esquerda para a direita, da seguinte forma: vermelho, amarelo e preto). Após ver o vídeo, o cofre deve abrir e você pode pegar a chave. Volte ao anjo e use a chave na base da estátua para finalizar a demo. ☺



1. Destrancar este anjo termina a demo.
2. Use a toalha no fio para ter acesso à torre, entre, e estará perto do fim.
3. Você sabe que alguma coisa está acontecendo quando tom um cara repetidamente dando pancadas com a cabeça numa parede.

Sistema Mínimo Requerido

Pentium 75 ou melhor, 16MB de RAM, Windows 95, espaço de 60MB no disco rígido, gráficos SVGA.

Oddworld: Abe's Oddyssey

Numa olhada por cima, ABE'S ODDYSEE pode não parecer nada novo: um jogo de plataforma/estratégia que requer a conclusão com sucesso de vários movimentos difíceis de avançar. Mas quando você joga na versão demo, perceberá que a personalidade do jogo está longe de ser comum. Você atua no papel de Abe, um trabalhador escravo na indústria de empacotamento de carne Rupture Farms que está tentando levar seus companheiros Mudokons à liberdade. Sua missão nessa demonstração, apesar de não ser citada imediatamente, é resgatar 15 trabalhadores. A demo dá uma boa idéia dos quebra-cabeças na parte



Controles

| | |
|---------------------------|--|
| Virar-se esquerda/direita | Setas esquerda/direita |
| Correr | Shift + setas esquerda/direita |
| Andar devagar | Alt + seta esquerda/direita |
| Arremessar | Z + direção |
| Pular | Barra de Espaço |
| Ação | Ctrl |
| Agachar-se | Seta para baixo |
| Rolar | Agachar, depois seta esquerda/direita |
| Parar/levantar/entrar | Seta para cima |
| Rolar correndo | Shift + X + seta esquerda/direita |
| Pular correndo | Shift + espaço + seta esquerda/direita |
| Pausa/menu | Esc |
| Falco | 1-8 |
| Cantar | 0 |

inicial do jogo. Neste episódio, Abe tem que passar pelos guardas, conhecidos como Sligs, enquanto faz com que seus companheiros de trabalho sigam-no até os portais para a liberdade.

No início, apenas tente movimentar Abe, enquanto segue as indicações dos sinais tutores em cada tela. Estes lhe dirão como os controles funcionam e darão uma amostra do estilo de jogo em plataformas. No início, os sinais irão ajudá-lo, mas tome cuidado porque algumas das instruções irão resultar na morte precoce de seus companheiros. Portanto, ao jogar pela primeira vez, apenas divirta-se e pegue o jeito dos mecanismos e da capacidade de fala do Abe.

Uma vez que estiver pronto para tentar completar a demo, ignore os sinais e vá com aqueles controles que conseguiu aprender na primeira vez. Uma das habilidades mais importantes de Abe é cantar. Se você cantar perto de um Slig que não pode vê-lo, passará a possuí-lo. Com o Slig sob seu controle, pode atirar com suas armas (aperte Z), matando outros Sligs, ou levá-lo à morte. É possível cantar para acelerar a morte do Slig.

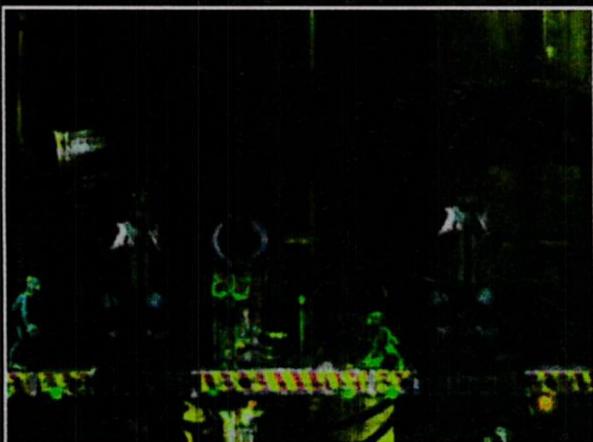
Fazer com que seus companheiros façam o que você quer que eles façam é meio entediante. Às vezes é preciso levá-los a lugares diferentes na mesma tela, ou levá-los a diferentes telas, só para mantê-los fora de perigo. ☹

Sistema Mínimo Requerido

Windows 95, Pentium 120 ou superior (166 recomendado), 16MB de RAM (32 recomendado), CD-ROM 4x, placa de som compatível com Windows 95, gráficos SVGA.

Chances e Metas

Na maior parte do tempo, levar os Mudokons à liberdade é bem fácil, mas as situações em que você os encontra passa a ser mais e mais desafiadoras. Na tela à esquerda, a alavanca no meio controla a frequência dos moedores de carne. Ajuste a velocidade para que sempre esteja levando seus camaradas Mudokons através do moedor mais lento (isto pode ser feito dizendo "Follow me" ou



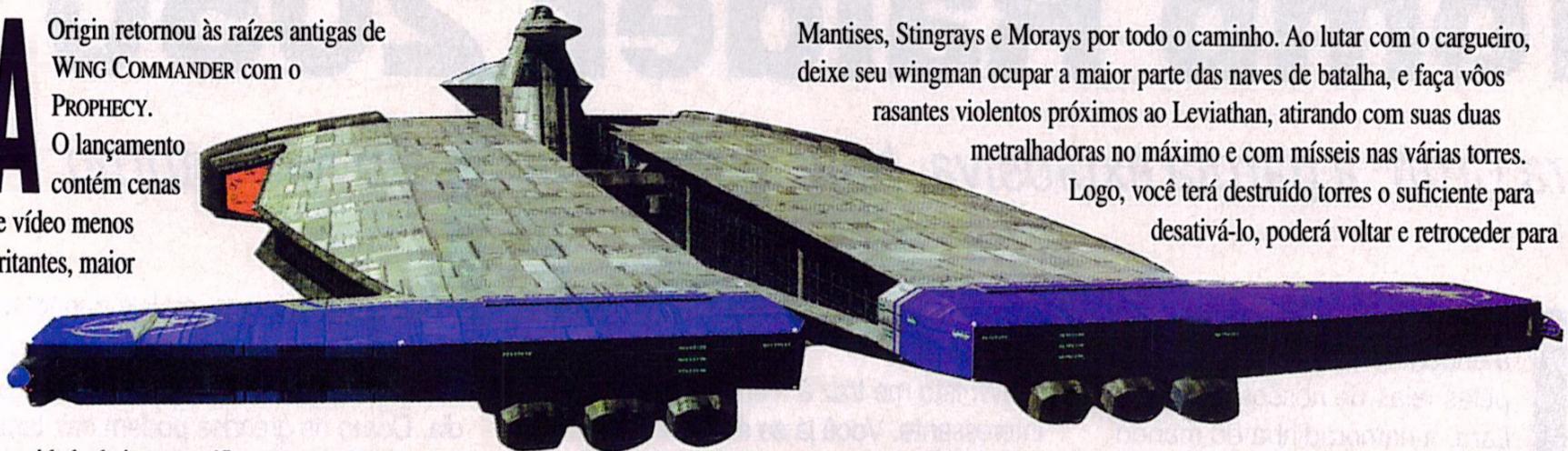
"Wait" em vários intervalos). Seus companheiros não podem rolar, pois assim você terá de ser rápido para impedir suas mortes.

A tela à direita esconde duas coisas. Primeiro, há um Mudokon disfarçado na sombra à esquerda. Tire-o de lá dizendo "Hello" e "Follow me". A segunda parte é que o lado direito da tela não é impenetrável, apesar de parecer.



Wing Commander: Prophecy

A Origin retornou às raízes antigas de WING COMMANDER com o PROPHECY. O lançamento contém cenas de vídeo menos irritantes, maior



Mantises, Stingrays e Morays por todo o caminho. Ao lutar com o cargueiro, deixe seu wingman ocupar a maior parte das naves de batalha, e faça vôos rasantes violentos próximos ao Leviathan, atirando com suas duas metralhadoras no máximo e com mísseis nas várias torres. Logo, você terá destruído torres o suficiente para desativá-lo, poderá voltar e retroceder para

capacidade de jogo e gráficos estupendos quando usamos uma placa 3Dfx. Esta versão demo contém quatro missões, mas você irá jogar apenas três, pois a sua performance na segunda missão determina qual será a última. O objetivo é o mesmo; é só uma questão de dificuldade.

TÁTICAS DA MISSÃO

A primeira missão é uma varredura padrão em linha reta. Esta missão deve ser bem tranqüila, já que a maioria dos inimigos são Morays, a nave básica de reconhecimento do inimigo. Um Moray é altamente ágil em manobras, mas contém poucos equipamentos e escudos. Não gaste um míssil com esses caras; faça o serviço com as metralhadoras.

Após limpar os dois primeiros pontos de navegação e atingir o último, você verá a primeira Mantis. A Mantis parece ser a nave da Superioridade Espacial Alienígena porque carrega mísseis, metralhadoras e pesados canhões de plasma. Estes são os itens que devem receber seus mísseis, tanto para enfraquecer sua blindagem como para acabar de vez com eles. Depois de destruir o esquadrão de Mantises, a primeira missão acaba.

A próxima missão pede uma escolta para dois transportadores e um esquadrão de bombardeiros. Na primeira vez que você os encontra, eles estarão sendo atacados por Morays. Destrua os Morays e uma esquadra de Mantises escoltada por Morays irá aparecer. Você se lembra dos primeiros WING COMMANDERS? Os caças só o distraem da ameaça real? Isto significa que você deve ir atrás das Mantises primeiro, já que cada uma tem poder de fogo para destruir um transportador. Depois, irá encontrar uma nave pouco comum: a Ray. Ela é diferente pelo fato de que, quando destruída, os pequenos satélites que a orbitam transformam-se em naves individuais chamadas Remora, que são bem chatas de serem derrubadas. Este é apenas um exemplo da tecnologia Alien em funcionamento (2).

Então, você vai dar de cara com uma força de ataque pesado, composta por Morays, Mantises e uma nova nave: a Stingray (1). Esta nave é uma séria ameaça, porque três delas podem combinar-se momentaneamente numa nave gigante com poder altamente destruidor. São necessárias três Stingrays para formar uma nave animal, então sua prioridade deve ser destruir pelo menos uma delas. Neste ponto, avalie os sobreviventes. Se um transportador e todos os bombardeiros forem até o fim, você vencerá (3). Mas se os dois transportadores se forem, a missão será um fracasso.

Seu objetivo na terceira missão é destruir o Leviathan, o cargueiro alienígena. Se falhou na missão anterior, terá de encarar onda após onda de

marcar uma vitória.

Se você venceu na missão anterior, a vida será bem mais fácil. Limpe as esquadras de inimigos em cada ponto de navegação para proteger os bombardeiros (sempre vá na seguinte ordem: Stingray, Mantis e Moray). Quando chegar a vez do Leviathan, repita os vôos rasantes, mirando, também, nos emissores de escudo projetados em direção à traseira. O Leviathan será destruído bem mais rapidamente, e você pode voltar a limpar as naves. No caminho de volta, será surpreendido por uma Ray, mas acabe com ela e as Remoras, para encerrar a missão. ☺



Controles

| | |
|---------------|--|
| Esc | (Durante o vôo) Menu de opções |
| A | Piloto automático |
| Ctrl+E | Ejetar |
| G | Circular através das metralhadoras |
| F | Metralhadoras no máximo |
| M | Circular através dos mísseis |
| T | Circular através dos alvos |
| L | Travar alvo |
| Y | Igualar velocidade com o alvo |
| R | Mirar no próximo adversário (para capital ships) |
| Ctrl+O | Ver os objetivos da missão |
| C | Mostrador de comunicação |
| D | Mostrador de danos |
| Ctrl+N | Mostra mapa de navegação |

Sistema Mínimo Requerido

Pentium 166 ou superior (133 ou superior com placa 3D), 32MB de RAM, Windows 95, espaço de 75MB no disco rígido, DirectX 5.0, placa de vídeo SVGA com 2MB de RAM, placa de som compatível com Windows 95, joystick.

Tomb Raider 2050

Lara Croft: a garota explosiva, hoje detonada, prepara seu retorno

Já faz tempo que nos habituamos a encontrar Lara Croft passeando pelas telas de nossos micros. Lara, a namoradinha do mundo dos games, acabou se perdendo algumas décadas atrás. Assim, depois de 40 anos fora das aventuras digitais, ela está tentando retornar em **TOMB RAIDER 2050**. *CGW Brasil* esteve com esta inglesa polígama e enclausurada, ex-top-model, para descobrir o que ela andou fazendo todos estes anos.

CGW: E então, você está tentando um retorno? Como que é estar de volta depois de tanto tempo?

CROFT: Eu me sinto ótima (fala exalando uma forte baforada de seu imenso cigarro). Estou finalmente voltando às minhas raízes. Tive muito prazer em detonar todos aqueles maníacos de computador alguns anos atrás. Infelizmente, quando outro sucesso se aproximava, eles me abandonaram. Fui jogada no armário junto com outras manias esquecidas. É isso mesmo, eu vi todos aqueles jogadores ficando malucos com qualquer coisinha que piscasse em suas telas, mas não me importei, eu sabia que eles voltariam para mim. Bem, preparem-se porque a mamãe aqui está de volta.

CGW: Você não está muito velha para voltar?

CROFT: Sai fora, jacaré. Talvez eu não esteja tão gatinha como costumava ser, mas ainda tenho mais sedução que qualquer uma dessas gatinhas no cio.

CGW: Bem, vamos ser mais civilizados.

CROFT: Tudo bem, vou ser honesta com você. Eu vi o jogo **DEATHTRAP DUNGEON XXI**, estrelado por aquela safada da Red Lotus, e pensei: se ela pode fazer isto, eu também posso. Red Lotus não tem nada melhor que eu.

CGW: Há rumores que você encontrou seu marido, o senhor Nukem, em uma vibrante aventura com ela.

CROFT: Bundão! Eu já tinha mandado aquele b... passear muito tempo antes dele correr para ela. Foi uma pena, ele era

realmente um T... , mas não tenho planos com ele.

CGW: Isto me traz à mente uma pergunta interessante. Você já se sentiu explorada pela indústria de games? Você não tem sido escalada para um papel desde que a Eidos começou a produzir games com gravidade.

CROFT: É isso aí. Mas não me fiz apenas por ter um belo par de seios e shorts que destacavam a minhas coxas. Eu tenho aqueles movimentos de matar qualquer jogador.

CGW: Entendo. Mas que movimentos você pode fazer agora que alguém gostaria de ver?

CROFT: Muita coisa, seu gostosinho. Pressione as teclas certas e eu rapidamente tomo um gole e despedaço a garrafa na cabeça dos bandidos. Com os novos efeitos de transparência e fumaça, posso jogar tanta fumaça que chego a confundir um exército. Vamos ver se aquela safada da Lotus pode fazer isto. E espere para ver o meu jogo de pernas, posso quebrar sua cabeça como se fosse um ovo cru (tosse e escarra).

CGW: Bem, vejamos, aquela que foi um grande personagem de game, transformou-se em uma sombra daquilo que já foi um dia. Como os grandes podem cair tanto?

CROFT: Escute aqui, mais um comentário sobre meus peitos e vou te mostrar um daqueles movimentos de pernas agora mesmo. Só tenho que lembrar quais são as teclas que tenho que pegar. Afinal, quem mudou esta interface? Designers histéricos não conseguem deixar ninguém em paz! ☹



VOCÊ NÃO VAI ACREDITAR NO QUE VAI VER

Atlantis

A Lenda Perdida

4 CDs

LANÇAMENTO
EM PORTUGUÊS

O visual
gráfico
mais
premiado
da Europa,
agora
totalmente
em português.

Viaje no tempo e entre no mundo de Atlantis,
uma civilização rica em beleza e sofisticação.

A Rainha Rhea desapareceu misteriosamente e cabe a você, Guardiã,
descobrir a verdade e encontrá-la, se é que ela ainda vive...



Incríveis gráficos
em 3D panorâmico



50 personagens
e 5 destinos



Fantásticas
tecnologias

Distribuição Exclusiva

RIO DE JANEIRO (021) 533-3200
SÃO PAULO (011) 820-5160

MSD
MULTIMÍDIA

Os melhores
lançamentos em
CD-ROM

Se a gente colocasse mais realismo, sua vida estaria em jogo.



"O melhor simulador de todos os tempos"
PC GAMER

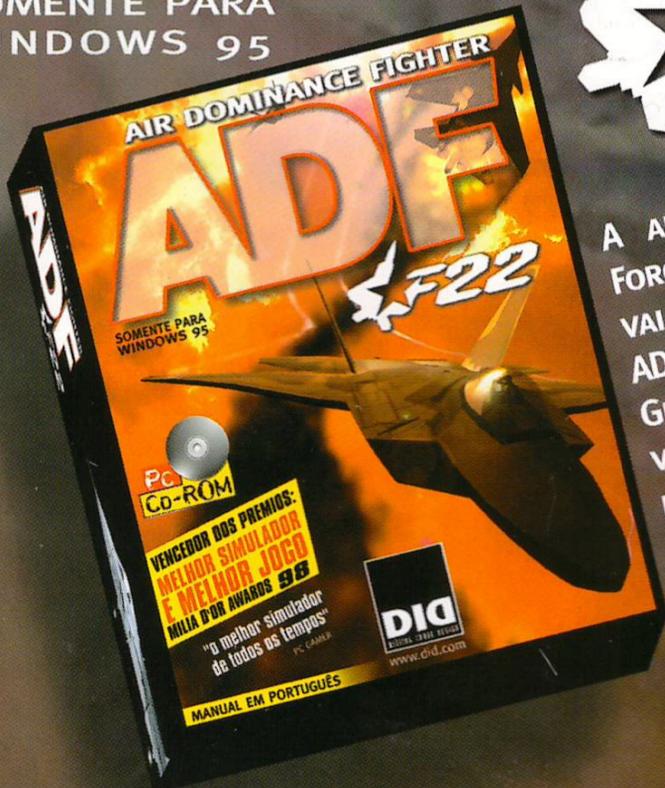


AIR DOMINANCE FIGHTER

ADF

SOMENTE PARA WINDOWS 95

F22

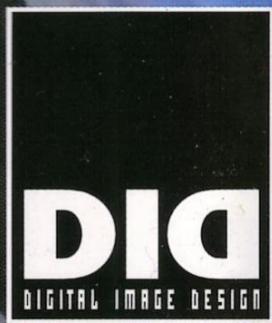


A ARMA MAIS PODEROSA DA FORÇA AÉREA AMERICANA, AGORA VAI ESTAR SOB O SEU COMANDO. ADF - AIR DOMINANCE FIGHTER. GRÁFICOS IMPRESSIONANTES, VISÕES MÚLTIPLAS DA CABINE E DOS ALVOS ACOMPANHADOS DAS ARMAS MAIS DEVASTADORAS JÁ DESENVOLVIDAS VÃO DEIXAR VOCÊ COM A SENSÇÃO DE ESTAR NO DOMÍNIO DESSA SUPER MÁQUINA.

**VENCEDOR DOS PRÊMIOS:
MELHOR SIMULADOR
E MELHOR JOGO
MILIA D'OR AWARDS 98**



INFOGRAMES



www.did.com



À venda nas lojas:

Rio - Livraria Ciência Moderna, Livraria Sodiler, Tech Shop, Comp Rio Informática, Ciência Moderna Computação, Emoção Virtual, Zetterati Arte e Cultura, Livraria Ciência Nova, New Ness Informática, Microlândia, Só Software • SP - Plug Use, Brinquedos Laura, Tecnomania Informática, Star Way Computer, Galassi, Norte Comp, Santana Revisa, Bit in Byte • PE - Index Informática, Gam Informática, Computer 1 • RS - Livraria do Globo, Reminsul, Digimer. Seja também uma revenda autorizada Infogrames - entre em contato conosco: (021) 283-4531 ou visite a nossa Homepage: www.infogrames.com