

VideoGame APRESENTA A MELHOR REVISTA DE JOGOS PARA COMPUTADOR

ANO 1 - Nº 1 - CR\$ 290,00

COMPUTER games

SIGLA
EDITORA

**AÇÃO: GODFATHER,
OUT OF THIS WORLD...**

**CLÁSSICOS: INDY 500, TETRIS,
PRINCE OF PERSIA, LARRY 5...**

**ESPORTES: JIMMY CONNORS,
GREENS, MICHAEL JORDAN,
HARDBALL III**

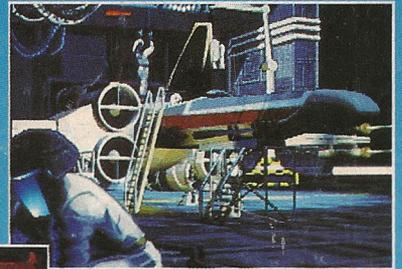
**PLACA DE SOM:
ESCOLHA A MELHOR**

BBS: JOGO POR TELEFONE

VÍRUS: SAIBA COMO EVITAR

X WING

FAÇA SUA
PRÓPRIA GUERRA
NAS ESTRELAS



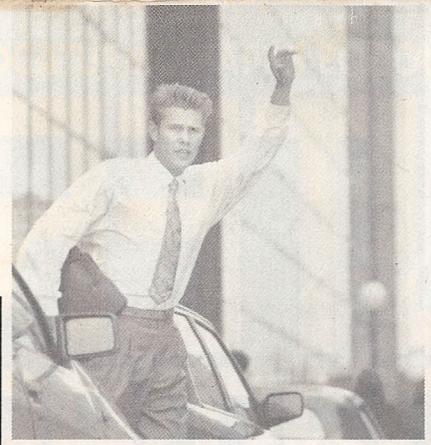
INDIANA JONES

UMA NOVA AVENTURA
DIFERENTE DO FILME

WORLD CIRCUIT

APROVEITE AO MÁXIMO
AS EMOÇÕES DA
FÓRMULA 1 EM
SEU COMPUTADOR



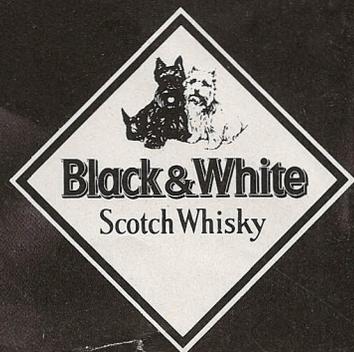


DAY IS GREY

IMPORTADOR EXCLUSIVO: M. CHANDON / PROVIN L.TDA.
TELS.: SP (011) 852-8388 - RJ (021) 266-4070 - RS (054) 262-2.099



THE NIGHT IS BLACK & WHITE



Índice

- 4 - Softs
- 7 - Cartas

AÇÃO

- 8 - Dragon's Lair: Escape From Singe's Castle
- 10 - Out Of This World
- 12 - The Godfather

CD-ROM - MULTIMÍDIA

- 13 - The 7th Guest; Dune; King's Quest VI

ESPORTES

- 14 - Jimmy Connors Pro Tennis Tour
- 15 - Michael Jordan In Flight; Greens; Hardball III



Dragon's Lair



Jimmy Connors

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Mig-29M

SIMULADORES

- 16 - X-Wing
- 20 - World Circuit
- 22 - Mig-29 M

ADVENTURES

- 23 - Alone In The Dark
- 26 - Indiana Jones And The Fate Of Atlantis
- 28 - Rex Nebular

ESTRATÉGIA

- 30 - Lemmings
- 31 - Civilization

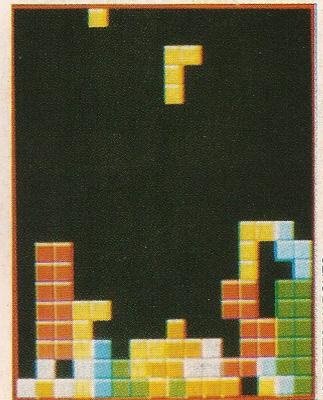
CLÁSSICOS

- 34 - Indianapolis 500: The Simulation
- 36 - Prince Of Persia
- 37 - Prince Of Persia 2: The Shadow & The Flame
- 38 - Leisure Suit Larry 5
- 39 - Tetris Classic



Lemmings

NORBERTO MARQUES



Tetris

NORBERTO MARQUES

- 40 - BBS
- 43 - Vírus
- 44 - Placas de Som
- 46 - PC VIP; Upgrade

Ao Leitor

A vida de muitos - inclusive a nossa - tem muito mais chips do que poderíamos sonhar há alguns anos atrás. Depois do Vídeo, veio o Videogame (não por acaso, todas revistas da Sigla Editora) e finalmente o Computador se instalou também na casa de milhares de brasileiros. E, mesmo numa vida bastante informatizada, é necessário o lazer, alguns momentos de "fazer-nada-e-divertir".

Diversão informatizada e sem culpa é sem dúvida sinônimo de jogos no microcomputador, os Computer Games, título desta nova revista da Sigla, especializada em games de PC, prima irmã mais sofisticada da consagrada VideoGame. Desnecessário dizer que existem leitores: basta ver os *best sellers* entre os games que aportaram no Brasil, e o World Circuit é apenas um exemplo.

Necessário dizer que um game no computador é sem culpa, pois além de agilizar raciocínio e habilidade motoras, esta diversão representa treinamento e maior intimidade com a informática, uma atualização necessária neste limiar de século.

Nesta primeira edição de *Computer Games* sem dúvida selecionamos boa parte daquilo que julgamos o melhor e mais importante. Mas claro que não é tudo e talvez tenhamos "errado o alvo" em alguns casos. Quem melhor pode nos dizer o quanto de acerto e de erros tivemos é você, leitor, e pedimos sua ajuda. Escreva, critique, elogie ... participe. Só você pode nos ajudar a fazer uma segunda edição ainda melhor.

Josias Silveira



Com gráficos como de desenho animado, MM2: Day Of The Tentacle mistura aventura e humor.



Maniac Mansion 2 no Brasil

Quem se lembra dos simpáticos "monstros" Green Tentacle e Purple Tentacle, de *Maniac Mansion* (LucasArts), pode ir se preparando: é que agora eles voltam com tudo em *Maniac Mansion: Day of The Tentacle*, também da LucasArts, uma incrível seqüência deste clássico dos adventures. O game sai no Brasil pela BraSoft Games, nas versões em disquetes e CD-ROM.

Day Of The Tentacle usa e abusa dos recursos de desenho animado, o que garante muito humor na aventura. Tudo começa quando o desastrado Dr. Fred Edison passa a despejar lixo tóxico em um riacho atrás de sua mansão. Os tentáculos de estimação do cientista descobrem o riacho e Purple não resiste: bebe a água e se transforma em um ser diabólico, super-inteligente e poderoso, e o pior: com sérias intenções de dominar o mundo. Aí está o problema, que os três heróis Bernard (um "micreiro" nato e fera no primeiro adventure *Maniac Mansion*), Hoagie (músico de uma banda *heavy metal*) e Laverne (um estudante de medicina) têm de resolver.

A versão em CD de *Day Of The Tentacle* é incrível: todos os diálogos foram gravados por atores norte-americanos profis-

sionais, o que garante grande realismo das cenas e muito humor. Também inclui todos os efeitos especiais da série de desenhos animados da TV norte-americana da Warner. A versão em disquetes possui uma longa introdução com diálogos e vozes, e, durante o game, volta a conhecida estrutura de sentenças. *Day Of The Tentacle* foi desenvolvido por Tim Schafer e Dave Grossman, os mesmos de *The Secret Of Monkey Island* e *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge*.



Decisão importante em MM2: ir ao passado.



Indy Car Racing: realismo é o ponto forte.

F-Indy simulada

IndyCar Racing promete ser um dos grandes lançamentos do ano em simulação de corridas de automóvel. Não é para menos: o game está sendo desenvolvido por Dave Kaemmer, o mesmo de *Indianapolis 500: The Simulation*. Kaemmer está caprichando: estarão presentes grande variedade de pistas, como traçados

de rua, ovais, e claro, o legendário Indianapolis Motor Speedway, sendo baseado no atual campeonato de F-Indy.

IndyCar Racing promete muito nos detalhes. A técnica utilizada, a de gráficos poligonais, somada a uma técnica especial chamada *3-D Super Texture*, permite que a marca de borracha dos pneus no tra-

çado ideal vá se definindo durante a corrida, além de outros detalhes. As possibilidades de regulagens do carro também serão complexas: além das regulagens possíveis em Indy 500 (veja reportagem à



página 34) foi acrescentado ajuste do balanço de freios e até teste do motor em dinamômetro.

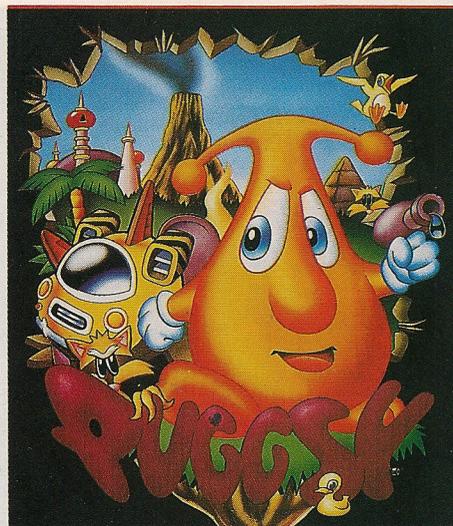
A simulação também deve ser excelente. Segundo Kaemmer, "o movimento do joystick foi mapeado diretamente nas rodas da frente do carro. Quando acionado, dá início a uma série de cálculos do computador, que leva em conta o momento da virada, a temperatura dos pneus, o grip da pista, o acerto do carro e até a força-peso provocada pelo combustível no tanque, definindo então a reação do carro." O novo game está sendo criado pela Papyrus Publishing, Inc., e será distribuído pela Virgin Games a partir de Outubro deste ano.



Em Lemmings 2: The Tribes (acima e abaixo), novas habilidades. Pugsy (dir.) usa ferramentas para escapar de ciladas.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



DIVULGAÇÃO

Novos games de estratégia

A Psygnosis, softwarehouse norte-americana famosa por games de estratégia, como *Lemmings*, está lançando três novos games de estratégia: *Lemmings 2: The Tribes*; *The Creepers* (já disponíveis) e *Pugsy*, previsto para setembro.

Sem dúvida, o best-seller da empresa é mesmo a série *Lemmings*. Os lemmings são, no game, criaturas completamente estúpidas que, invariavel-

mente, caminham direto para a morte. Cabe ao jogador atribuir certas habilidades aos animais para que eles construam o caminho para casa. Na nova aventura, tribos diferentes de lemmings, como os *Beach Lemmings* (lemmings na praia), *Sport Lemmings* (lemmings esportistas) e *Polar Lemmings* (lemmings polares) possuem habilidades variadas e cenários incríveis e desafiantes.

Creepers é bem ao estilo *Lemmings*. Os *Creepers* são lagartas que devem ser conduzidas em segurança através de ambientes cheios de bombas, abismos e muitas armadilhas. Caso tenham sucesso, transformam-se em borboletas — o destino de toda lagarta. São 70 fases, em nível crescente de dificuldade (do *Easy*, fácil ao *Brutal*, este na categoria quase impossível), e gráficos VGA 256 cores.

Pugsy completa a série de lançamentos. O pequeno alienígena tem problemas com sua nave espacial e resolve aterrissar em um planeta próximo, que julga deserto. Só que o planeta não é tão deserto assim e sua nave acaba desaparecendo. Cabe ao jogador ajudá-lo neste mundo hostil, tendo à disposição ferramentas como bombas, armas, pistolas de água, velas, balões e até dinamite. *Pugsy* tem 17 ambientes diferentes, divididos em 51 fases em nível crescente de dificuldade.

NOTAS

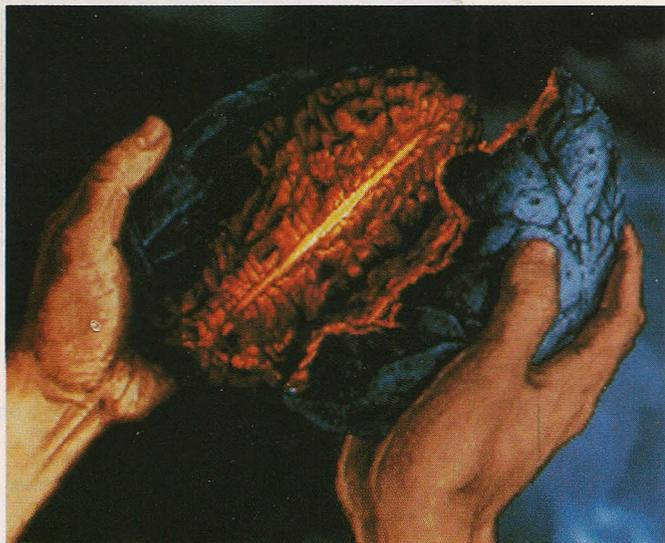
➤ O Brasil ganha mais um distribuidor de games para IBM-PC e compatíveis. Trata-se da Tec Toy, que chegou ao mercado em junho deste ano com um pacote inicial de 9 títulos: *Shadowlands*, *Pit Fighter*, *Monkey Business*, *Night Hunter*, *The Gold Of The Aztecs*, *Rotox*, *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*, *The GodFather* e *Mig-29 Flight Simulator*. Os três últimos estão em reportagens desta edição de *Computer Games*.

dução de jogos para videogames, anunciou sua entrada para o mercado de jogos para computadores IBM-PC e compatíveis e Amiga. Os primeiros títulos que chegam ao mercado são *Mortal Kombat* e *WWK Super Wrestlingmania* (luta), *Smash TV* (baseado em sucesso da TV norte-americana), *Incredible Crash Dummies* e *Terminator 2: The Arcade Game* (ação). Os jogos serão distribuídos pela *Hi-Tech Expressions*.

clássico *Indianapolis 500: The Simulation*, tem uma boa notícia para os amantes deste simulador de corridas: já está à disposição uma BBS (*Bulletin Board System*) com todas as informações, configurações recomendadas e outras dicas deste game. Há também um *upgrade* do Indy que dá suporte para a placa de som *Sound Blaster* em micros 386 / 486, desenvolvido em conjunto com a Electronic Arts (que publicou o jogo). A BBS também dá informações sobre outros produtos da Papyrus. O número: (617) 576-7472, Somerville, Massachusetts, EUA.

➤ A Acclaim Entertainment, Inc., softwarehouse famosa pela pro-

➤ A Papyrus Publishing, Inc., responsável pelo desenvolvimento do



The Dig, primeiro game de Steven Spielberg: um adventure com muita ficção e gráficos belíssimos.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Spielberg estreia no PC

O ano é o de 1998. Um asteroide gigantesco ruma em direção à Terra. A colisão parece inevitável. Um ônibus espacial, chefiado por Boston Low, parte em missão desesperada para evitar a catástrofe, mas acaba caindo em uma armadilha de alienígena e acaba em um planeta hostil e a anos-luz da Terra. Assim é *The Dig*, uma fantástica aventura espacial que marca a estreia de ninguém menos do que Steven Spielberg nos games para computadores. A exemplo de seus filmes, Spielberg caprichou no roteiro. Ele coloca o jogador nas botas

magnéticas de Boston Low, comandante de uma tripulação de exploradores espaciais. Perdidos em um planeta longínquo, Low explora as ruínas de uma antiga civilização, luta contra o medo e a traição de sua equipe e ainda deve descobrir a chave tecnológica dos alienígenas para poder voltar à Terra — se é que ela ainda existe.

The Dig tem também a participação de Brian Moriarty, game designer de *Loom* (LucasArts), *Wishbringer* e *Zork* (Infocom), e será lançado em dezembro deste ano pela LucasArts.

Vale a pena esperar!



Novos acessórios

A BraSoft Games apresentou na 7ª FenaSoft, realizada entre 20 e 23 de julho deste ano em São Paulo (SP), toda a linha de placas de som *Sound Blaster*, da Creative Labs, e três joysticks de alta performance para micros IBM-PCs e compatíveis.

Entre as placas de som, ficariam disponíveis três modelos: a *Sound Blaster De Luxe* (8 bits), com sintetizador de frequência modulada (FM) de 11 vozes, entrada e saída para canal digital de voz e compatibilidade com Windows 3.1; a *Sound Blaster Pro De Luxe* (8 bits), com sintetizador FM estéreo, 24 canais, canal especial para voz digitalizada, compatibilidade com Windows 3.1 e interface para drives de CD-ROM; e a *Sound Blaster 16 ASP* (16 bits), com sons digitalizados e

qualidade de CD, interface para kits multimídia e CD-ROM. As três placas vêm acompanhada por pacotes de *softwares* que incluem games e aplicativos.

Entre os joysticks, os novos lançamentos incluem o *Flight Stick*, tipo manche, e o *Virtual Pilot*, idêntico a um manche de avião e ideal para simuladores de voo, ambos da CH Products. Também está sendo lançado o *G-Force*, da Suncon Technologies, que é um controle tipo manche em 'U', também indicado para simuladores de voo e de corridas.



★ NOTAS ★

A BraSoft games lançou também na 7ª Fenasoft, em São Paulo (SP), 30 novos títulos para PC, e outros cinco títulos para PC / CD-ROM. Os principais são *Day Of The Tentacle* (LucasArts); *Oh, No! More Lemmings*, *Lemmings 2: The Tribes e Creepers*

(Psygnosis), *Space Ace 2 e Dragon's Lair III: Curse of Mordread* (ReadySoft). Os títulos para CD-ROM são: *Day Of The Tentacle* (LucasArts); *Guy Spy e Wrath of The Demon* (ReadySoft); *Animals!* e *World Atlas for Windows* (The Software Toolworks).

King's Quest V (Sierra On Line)

Tenho um problema: Como faço para transformar a árvore com harpa em mulher?

Ricardo Lipas Augusto
São Paulo, SP.

Vá ao castelo do bruxo na floresta e pegue a chave e todos os objetos que encontrar por lá. Feito isso procure uma árvore estranha e use a chave nela. Dentro irá encontrar um coração de ouro. Entregando este coração para a árvore com harpa, ela se transformará em mulher.

Simcity (Maxis)

Ouvi amigos dizendo que existia uma dica neste game chamada "Chuva de Milhões", em que o prefeito fica rico e dólares caem do céu. É verdade? Como se faz isso?

Eduardo S. Armani
São Paulo, SP.

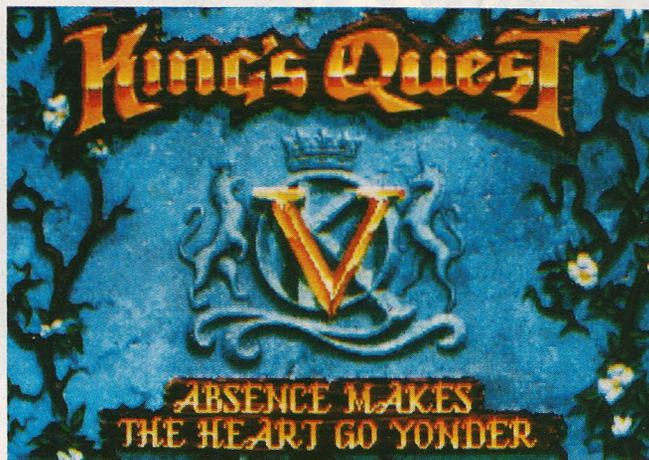
É verdade, e o truque acaba se constituindo em uma verdadeira "mamata". Basta, a qualquer momento, digitar o comando Shift Funds e o prefeito ganhará US\$ 10 milhões. Você pode repetir isso diversas vezes, desde que espere um tempinho entre uma e outra.

Maniac Mansion (LucasArts)

É possível jogar com o mouse? Para que serve o manuscript? Como abrir a medical cabinet que fica na sala do esqueleto? Também não consigo abrir a porta do laboratório secreto que fica no calabouço, mesmo depois de ver o High Score. Será que vocês podem me ajudar?

André Luiz P. Tavares
Alfenas, MG.

É possível jogar com o mouse! Basta digitar Shift-M na tela de escolha de personagens. O manuscript, na maioria das vezes, não serve para nada. Neste game há muitos finais diferentes e, desde que você esteja jogando com o Michael, por exemplo, o manuscript não faz diferença alguma. A porta da medical cabinet não abre. Ela



King's Quest V: chave transforma árvore em mulher.

está ali só para que você perca tempo. E, finalmente, para abrir a porta do laboratório secreto é necessário consertar a lâmpada antes. Dessa forma será possível enxergar o High Score correto no fliperama, que é o código da porta.

Como se faz para ajustar a escada da biblioteca?

Estevão Hagel
Porto Alegre, RS.

A escada está quebrada mesmo e não há razão alguma para consertá-la. Siga em frente!

World Circuit (Microprose)

Tenho um PC AT 386 e fiquei com uma dúvida sobre o jogo World Circuit. Não consegui jogar via modem, nem encontrei nada no manual que explicasse como fazer isso. Como fazer?

Fábio Eduardo Ishida
São Paulo, SP



World Circuit: via modem

Para se utilizar o modem e interligar dois jogadores pela linha telefônica é necessário ter um upgrade do game World Circuit, lançado neste ano pela Microprose. Com o upgrade, é só entrar na opção Link do menu e escolher a opção modem. É possível também ligar dois computadores diretamente, via cabo serial. Neste caso, escolha a opção Direct. A BraSoft Games, que distribui World Circuit aqui no Brasil, está fazendo o upgrade, para quem registrou o programa, gratuitamente. O telefone é (011) 725 3711.

Comanche Maximun Overkill (Novalogic)

Quero saber onde posso comprar, aqui no Rio de Janeiro, jogos para PC, principalmente o "Comanche" que é demais! Um abraço e muito sucesso para vocês.

José Henrique A. Afonso
Campo Grande, RJ.

Games para PC podem ser encontrados no Rio em importadoras e autorizadas que vendem hardware e software para computadores. No caso do Comanche, pode ser que haja alguma dificuldade em encontrá-lo, pois trata-se de um game não distribuído no Brasil. Há, nesse caso, a possibilidade de se importar, ou via Correios, ou via cartão de crédito internacional. No caso dos Correios, entre em contato com alguma loja na exterior solicitando uma fatura proforma com o preço e

o frete do produto. Com esses documentos já é possível ir a uma agência credenciada e solicitar a importação. No caso do cartão, basta fornecer o número à loja e aguardar. Vale lembrar que não há taxa de importação para produtos até US\$ 50,00.

Nova revista

Tenho acompanhado atentamente a Revista VIDEOGAME, pois meu filho é leitor assíduo. Felizmente, de algumas edições para cá, vocês passaram a publicar também jogos para computadores. Particularmente, adrei a reportagem sobre os simuladores World Circuit (Fórmula 1, Microprose) e Falcon 3.0 (vôo). Acredito que, cada vez mais; cresce o interesse sobre esse tipo de game — principalmente pelos pais! Sendo assim, por que vocês não publicam uma edição especial só com jogos para PC?

Ricardo Barros Stein
Rio de Janeiro, RJ

Caro Ricardo, parece que temos a mesma opinião. Os jogos para PC estão mesmo explodindo e ganhando cada vez mais a simpatia do público que usa computadores pessoais. Por isso mesmo, resolvemos não só criar uma edição especial com esses jogos, mas sim uma revista, com projeto mais adequado para o público que consome esses jogos. Esperamos, sinceramente, que você goste desta Computer Games. Não deixe de nos mandar sua opinião. Ela é muito importante.

Nota da Redação

Para participar da seção de cartas, basta escrever para Sigla Editora Ltda. - Revista COMPUTER GAMES. Rua Alice De Castro, no 60, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04515-903. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente. As cartas publicadas nesta edição foram originalmente enviadas para a revista VIDEOGAME, também publicada pela Sigla Editora.

DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Reflexos rápidos garantem boa animação e final feliz.

Dragon's Lair é uma série de games de reação. Explica-se: tudo o que o jogador tem de fazer é observar o que acontece na tela e reagir à situação, dando o comando certo para que o personagem execute a ação. E não pense que vai ser fácil: muitas vezes, as situações são bastante complicadas, e decidir qual o movimento do herói não é tarefa das mais simples. Uma vez

sabendo todos os comandos, *Dragon's Lair* rola na tela como um desenho animado — que vale a pena ser assistido.

As estrelas desta série são o cavaleiro Dirk The Daring, ou Dirk, o ousado — não repare na cara de bobo dele, nem todo mundo é perfeito — e sua fiel namorada, a princesa Daphne. Que, aliás, tem um talento todo especial para se meter

em encrencas. O cenário perfeito para quem gosta de muita aventura. Em *Escape From Singe's Castle*, Dirk tem uma missão dupla: primeiro escapar do castelo do terrível Singe, e, na seqüência, invadir o castelo de Shapeshifter, um terrível feiticeiro que mantém Daphne em seu poder.

O ponto forte de *Escape From Singe's Castle* é mesmo a animação. Sob esse aspecto, o game é perfeito. A movimentação de Dirk e de todos os personagens que compõem cada cena é bastante sofisticada e colorida, dando a impressão de desenho animado. E não é para menos: quem assina o trabalho é Don Bluth, um gênio norte-americano da animação que trabalhou nos estúdios Disney por muito tempo.

Bluth não esqueceu de carregar o game com uma forte dose de humor e de tensão. Quando se dá mal, Dirk faz as caras mais engraçadas, ou se mete em situações bastante inusitadas. E, quando enfrenta algum inimigo, a tensão é grande, principalmente devido à animação: cada comando dado pelo jogador desencadeia uma ação completa de Dirk, com movimentação sofisticada. Por exemplo, a primeira luta no castelo é repleta de ações. Ao ordenar um ataque (com apenas uma tecla), Dirk saca a espada, dá um passo para trás e desfere o golpe, jogando o corpo junto. Claro, o vilão escapa, e a es-



Direcional acionado no momento certo e espadadas (Ins) de Dirk garantem bela seqüência



FOTOS: DAUMER DE GIULI

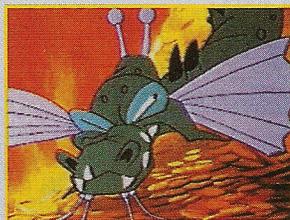


I Dragon's Lair: o primeiro da série.

FILE MANAGER

Fabricante: ReadySoft
 Distribuidor no Brasil: Não há
 Tipo: Reação
 Configuração mínima: PC AT, 640K RAM, adaptador Gráfico CGA, HD
 Memória Instalado: 4,3 Megabytes
 Gráficos: Bitmap, VGA 256 cores
 Som: AdLib, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster
 Controle: teclado, joystick
 Preço médio: US\$ 60,00

A SAGA DRAGON'S LAIR:



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Dragon's Lair é uma série de bastante sucesso, tanto que já conta com quatro versões, e uma quinta que será lançada em outubro deste ano para CD-ROM. A primeira delas, chamada simplesmente *Dragon's Lair*, foi lançada inicialmente em jogos de fliperama, com o software baseado em CD (Compact Disc), no início dos anos 80. Em 1988 veio a tradução para computadores Amiga e, em 1990, *Dragon's Lair* estreou nos IBM PC e compatíveis. Sempre surpreendendo pela animação, nesta primeira aventura Dirk tinha de resgatar Daphne das mãos do terrível Singe The Evil Dragon.





Final feliz:
Após lutar
contra
Shapeshifter,
a hora do
beijo (esq.).



pada acaba fincada nos vãos das pedras da parede do castelo. Nesse momento, é hora de acionar outro comando, mas essa decisão fica por conta de cada jogador.

A música também merece destaque, sendo de grande qualidade, e bastante eficaz no que se refere à ambientação. Ela assume, em cada cena, o caráter de música incidental, e é repleta de efeitos especiais. Ouve-se tudo: o "creck" de cordas prestes a se partir, o crepitar do fogo da lareira, o estrondo dos vulcões, o deslocamento de ar provocado pelos movimentos da espada e, principalmente, os gritos de terror de Dirk ao se deparar com uma situação de perigo. Vale lembrar que esses recursos só estarão disponíveis se houver uma placa de som instalada no computador. Sem ela, todos os efeitos e a música desaparecem, uma vez que o game não aceita o alto-falante interno do PC.

É importante ressaltar também que, em Dragon's Lair, a velocidade da placa de vídeo é bastante importante. Apesar de o jogo rodar até com adaptadores gráficos CGA, ele fica lento demais, perdendo a

graça das animações e até provocando um certo tédio pela demora para se carregar a cena seguinte. O ideal mesmo é usar pelo menos um 386 com pelo menos 25 MHz e uma placa de vídeo VGA colorida.

Mário Fittipaldi

COMANDOS

Estes comandos são comuns para todos os games da série Dragon's Lair.

Setas: Movimentos de Dirk. O referencial é sempre a posição de Dirk em relação ao cenário; do ponto de vista do jogador.

Insert: Na tela de apresentação, inicia o jogo. Durante uma cena, ordena o golpe de espada

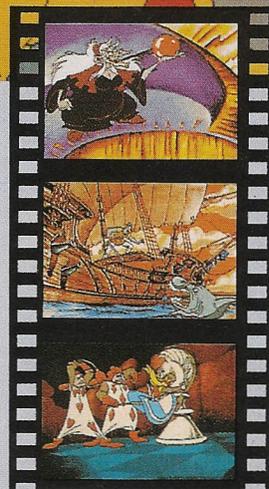
S: salva uma cena. Só há espaço para uma cena salva.

L: carrega a última cena salva.

P (ou Pause): pausa o jogo



FOTOS: DAUMER DE GIULI



III

Dragon's Lair III:
Lançado há pouco, traz a vingança da bruxa Mordread.



II

Dragon's Lair II:
Dirk se aventura no tempo.

A saga de Dirk continuou com *Escape From Singe's Castle* (1991) e, logo depois, em 1992, veio uma emocionante aventura pelo tempo, *Dragon's Lair II: Time Warp* (também transcrita de uma versão de fliperamas em CD). O terrível mago Mordroc rapta novamente a princesa Daphne, levando-a para outra época. Se Dirk não conseguir salvá-la, Mordroc colocará o Anel da Morte em Daphne, aprisionando-a para sempre no tempo. Terrível, não? Esta versão está disponível no Brasil, tendo sido lançada no ano passado pela Brasoft Games.

Mas a aventura não acaba aí. A irmã de Mordroc, Mordread,

volta à carga contra a princesa querendo vingança. É a mais nova aventura do ousado cavaleiro: *Dragon's Lair III: The Curse of Mordread*, lançada em junho de 1993. Mordread, a velha bruxa, não está para brincadeiras, e já começa enfeitando a pobre princesa, aprisionando-a em seu ce-

tro mágico no exato instante em que Dirk calmamente voltava para casa após cortar lenha. Que susto. E, livrando-se do ataque de morcegos, o negócio é sair atrás dela, tentando quebrar o encanto e reaver Daphne. Mais uma vez, a aventura promete.

MF



Um game de ação, com trama complexa e animação perfeita graças aos gráficos poligonais

OUT OF THIS WORLD



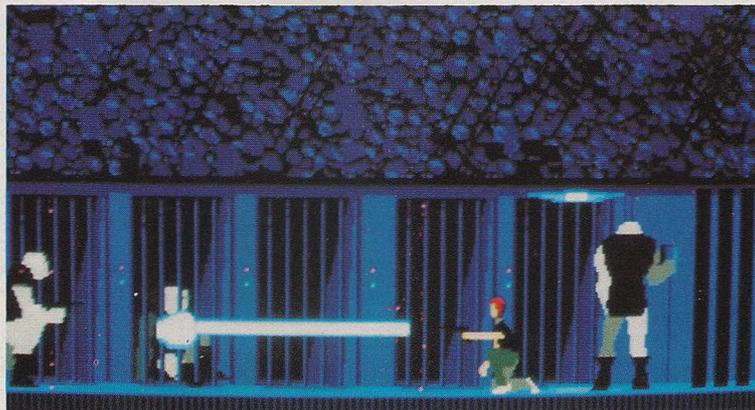
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Acima, o relax durante a experiência. À direita, o cientista preso pelos aliens. Abaixo, o manejo da arma: importante.

Out of This World é um game cativante. É quase um *adventure*, mas todas as cenas são recheadas da mais pura ação. E, ao contrário do que possa parecer, sua trama é bastante complexa, e há muito o que descobrir em cada fase. Tudo começa quando um jovem cientista realiza um experimento com um acelerador de partículas. Algo dá errado e ele é transportado para outro mundo, em outra dimensão. Cercado de criaturas hostis, seu principal objetivo é mater-se vivo. Se puder.

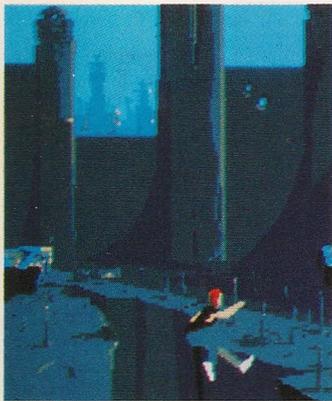
Os cenários são bastante insólitos: as paisagens são tomadas por excesso de tons azuis, que combinam perfeitamente com o clima do jogo. E a utilização de gráficos poligonais transforma *Out of This World* em um verdadeiro desenho animado. Mas para isso, é claro, é necessário aprender e desenvolver um pouco de habilidade com o personagem. Superado esse obstáculo, vem o principal problema: o que fazer?

Esta é a parte mais emocionante. Como em um *adventure*, é preciso descobrir qual deve ser a ação do personagem. Mas também é necessário executá-la — aqui não há a “moleza” de se clicar o *mouse* e esperar o resultado. E o jogador deve ter cuidado: um passo errado significa a morte do cientista. Felizmente, o game volta automaticamente ao começo da cena em que se parou, evitando o tedioso trabalho de se recomeçar desde a primeira fase. Também fornece *access codes* ao término de cada cena, permitindo que se recomece o jogo sempre do local onde se parou.



FILE MANAGER

Fabricante: Interplay, Delphine Software, 1991
 Distribuidor no Brasil: Não há
 Memória instalado: 1,2 Megabytes
 Configuração mínima: PC XT AT-286, 640 KB RAM, HD, adaptador gráfico EGA ou superior
 Gráficos: poligonais, EGA 16 cores
 Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster
 Controle: teclado ou joystick
 Preço: US\$ 45,00



FOTOS: DAUMER DE GIULI

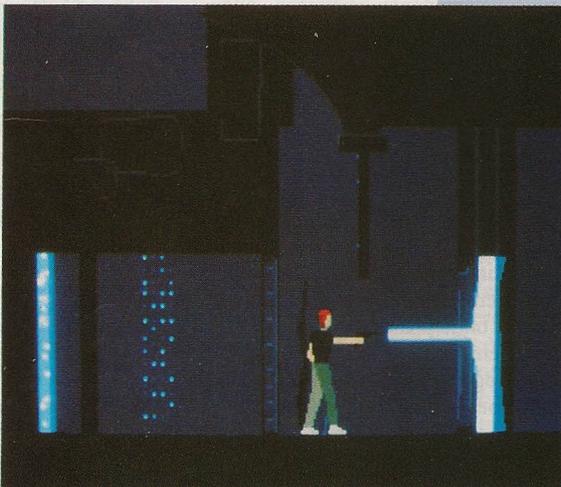
Ao alto e à esquerda, a fuga da prisão. Acima, o resgate do amigo alien. Ao lado, a estância alienígena, já bem perto do final do game.

Durante sua aventura, o jovem cientista pode até mudar de cena sem ter cumprido uma etapa anterior. E, lógico, algo dará errado. Nesse caso, não há alternativa: é necessário descobrir o que ficou faltando lá atrás e voltar para completar as tarefas. Um grande desafio é manter a concentração e ter em mente que nada acontece por acaso: todas as cenas são consequência de uma ação anterior, todas as passagens que se abrem têm uma função.

Para se ter uma idéia do nível de problemas que se enfrentam, logo na primeira fase o jovem cientista tem de escapar de uma pantera furiosa. Mas, até chegar ao encontro dela, deve passar por bichos bastante esquisitos — que têm um veneno mortal. Se todos os bichos não forem esmagados, será impossível fugir da pantera.

E não é só. A partir da terceira cena, há uma sequência de operações dentro de uma caverna que, se não forem executadas corretamente, um alarme que existe mais adiante não poderá ser desligado e, pior ainda, ao se cair em uma sala, ela estará lotada de guardas, sendo impossível passar.

Essas cenas demonstram o nível de complexidade de *Out of This World*. Mas vale a pena encarar o desafio. Principalmente porque, uma vez jogado sem interrupções, o jogo acontece como um desenho animado, mesmo sendo jogado em um AT-286. A música contribui muito para isso, principalmente se houver uma placa *SoundBlaster* instalada. Em alguns momentos chega a parecer que o computador está sendo realmente demolido pelos constantes terremotos desta terra estranha. Sem a placa de som, uma surpresa: *Out of This World* possui ótimos efeitos sonoros — levadas em conta as limitações do alto-falante interno do PC.



Comandos principais

Movimentos

Setas esq e dir (ou 4 e 6) - andar
Espaço (ou Enter ou 5) + setas - correr

Seta para cima (ou 8) - saltar
Seta para baixo (ou 2) - agachar
7 - salto para a esquerda
9 - salto para a direita
ALT-X - sai para o DOS

Arma

Todas as operações executadas com a arma pelo personagem são acionadas pelas teclas ENTER ou Espaço ou 5, quando o personagem está parado. Veja quais são elas:

Sacar - toque "curto" na tecla
Atirar - toques rápidos, depois de sacar a arma

Formar escudo - aperte e segure a tecla, até uma pequena bola de energia se formar na ponta da arma. Em seguida solte a tecla.

Destruir escudos ou paredes - aperte e segure a tecla, até que a pequena bola de energia que forma o escudo virar uma grande bola de energia. Solte a tecla.

Access codes

Out of This World fornece senhas aos jogadores à medida que as cenas vão sendo cumpridas. Desta maneira, quando se retorna ao programa pode-se começar o jogo da cena em que se parou da última vez.

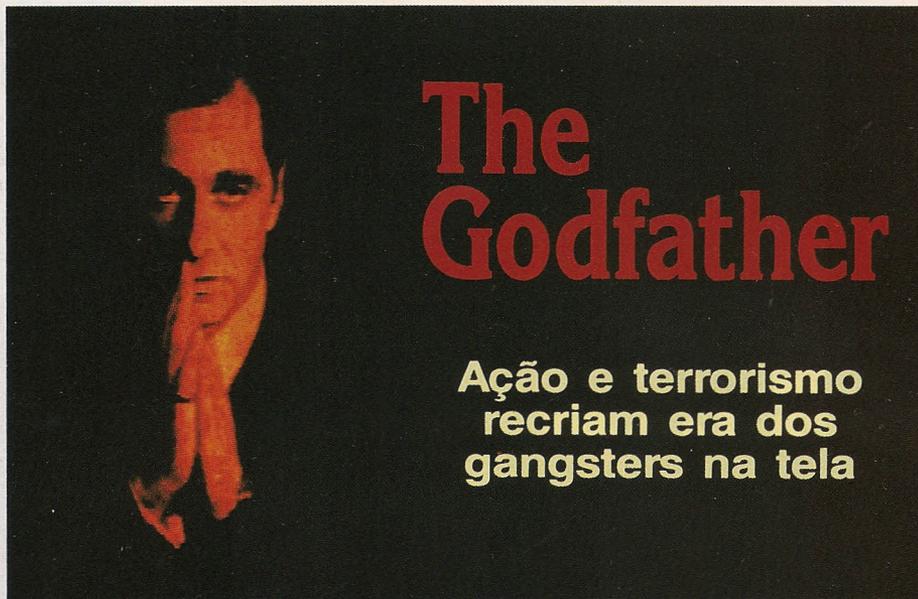
Quem quiser dar uma "passeadinha" por todas as cenas pode usar os códigos abaixo!

ALT-C - entra na tela de **access codes**

5 - seleciona as letras do **access code**

- 2.^a cena: **HTDC**
- 3.^a cena: **CLLD**
- 4.^a cena: **LBKG**
- 5.^a cena: **XDDJ**
- 6.^a cena: **FXLC**
- 7.^a cena: **KRFB**
- 8.^a cena: **KLFB**
- 9.^a cena: **TTCT**
- 10.^a cena: **BFLX**
- 11.^a cena: **BRTD**
- 12.^a cena: **TFBB**
- 13.^a cena: **TXHF**
- 14.^a cena: **CKJL**
- 15.^a cena: **LFCK**

A ajuda do alien é indispensável (alto). Ao lado, o poder da arma.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Nova York, nos anos 40: cenários exploram o clima sombrio da cidade, sempre infestada por gângsters.

Godfather (padrinho, em inglês) é um jogo baseado no filme The Godfather, no Brasil lançado como O poderoso Chefão. Nele é preciso retratar alguns dos passos da família Corleone. São cinco cenários em que tudo o que se faz e atirar, atirar e atirar.

Logo no começo aparece uma foto digitalizada de Al Pacino, que interpreta no filme Michael Corleone, o filho do Chefão e seu herdeiro, junto do logotipo do filme. Em seguida aparece uma boa animação com desenhos, não mais fotos digitalizadas, mas de boa qualidade, com um daqueles jornais que vêm girando e param mostrando a manchete, como num filme dos anos cinqüenta. Então a imagem em preto e branco vai ficando colorida, onde planos da cidade se superpõem, num efeito interessante.

O jogo é muito simples. Você tem apenas que abrir seu caminho à bala, cuidando para não matar transeuntes inocentes. Tudo continua sem grandes surpresas. No pri-

meiro cenário, uma rua de Nova York na década de 40, passa-se por um bar e barbearia, atirando para todos os lados. O segundo cenário é em Las Vegas na década de 50, onde há uma explosão num cassino e mais tiros. O cenário três é em Havana, Cuba, pouco antes da revolução. O nível quatro é em 1970, em Miami. No nível cinco você está na reunião dos chefões, década de 80, e ocorre um ataque de um helicóptero. Aqui, finalmente, a relação com o filme se evidencia. O problema é derrubar o helicóptero e salvar os outros chefões. E pronto.

O som é bom, suportando placas AdLib/SoundBlaster, Roland LAPC ou alto-falante interno.

É importante ressaltar que se em outros jogos, como Mig-29M, o manual traduzido pela TecToy é rico em informações e bem feito, neste é a mesma coisa que não ter nada. Contém apenas informações sobre instalação, e como controlar o joystick. Não há nenhuma menção aos controles de teclado. Nem explica porque o jogo ao começar reconhece a presença do mouse, que no entanto serve apenas para atirar, sem ser opção de controle do game. No manual, também, adverte-se para o fato do jogo ter sido desenvolvido para joysticks da Microsoft, podendo apresentar problemas com outros.

Enfim, Godfather não é jogo para fanáticos. Fica melhor para crianças (se os pais não se opuserem à violência) e principiantes nos games para PC desejosos de adquirir habilidade motora.

Comandos básicos

Com joystick

movimento para os lados (longo): andar na direção indicada.
movimento para os lados (curto): desvio na direção indicada.
para baixo: se abaixar.
para cima: para escada/porta ou subir da rua para a calçada.
diagonais: sobe/desce da calçada/rua para rua/calçada, na direção escolhida.

Com fire apertado

para baixo: se abaixa e atira.
outras posições: atira na direção escolhida.

Com teclado

Esc - para sair do jogo
Q - movimento para cima (subir escada, abrir porta, subir da calçada para rua)
A - se abaixar
I - movimento para esquerda
O - movimento para direita
Q e I (ou **Q e O**) - sobe/desce da calçada/rua para rua/calçada

Com espaço apertado

A - se abaixa e atira
Q - atira para cima
I - atira para a esquerda
O - atira para a direita
Q e I - atira em diagonal para a esquerda
Q e O - atira em diagonal para a direita

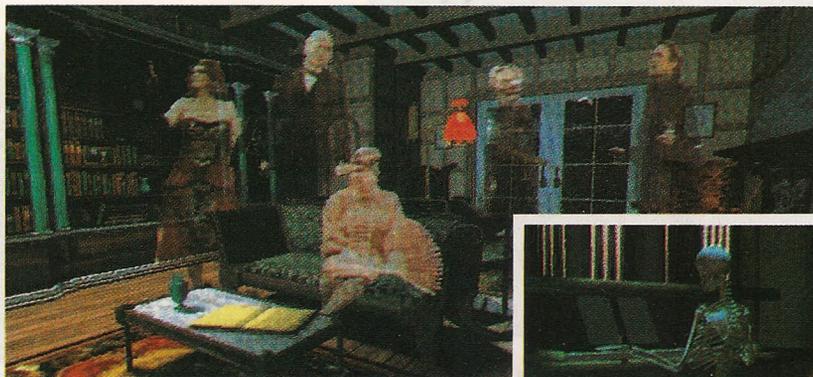
FILE MANAGER

Fabricante: USGold
 Distribuidor no Brasil: TecToy
 Tipo: jogo de plataforma
 Configuração: PC XT ou AT, adaptador gráfico VGA
 Gráficos: bitmap, resolução VGA, 256 cores
 Som: alto-falante interno e placas de som no endereço 220H
 Controle: teclado ou joystick
 Preço médio: US\$ 50

The 7th Guest

The 7th Guest (Virgin Games) foi um dos primeiros games produzidos especialmente para CDs, utilizando recursos de multimídia na produção. O jogo todo acontece com visão de primeira pessoa, com um verdadeiro show de rotação de tela em ambientes tridimensionais. Todas as cenas foram inicialmente gravadas em vídeo, e depois digitalizadas para o computador na produção do game. Ah, claro, os personagens são todos interpretados por atores de carne e osso!

A história começa quando um certo Henry Stauf, que foi um exímio fabricante de brinquedos e especialista em estratégias e enigmas, terminou sua obra-prima: uma mansão com 22 salas e muitos segredos. A casa agora está abandonada, e à sorte de acontecimentos estranhos. Crianças que lá entraram morreram, os últimos seis convidados não saíram para contar o que viram. Você é o sétimo convidado a enfrentar a casa mal-assombrada. Descubra os seus segredos.



The 7th Guest:
Atores de verdade dão incrível realismo às cenas de terror

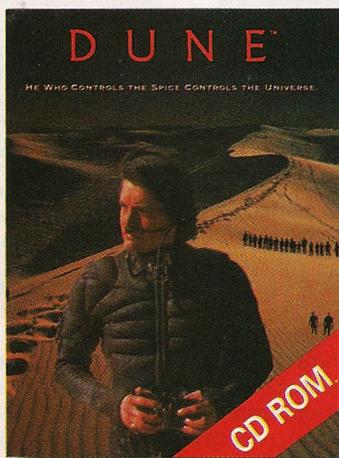


FOTOS: DIVULGAÇÃO

Dune

Dune (Virgin Games) é um Adventure que reproduz fielmente a história do best-seller de mesmo nome de Frank Herbert, mais tarde sucesso nas telas de cinema de David Lynch. A versão em discos, lançada em 1992, foi um dos lançamentos mais premiados do ano pelas revistas norte-americanas: Melhor Adventure/RPG de fantasia pela *Compute*; melhor som pela *VideoGames and Computer Entertainment*; e ainda o *Golden Triad Award*, pela *Computer Games Review*. Nada mau...

A versão em CD é idêntica, porém com todos os (excelentes) atrativos da multimídia. Som de primeira — se o da versão em discos já foi premiado, imagine em CD! — e diálogos narrados por atores profissionais. O jogador assume o papel de Paul Atreides, que deve livrar o planeta Dune do domínio do terrível clã dos Harkonnen. Como um grande líder, Paul deve provar aos guerreiros nativos seu valor para conseguir ajuda. Daí para a frente, é com você.



Dune: Beleza, misticismo e ficção em CD



King's Quest VI

King's Quest VI (Sierra On Line) é o sexto capítulo da saga King's Quest (o adventure *King's Quest V* já foi lançado no Brasil pela BraSoft Games), e está disponível também na versão CD-ROM. Com algumas vantagens adicionais à versão em disquetes. Há, por exemplo, uma introdução totalmente animada: são 50 Megabytes produzidos pela Kronos, a empresa de efeitos especiais responsável pelos filmes *Batman Returns* e *The Lawnmower Man*.

Outro bom presente da versão em CD é uma apresentação em *Video for Windows* do *making of* do game (no mesmo CD), com entrevistas dos game designers e cenas de bastidores da produção. O enredo do



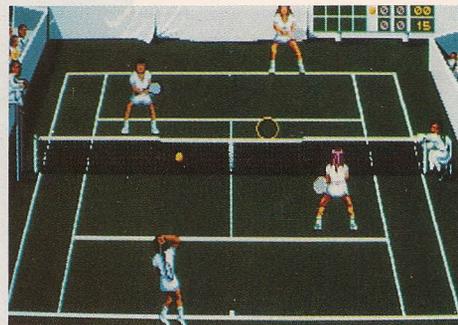
jogo em si também é sofisticado: enquanto ajuda a descobrir o paradeiro de uma princesa, Alexander deve enfrentar muitos desafios em ilhas misteriosas. Os caminhos são muitos, e quase 50% dos eventos são opcionais, mudando totalmente o rumo da história e o final. Durante o game existem ainda quase quatro horas de narração dos diálogos dos personagens, gravada por atores profissionais. Um grande desafio.

Versão em CD de King's Quest VI traz introdução animada de 50 MB.

Jimmy Connors

PRO TENNIS TOUR

Bons gráficos e animação são pontos fortes do game



Comandos Tecla ENTER

Ao alto, uma partida de duplas. O círculo amarelo mostra a posição do saque. Acima, a subida à rede, uma jogada mortal.

Saque: mantendo pressionado, o jogador levanta a bola e um alvo percorre a quadra adversária. Posicione este alvo no local que o saque deve acertar e solte **Enter** para acertar a bola.

Rebatidas: Pressione **Enter** quando o seu jogador já estiver posicionado para rebater e solte quando for o momento de acertar a bola. Quanto mais tempo a tecla **Enter** ficar pressionada, mais forte será a rebatida.

Setas esquerda e direita - movem o jogador. Depois de **Enter** acionado, indica a direção da rebatida ou a posição do alvo de saque.

Seta para cima - movimenta o jogador para cima na quadra ou, depois de **Enter** acionado, define um **Lob**.

Seta para baixo - movimenta o jogador para os lados na quadra ou, depois de **Enter** acionado, dá um **drop shot**.

Dois jogadores

O segundo jogador utiliza o lado direito do teclado. Neste caso, as teclas são estas:

ENTER - troque por **CTRL** ou **ALT**

Seta para Esquerda - troque por **X**

Seta para Direita - troque por **V**

Seta para cima - troque por **D** (ou **F**)

Seta para baixo - troque por **C**

Usando-se joystick, basta substituir os comandos da tecla **ENTER** pelo botão de tiro. O direcional faz a função das setas.

Jimmy Connors Pro Tennis Tour faz jus ao nome que tem. Trata-se de um bom jogo de tênis, com boa definição gráfica e movimentação excelente. E, principalmente, fácil de jogar. Nada de comandos complicados, que exijam grande habilidade do jogador. Em pouco tempo aprende-se a controlar os tenistas e, daí para a frente, o sucesso em uma partida vai depender apenas da tática adotada.

Todos os movimentos do tênis estão previstos. O "smash", uma bola curta (*drop shot*), uma encoberta quando o adversário sobe à rede (*lob*), tudo isso com controle da velocidade da bola. O usuário pode ainda escolher disputar toda uma temporada, construindo o calendário do ano optando pelo torneio no menu — há o calendário completo dos torneios mais importantes, com a premiação de cada torneio e a indicação se o torneio escolhido faz parte do "Grand Slam" ou não. Outra possibilidade é a disputa de partidas amistosas, em três tipos de quadras: saibro, grama (como as quadras inglesas de Wimbledon) ou sintético (*fast*).

Jimmy Connors Pro Tennis Tour permite ainda que se jogue contra um computador ou ainda contra um segundo jogador. Os dois jogadores podem dividir o teclado, podem alternar o uso de teclado ou joystick ou ainda usarem dois joysticks — nesse caso, um dos periféricos é ligado na saída serial do *mouse*. Estão à disposição jogadores do sexo masculino e feminino, à vontade do jogador. Também é possível jogar de duplas ou ainda um único jogador contra uma dupla, ou vice-versa.

São três níveis de dificuldade. No *Junior* (representado pelo ícone do garoto no menu) só é preciso rebater a bola. Toda a movimentação do jogador fica por conta do computador. No *Intermedite* (o ícone da garota) já é preciso controlar toda a movimentação, e ainda as rebatidas. No nível *Profissional* (o ícone da carteirinha do jogador) há habilidades definidas para cada golpe de cada jogador, que podem ser ajustadas pelo usuário (e salvas!).

Uma característica importante é que, no nível profissional, o jogador vai acumulando pontos de habilidade, indicados em *Info* (o ícone do *i*) e na coluna *points* do menu de *players*. Pode-se transferir pontos da coluna *points* para cada golpe desejado, aumentando assim a habilidade do tenista. Começa-se o jogo com uma reserva de 64 pontos, que vão aumentando (ou diminuindo!) conforme o seu desempenho.



FOTOS: DAUMIER DE GIULI

FILE MANAGER

Fabricante: Ubi Soft / Blue Byte, 1992

Distribuidor no Brasil:

Tec Toy

Tipo: Tennis

Configuração mínima:

PC XT, 640K RAM,

adaptador gráfico

CGA, não requer HD

Memória instalado:

930K

Gráficos:

Bitmap, VGA

256 cores

Som: AdLib, alto-falante interno

Controle: Teclado, joystick

Preço:

US\$ 43

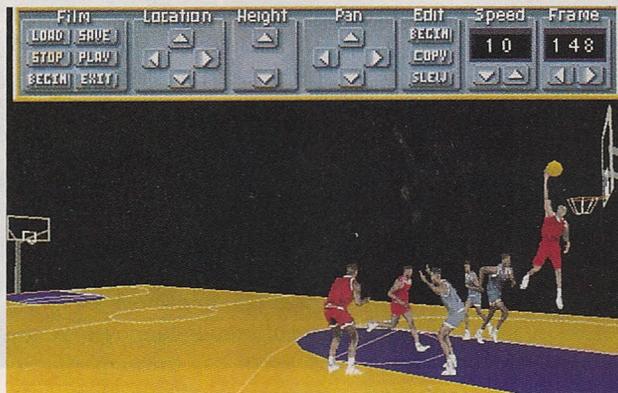
Michael Jordan In Flight

Michael Jordan In Flight (Electronic Arts) é, sem dúvida alguma, o grande lançamento em esportes deste ano. Não é nem preciso gostar de basquete para se encantar com o game. Há muita variedade nos pontos de vista, o astro Jordan, do Chicago Bulls, desfila toda a sua coleção de enterradas e assistências, e a animação é perfeita.

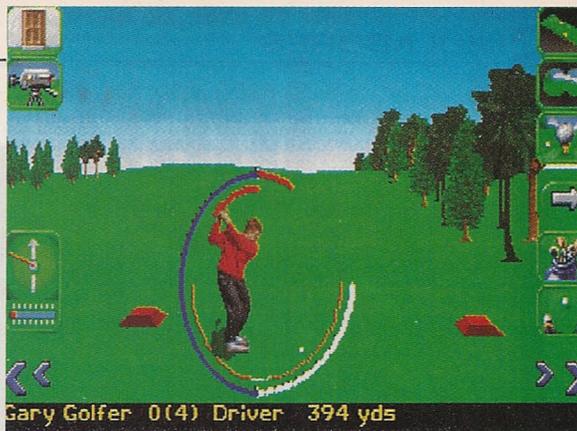
O game inova. A começar pelos gráficos, um misto de poligonais e *bitmapped* em VGA 256 cores. Os jogadores desfilam na quadra através de imagens digitalizadas, e são perfeitamente reconhecíveis. É a animação utiliza técnicas de simuladores de voo para apresentar as partidas em 3-D perfeito, como se o usuário estivesse dentro da quadra. Aliás, ele acompanha o jogador selecionado pela quadra às suas costas, como se fosse a sua sombra.

Em *Michael Jordan In Flight* pode ser usado mouse ou joystick, sendo recomendado o

mouse. E é extremamente simples de ser jogado. Desliza-se o mouse para movimentar o jogador pela quadra, passando-se a bola com o botão 1 e arremessando-se com o botão 2. Sem a bola, o botão 2 bloqueia ou afasta uma bola rebatida. *In Flight* requer no mínimo um AT 386 SX, HD, 560K livres na memória básica e 1MB de memória EMS. Também é necessário um adaptador gráfico VGA com no mínimo 512K. O preço de lançamento nos EUA é de US\$ 59,95.



FOTOS: DIVULGAÇÃO



Acima, a tela de controle de tacada de Greens. Abaixo, Michael Jordan In Flight, que inova na animação.

Greens

Greens, lançado pela Microprose, é um dos bons jogos de golfe que chegaram ao mercado este ano. Suas imagens (VGA, *bitmapped*, 256 cores) não chegam a ser muito detalhadas como as do *Links* (Access), por exemplo, mas isto deixa de ter importância logo que se começa a jogar. A boa animação e apresentação dos obstáculos são reforçados pela ótima velocidade do redesenho de tela (consequência direta da menor quantidade de detalhes), e torna desafios contra jogadores simulados (controlados pelo computador) deixem de ser um aborrecimento devido à tediosa espera pela troca de imagens.

Outro detalhe interessante é um sistema de *handicap*, que iguala golfistas de níveis diferentes de habilidade. Isso torna o jogo bastante competitivo, e também ajuda o iniciante, na medida que ele consegue competir de igual para igual mesmo na fase de aprendizado. A interface com o jogador é excelente, representada por ícones na tela, e toda feita pelo mouse.

Outro ponto interessante do *Greens* é o controle de tacada. A trajetória do taco é representada por uma faixa, que muda de cor para indicar o momento da tacada. Aperta-se o botão do mouse até que o taco alcance a faixa vermelha, indicando a força que se quer imprimir à bola — a faixa vermelha varia de tamanho conforme o taco escolhido. Soltando-o na faixa branca, que indica o *sweet spot* (o ponto ideal para acertar a bola), dá-se a tacada. *Greens* é preciso e detalhado o suficiente para servir até como treino de tacadas de um jogo real.

Hardball III

Hardball III é a nova versão do já famoso jogo de baseball da Accolade. Lançado este ano, *Hardball III* traz algumas inovações, além de excelentes gráficos com definição VGA e 256 cores. Por exemplo, cada jogador possui características particulares, dando vida inusitada ao jogo. Há também outra característica inédita em games de baseball: o ponto de vista por trás do lançador, que torna as jogadas bem mais excitantes. Enfim, *Hardball III* é um game de ação, que privilegia o jogo em si, e não o

lado estatístico tão apreciado pelos jogadores norte-americanos.

Uma prova disso é o índice usado na avaliação do desempenho dos jogadores de cada time. Se o fato de o *Hardball III* usar apenas cinco itens como referência para o índice torna o game ruim para fanáticos — o *Tony LaRussa Ultimate Baseball* (SSI) usa 15 itens para compor o índice — para brasileiros pode ser mais interessante, até porque baseball não é exatamente um esporte popular por aqui.

Quanto aos gráficos, mais uma vez fica evidente o privilégio à ação. O *LaRussa*, por exemplo, parece mais bem acabado, com gráficos *bitmapped* mais detalhados, curvas mais arredondadas e sombras. Porém, no manejo do jogo e na qualidade das animações, *Hardball III* é superior, o que faz dele um game dinâmico e qualificado para angariar novos fãs para o esporte.

Hardball III: baseball mais fácil para brasileiros

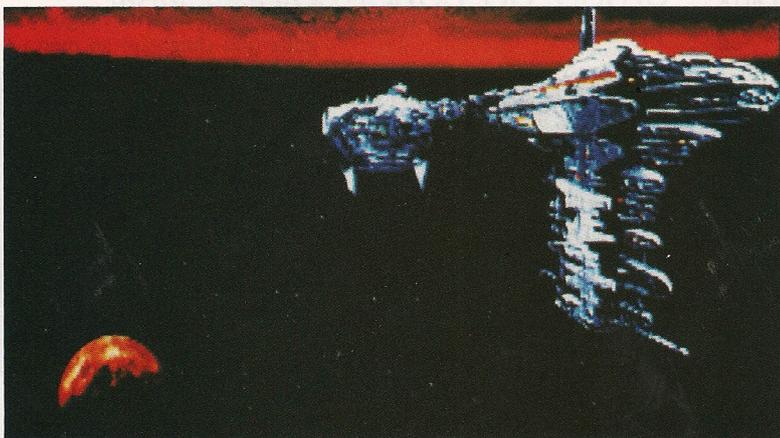


X WING

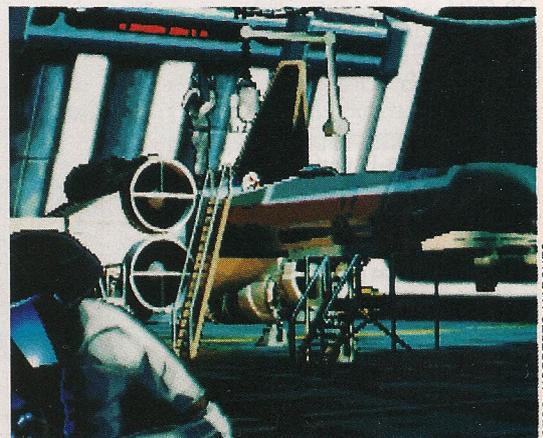
WARS

Toda a beleza e realismo das batalhas de Star Wars são

revividas neste simulador da LucasArts

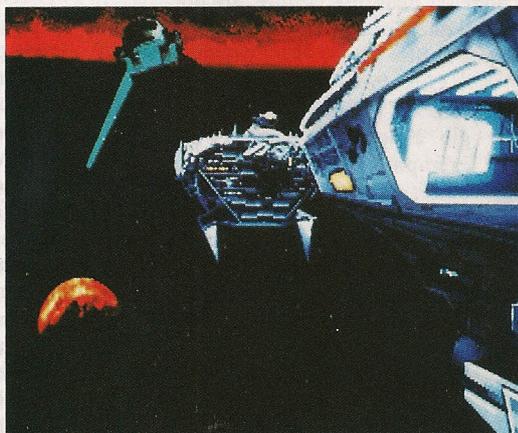


Acima, o *Flagship Independence*, nave de suporte aos Rebeldes. Dentro dela (acima e direita), uma nave X-Wing é preparada. Abaixo, a nave A-Wing parte para uma missão.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Star Wars, o primeiro filme da trilogia espacial de George Lucas, lançado em 1977, empolgou o mundo pelo realismo e beleza das cenas de batalha espacial. Lucas não economizou em efeitos especiais, detonando um modismo que acabou contagiando muitos outros diretores. E a façanha lhe valeu sete *Oscars*, seis deles técnicos e ainda o de melhor trilha sonora, composta por John Williams. Quinze anos depois, Lucas volta a surpreender — mas agora nas telas dos computadores. Em *X-Wing* pode-se pilotar as três naves dos rebeldes de Star Wars — *X-Wing*, que empresta o nome ao game, *Y-Wing* e *A-Wing* — e reviver as empolgantes batalhas contra a armada do Império.



FILE MANAGER

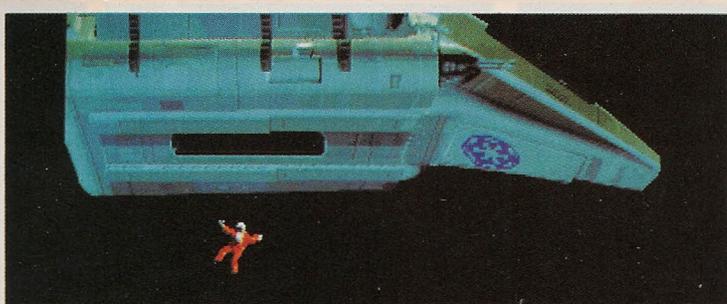
Fabricante: LucasArts Games, 1992
 Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
 Memória instalado: 12 Megabytes
 Configuração mínima: PC AT-386, 1MB RAM, HD, adaptador gráfico VGA ou MCGA
 Gráficos: poligonais e bitmap, VGA 256 cores
 Som: Ad-Lib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Roland; suporta MIDI e General MIDI (GM)
 Controle: teclado, mouse; joystick recomendado
 Preço: US\$ 59,00

As naves de *X-Wing* comportam-se mais como aviões, e pilotar uma delas é tão fácil como pilotar um avião em outro simulador qualquer, com a vantagem de se estar no espaço — a terra, que tanto incomoda os “pilotos de poltrona”, aqui não existe. Depois de passar pela senha e escolher (ou inventar) o nome do piloto, o jogador é recebido a bordo da *Flagship Independence* (nau-capitânia Independência), a partir de onde se controla o jogo.

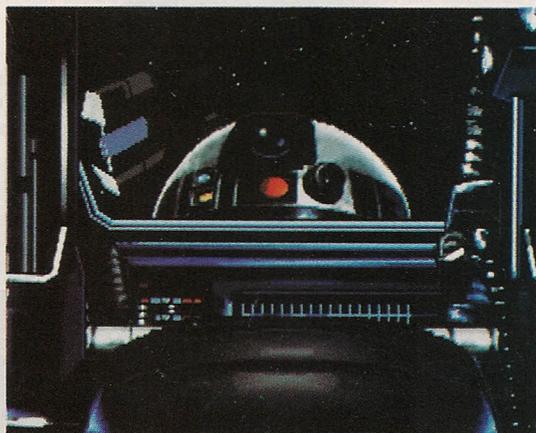
Na tela principal (que é um menu com um aspecto diferente) podem-se ver os hologramas dos tipos de nave no jogo, assistir aos filmes das missões (no começo não há nenhum) ou entrar nos três hangares: treino básico, treino e missões. É só clicar com o mouse nas portas correspondentes e começar o jogo.

No treino básico o problema é atravessar um *maze* (labirinto, mas que não devia ter esse nome pois na verdade trata-se de um traçado único) de plataformas com arcos, por dentro dos quais a nave deve passar. Também é necessário atirar em alvos nas plataformas (e certos alvos também atiram contra a nave!), tudo isso em 8,5 minutos. Cada arco perdido são 15 segundos a menos.

Não é muito difícil. Conseguindo isso, ganha-se bônus pelo tempo restante e inicia-se o nível dois, um “labirinto” mais difícil em menos tempo (6 minutos). Cada alvo dá um bônus de 2 segundos. Completado este, vem o nível três, outro traçado, mais alvos, 4,5 minutos. É importante destacar que, mesmo que um piloto complete todos os níveis de treinamento com uma nave específica, volta-se ao nível 1 quando se es-



Acima, um piloto é resgatado após falhar. O cockpit da nave (esq.); e o robô R2D2, um grande aliado (dir.).



Dois pontos de vista interessantes: as janelas laterais, vistas de dentro da nave.

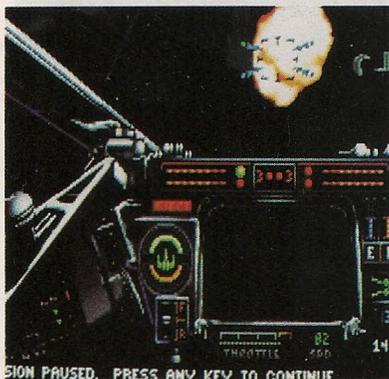


colhe outra nave. Esta fase é importante para se aprender a lidar com aspectos como armamentos, velocidade e tempo de reação, diferentes para cada nave.

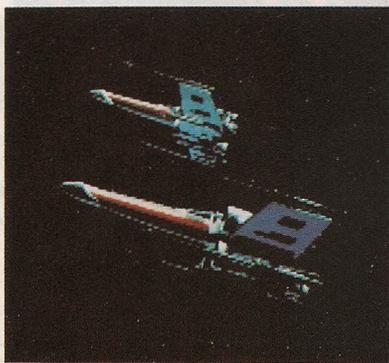
O segundo hangar, de treino, denominado *Historical Combat* (combates históricos), permite o aprendizado de batalhas propriamente dito. Aqui o piloto participa de missões históricas simuladas, começando com uma série de inimigos que só se deslocam, mas não atiram; depois agindo como *wingman* — um dos parceiros da frota, mas não o líder —, aprendendo a atingir minúsculas minas e satélites e assim por diante. São seis missões para cada tipo de nave.

O sistema de treinamento progressivo (incluindo comentários do líder de esquadrão ao final das missões) visa a preparar o piloto para o terceiro hangar, onde começam as missões reais, quer dizer, pode-se morrer nelas — o que não é grande problema, pois é possível reviver um piloto “morto” na tela inicial do jogo, mas com pontuação zero. As missões são divididas em três *Tours* (trajetos) com uma seqüência delas. É preciso ter sucesso numa para passar para a seguinte.

No aspecto de qualidade de imagens e sons, o jogo é impecável. Há detalhes sofisticados, como por exemplo os instrumentos que indicam os equipamentos da nave. À medida que os equipamentos vão sendo perdidos devido à tiros ou colisões, os instrumentos explodem no painel, indicando a perda daquele equipamento. A parte de simulação é toda programada com gráficos vetoriais, o que garante velocidade na animação e 3-D perfeito, mas as explosões são *bit-mapped*, garantindo belos e coloridos efeitos especiais. A ani-



Uma nave explode um alvo



Duas naves em combate

COMANDOS BÁSICOS

Controle da nave

- Setas** - direção
- CTRL-setas** - gira a nave no eixo longitudinal
- SHIFT-setas** - gira a nave num eixo inclinado
- F** - (x-wing) abre/fecha asas para voo atmosférico
- + e -** - acelera/desacelera motor
- /** - desliga motor
- [** - motor a 1/3
-]** - motor a 2/3
- BACKSPACE** - motor todo a frente
- H** - (treino) interrompe voo. (missões) voo no hiperespaço
- C** - liga/desliga câmara para replay
- V** - ver replay

Controle das armas

- ENTER** - atira
- SHIFT-A** - manda wingman atacar
- R** - seleciona inimigo mais próximo como alvo
- I** - alterna tela entre modos de identificação e de alvo
- W** - seleciona arma em uso
- S** - alterna posição dos escudos
- X** - alterna tiro simples, duplo ou quádruplo

X WING



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Acima e abaixo, a sala de projeção: é possível rever missões gravadas anteriormente.



Ao lado e abaixo, a sala de holografia: pode-se conhecer os detalhes de todas as naves e a posição dos armamentos.

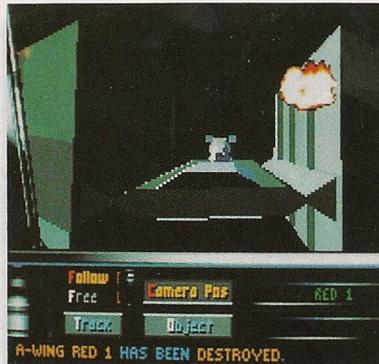


Controle de energia

- F9** - controle de energia gasto com motor/lasers
- F10** - controle de energia gasto com motor/escudos
- SHIFT-F9** ou **;** - passa energia de lasers para escudos
- SHIFT-F10** ou **'** - passa energia de escudos para lasers

Controle do jogo

- P** ou **ALT-P** - pausa
- ESC** ou **CTRL-** - menu inflight
- CTRL-C** - sai para o DOS
- ALT-D** - alterna detalhes baixo, médio, alto
- ALT-C** - calibra joystick
- ALT-V** - versão do jogo
- ALT-M** - liga/desliga música
- ALT-S** - liga/desliga som
- ALT-E** - ejeção do piloto



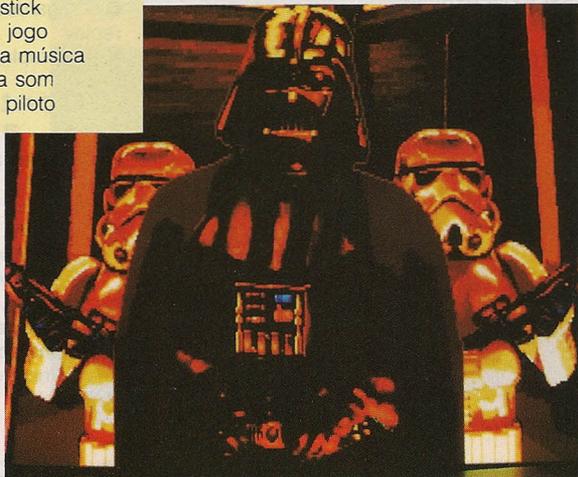
mação é ótima, é emocionante sair no encalço de uma caça do Império, acertar a velocidade com a dele e seguir suas manobras, tentando acertá-lo.

Claro, os efeitos sonoros contribuem muito para esta emoção. Sem placa de som, o game é mudo. A partir de uma *SoundBlaster*, a emoção é fantástica, com vozes excelentes, música e efeitos em *stereo* e sofisticções do tipo ter-se um volume diferente nas explosões quando o alvo está próximo ou distante. Com o som gerado por uma placa *General MIDI*, entretanto, é que se pode avaliar todo o potencial do *software*. A música passa a ter qualidade de CDs, as vozes são reais e os efeitos sonoros realmente inserem o jogador no ambiente da batalha. Vale a pena! Há controle total e independente do volume tanto dos efeitos quanto da música.

O game requer EMS (memória expandida) para mostrar estes recursos, usando um máximo de 896 Kbytes dela, sendo 384 Kbytes para a música, 320 Kbytes para efeitos sonoros e vozes digitalizadas e outros 192 Kbytes nas alterações de *cockpits* (explosão dos instrumentos, por exemplo). Não havendo o total necessário o jogo desabilita primeiro os *cockpits* (são tirados direto do disco quando necessários), depois música e por fim as vozes e efeitos.

A apresentação destes recursos também está ligada a quantidade de memória RAM disponível quando o jogo é rodado (512 Kbytes é o mínimo, mas sem os sons). Entre 512 e 543 Kbytes tem-se só vozes e efeitos; Entre 544 e 563 Kbytes já aparece música fora da ação; acima de 563 Kbytes (e se houver mais de 256 Kbytes de EMS) tudo funciona.

Perto do final, o encontro com o vilão Darth Vader.



CENTRO

R. Brig. Tobias, 360
(011) 225-0550

BAIRRO

Av. Rebouças, 1441
(011) 280-4722

SBC

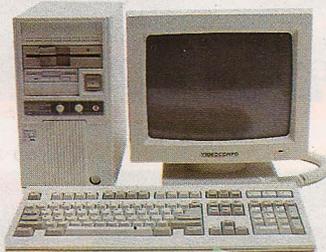
Center Shop. São Bernardo
414-5922 / 448-9799

GRANDES MICROS, PEQUENOS PREÇOS.

AT 386 SX 33 MHz

2 Mb RAM / Drive 1,2 Mb
Monitor CGA

US\$ 637,00



FAZEMOS EM ATÉ 5X.

AT 386 SX 33 MHz

2 Mb RAM / Drive 1,2 Mb
Monitor S-VGA Mono
Winchester 65 Mb

US\$ 886,00

AT 386 DX 40 MHz

4 Mb / Drive 1,2 Mb
Monitor CGA

US\$ 865,00

JÁ COM IMPOSTOS

AT 386 DX 40 MHz

4 Mb RAM / Drive 1,2 Mb
Monitor S-VGA Color
Winchester 89 Mb

US\$ 1.570,00

1 ANO DE GARANTIA

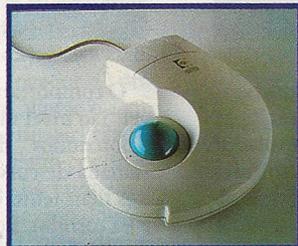
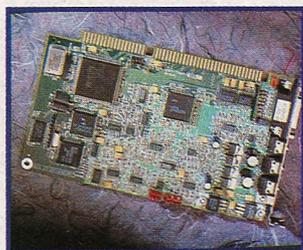
AT486 DX 50 MHz

4 Mb RAM / Drive 1,2 Mb
Monitor S-VGA Color
Winchester 130 Mb

US\$ 2.425,00

PLACA SOUND MAN

Multimídia **US\$ 375,00**



TRACK MAN

MOUSE **US\$ 158,00**

AUDIO MAN

Multimídia **US\$ 355,00**

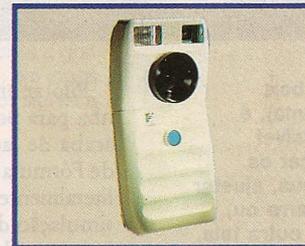


FOTO MAN **US\$ 1.210,00**

Câmera Fotográfica Digital

CAPA PARA MICRO TORRE 14" - US\$ 4,00

CAPA PARA MICRO TORRE 12" - US\$ 3,90

ESTABILIZADOR 1 KWA INTECH - US\$ 40,00

ESTABILIZADOR 0,8 KWA LINEAR - US\$ 36,00

IMPRESSORA SEIKOSHA

80 col. 300 CPS **US\$ 305,00**



IMPRESSORA CITIZEN/FORCE

80 col. 240 CPS Kit Color opcional **US\$ 312,00**



PREÇOS EM DÓLAR COMERCIAL



MOUSE GENIUS

240 DPI **US\$ 19,00**

Preços válidos até 30/09/93 ou término do estoque.

ARS

SUPERPROMOÇÃO COMPUTER GAMES / STAR COMPUTER

Para concorrer a uma impressora Citizen/Force (foto acima) basta preencher o cupom, responder a pergunta e enviar para a Rua Alice de Castro, 60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04015-903, colocando no envelope "Promoção Computer Games / Star Computer". Não perca essa chance!

Nome: _____ Idade: _____
 End.: _____ CEP _____ Est.: _____
 Profissão: _____ Fone: _____
 Qual é a Loja que está dando uma impressora Citizen/Force? _____

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ :30/10/93

World Circuit

Todas as emoções da F-1 no mais recente simulador de corridas



No box (acima), é possível trocar os pneus, ajustar o carro ou, em outra tela, acompanhar os tempos dos outros corredores (abaixo).

Pilotar um carro de fórmula 1 até agora era uma façanha para poucos. Isso mesmo: era. É que a MicroProse acaba de lançar o game *World Circuit*, um simulador de Fórmula 1 que está deixando os adeptos das corridas literalmente loucos. O motivo é simples: trata-se de uma simulação do campeonato de Fórmula 1 de 1991, com inúmeros detalhes, como todos os carros com suas cores e números reais, além dos capacetes exatos de cada piloto. Claro que, por questões de direitos, os nomes de pilotos e equipes não são os certos. Mas são parecidos, e é possível trocá-los por quaisquer outros nomes. E, ao contrário do que possa parecer, o programa não é "velho" por simular o campeonato de 1991. É que um *software* deste porte leva algum tempo para ser produzido — de um ano para mais, o que justifica a data.

Os dezesseis circuitos são perfeitos. Cada curva, subidas e descidas, as zebbras e suas cores (só as de Interlagos que na verdade são amarelas e brancas aparecem em vermelho e branco), entradas e saídas de boxes, prédios principais, arquibancadas e até a cor do asfalto (indicando quando ele é mais ou menos abrasivo) impressionam pelo nível de detalhe e realismo. Isso deve-se explicar pelos agradecimentos prestados à equipe Footwork e à Honda, que emprestaram seus registros de telemetria para que as pistas fossem recriadas.



O comportamento dos outros pilotos também é incrível. No nível mais fácil (*rookie* ou principiante) eles são "bonzinhos", dando preferência a você na hora de uma tomada de curva e obtendo tempos piores (dois segundos mais lento do recorde para cada nível no *qualifying* e na corrida). Porém, nos níveis mais difíceis (*pro* ou profissional e *ace* ou ás) eles são implacáveis. Você pode até conseguir a *pole*, se for realmente bom, mas na corrida a história será outra. Principalmente quando começarem a aparecer os retardatários...

World Circuit permite total controle das possibilidades de uma corrida. Pode-se determinar o circuito e o tempo que se quer praticar, a duração do *qualifying* (sessão de classificação) e da corrida. Também pode-se escolher entre três tipos de habilidade dos adversários, que pode ser a mesma para todos (qualquer um tem a mesma chance de vencer cada corrida), igual a de 1991 (os vencedores reais do campeonato têm mais chances que os outros — quer dizer, o maior rival é um certo piloto de capacete amarelo e carro vermelho e branco...) e alea-

FILE MANAGER

Fabricante: MicroProse, 1992
 Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
 Tipo: Simulador
 Memória instalado: 5 Megabytes
 Configuração mínima: PC AT, 610 KBytes de RAM
 Adaptador gráfico: VGA
 Gráficos: Poligonais de boa definição, VGA 256 cores, grande qualidade de animação
 Som: AdLib, SoundBlaster, Roland ou alto-falante interno / PC
 Controle: teclado, joystick, mouse ou combinações destes
 Preço médio: US\$ 69,00

RACE FINISHING TIMES		
Brazilian Grand Prix - Interlagos (4 Laps)		
Place	Driver/Team	Time
1st	Sylvio Deutsch PC AT-Intel trntrs	5m 34.317s
2nd	Ayrton Senna McLaren-Honda	+28.426s
3rd	Riccardo Patrese Williams-Renault	+34.487s
4th	Jean Alesi Ferrari-Ferrari	+37.497s
5th	Alain Prost Ferrari-Ferrari	+38.659s
6th	Gerhard Berger McLaren-Honda	+39.242s
7th	Nelson Piquet	+40.753s

Comandos principais

Conheça agora os comandos de **World Circuit**:

Dirigindo

- (,)(.) - direção
- A - acelerador (no box, durante o *qualifying*, acelera o tempo)
- Z - freio (no box, faz aparecer o menu de acerto do carro)
- Espaço - marchas (ou só marchas para cima, com ALT para reduzir)
- T - liga e desliga texturas da pista e grama
- D - muda nível de detalhe (são três)
- P - pausa. R (depois da pausa): replay dos últimos 20 segs.
- Enter - liga/desliga o rádio (para entrar no box)
- Q - faz voltar ao box direto (no box, faz o carro ser erguido pelos mecânicos)
- Esc - volta ao menu, permitindo que se salve o jogo
- N - mostra o nome do piloto que se está acompanhando
- (+) (-) - liga/desliga os dois níveis de som (só com placas de som)

tória (alguns pilotos selecionados pelo programa no começo do campeonato têm mais chances de vitória). No boxe, pode-se regular a inclinação dos aerofólios dianteiro e traseiro, a relação de cada marcha, o tipo de pneus e o balanço dos freios traseiro e dianteiro, salvando-se as regulações para uso posterior. É possível também interromper e salvar o jogo a qualquer momento, retomando-o depois do mesmo local em que se parou.

Os pilotos principiantes contam com uma série de "auxílios" de controle do carro como freio e câmbio automáticos, traçado ideal de cada pista pintado no asfalto, sugestão de próxima marcha, entre outros (ver Teclas de Função), que podem ser ligados e desligados com as teclas de função F1 a F6. À medida que se sobe de nível de dificuldade esses auxílios vão sendo automaticamente desligados, exigindo mais do piloto, até chegar ao último nível, em que não se tem ajuda nenhuma e os oponentes são verdadeiros ases.

Uma característica importante de *World Circuit* é que mais de uma pessoa pode jogar, até o máximo de 26 jogadores (o máximo de carros numa corrida). Basta escolher no menu a quantidade de voltas por jogador. O primeiro faz a largada e esse número de voltas. Então o carro dele fica automático e o segundo passa a dirigir, fazendo também o mesmo número de voltas. E assim por diante até o final. Fora este sistema inédito, há também a possibilidade de se jogar via *modem*. Neste caso dois jogadores, um em cada ponta da linha telefônica, disputam uma mesma corrida em carros diferentes, ou dividem seus computadores com outros jogadores.

Entre os problemas, há dois detalhes dignos de nota: o *qualifying* é interrompido assim que acaba o tempo, não permitindo que os carros que já iniciaram a volta possam completá-la, como na realidade. Também os efeitos sonoros não são grande coisa. Não há variação dos sons da derrapada, nem indícios da aproximação dos oponentes, e quando vistos de fora os carros não possuem aquele som tão característico. Mas nem por isso o game deixa de ser interessante, mesmo para quem nunca soube pilotar uma McLaren ou Williams.

Sylvio Deutsch



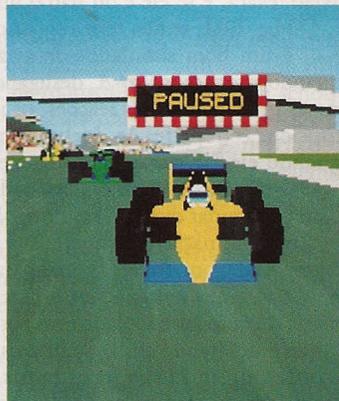
FOTOS: DAUMER DE GIULI



Ajuste de velocidade

Uma característica importante de *World Circuit* é que ele pode ser adequado à velocidade de processamento de qualquer computador. Ao se instalar (o game só funciona a partir do disco rígido), ele já seleciona o *frame-rate* (quantidade de quadros de imagem por segundo) ideal automaticamente, mas este número pode ser trocado para melhorar a imagem e a animação. E para isso basta apertar a tecla *O* com o jogo em andamento. Se o número apresentado for menor que 100%, aumente o *frame-rate*. Se passar poucas vezes de 100% o ritmo é o ideal, e se estiver sempre acima de 100% é melhor diminuir o *frame-rate*. Além disso, a tecla *D* seleciona o nível de detalhe, que pode ser baixo, médio ou alto. E a tecla *T* determina se há ou não textura na pista e grama. Sem eles, o jogo fica mais rápido, o que, em jogos de corrida, ao contrário dos games de ação, significa maior facilidade de jogar.

Em *Multi-player* o game avisa a troca de pilotos (esq.). Durante as provas, pode até chover (acima). Pode-se também mudar o ponto de vista (abaixo).



Teclas de função

- F1** - liga e desliga freio automático
- F2** - liga e desliga troca automática de marchas
- F3** - liga e desliga posicionamento automático quando se sai da pista
- F4** - liga e desliga indestrutibilidade do carro
- F5** - liga e desliga traçado ideal
- F6** - liga e desliga sugestão de marcha para a próxima curva

Instalação

World Circuit precisa de muita memória RAM. Se não rodar, é preciso liberar memória, alterando os arquivos *CONFIG.SYS* e *AUTOEXEC.BAT* do DOS para remover qualquer programa residente e, em último caso, até mesmo o driver do mouse, quando houver. Uma sugestão é fazer um disquete com sistema (disco de *boot*), copiar para ele os arquivos *CONFIG.SYS* e *AUTOEXEC.BAT* e fazer as alterações no disquete. Assim, sempre que se quiser jogar *World Circuit*, basta ligar o computador com este disquete.

1 - Com um disquete no drive A, digite:

Format a: /s [ENTER]

2 - Agora, copie os arquivos *AUTOEXEC.BAT* e *CONFIG.SYS* para o disquete:

Copy c:/autoexec.bat a: / [ENTER]

Copy c:/config.sys a: / [ENTER]

3 - Para alterar esses arquivos, rode um editor de textos qualquer, carregando nele o *CONFIG.SYS*. Remova todas as linhas, inserindo as seguintes:

DEVICE = HIMEM

DOS = HIGH,UMB

FILES = 30

BUFFERS = 10

4 - Salve o arquivo no drive a, tomando o cuidado de escolher a opção *só texto* ou *não formatado* do editor de textos.

5 - Carregue agora o *AUTOEXEC.BAT*. Repita o procedimento, deixando apenas:

echo off

c:

prompt \$p\$g

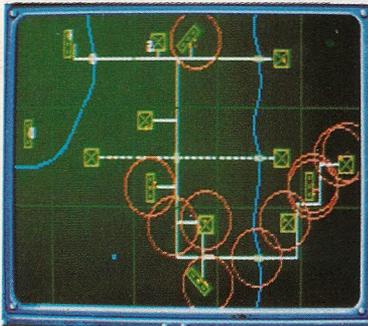
cls

6 - Salve da mesma maneira que o *CONFIG.SYS*. Agora, o disco de boot já está pronto para ser utilizado.

Obs. Se você quiser manter o mouse enquanto joga *World Circuit*, não apague as linhas correspondentes desses arquivos (*device = mouse.sys* ou equivalente, no *CONFIG.SYS*, e/ou *mouse* ou equivalente no *AUTOEXEC.BAT*).

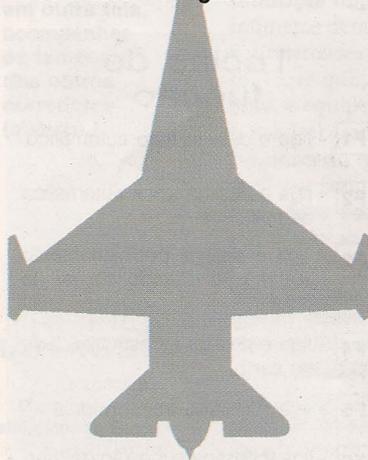
MIG-29M

Apesar de simples, trata-se de um simulador de vôo eficiente, ideal para iniciantes.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Esta tela mostra um mapa detalhado da missão, com estradas, estradas-de-ferro e os alvos a serem atingidos.



Ocorreu um golpe militar em um certo país da América do Sul. Os rebeldes tomaram uma área de 20.000 km². A ONU aprovou a intervenção armada e você é o piloto de um Mig-29M enviado para lá. A missão é quebrar as linhas de suprimentos dos rebeldes, atacar e pousar para tomar suas bases aéreas e instalações estratégicas e por fim tomar o QG rebelde. Mas cuidado, as bases deles são defendidas por caças F16, os depósitos de suprimentos por helicópteros Huey Cobra e eles ainda têm AAA (artilharia anti-aérea) e lançadores móveis de mísseis SAM.

Para realizar a missão, você, como comandante da força russa, deve determinar os alvos a serem atacados na tela da missão, escolher seu piloto na tela de informações e aí também determinar o armamento que seu avião levará, e se ele é ou não o líder da esquadrilha.

O Mig-29M, se não tem a sofisticação de um Falcon 3.0, é um bom simulador de avião. Principalmente quando acionamos *Ctrl-A*, desligando o sistema de ajuda ao principiante. As reações, os instrumentos, tudo funciona com perfeição. Inclusive o desmaio do piloto quando ele faz curvas fechadas demais.

Os gráficos são simples, causando algum problema para determinar distâncias (principalmente a do chão!), porém a animação é eficiente. Na parte de som nada de especial, com drivers apenas para placas AdLib, padrão um tanto antigo. Mas é preciso ressaltar a existência do manual traduzido (em português e espanhol), o que é de grande ajuda num país onde pouca gente sabe ler inglês. Há algumas falhas, tais como a insistência em chamar teclas de "chaves". Mas nada que comprometa a compreensão da informação.

Se você é daqueles fanáticos por aviões, experimente o Mig-29M. É uma bela máquina.

Comandos básicos: Controle de vôo

E - liga/desliga motores
+ - acelera
- - desacelera
Shift + - potência total
Shift - - potência ociosa
4 a 0 - controle direto da aceleração
L - baixa/ergue trem de pouso
W - freio das rodas
B - freios aerodinâmico
E - ejeção de emergência.
A - liga/desliga auto-estabilização
/ - liga/desliga radar
G - liga/desliga efeitos da força da gravidade sobre o piloto

N - liga/desliga som do motor
Q - liga/desliga todos os sons
; - seleciona ponto de referência de navegação
Ctrl-A - aciona sistema realístico (só para máquinas com mais de 16 MHz)
Ctrl-J - seleciona joystick analógico
Alt-J - seleciona joystick conectado
Ctrl-K - seleciona teclado
Ctrl-Z - calibra joystick (mova para os lados e aperte Fire para sair)

Setas (direção)

Centralizar movimento - 0 no teclado auxiliar
Z - centraliza joystick
1, 2, 3 - seleciona força de controle do joystick
ã (no teclado auxiliar) - ajuste de subida
- (no teclado auxiliar) - ajuste de descida
***** (no teclado auxiliar) - ajuste zero
(e) - controla leme de profundidade

Controle de armamentos

Del (ou botão **1** do joystick ou mouse) - dispara canhão
Backspace - seleciona arma a ser usada
Enter - Seleciona alvo
Espaço (ou botão **2** do joystick ou mouse) - dispara arma selecionada
F - lança flare
- - lança chaff



Um alvo terrestre é atingido



Controle de visão

Os números referem-se ao teclado auxiliar. As teclas de função são usadas quando voando pelo teclado.

8 (F8) - imagem frontal com visores inferiores
5 (F5) - imagem frontal sem visores inferiores
9 (F9) - para a frente e direita
6 (F6) - direita
3 (F3) - direita e para trás
2 (F2) - para trás
1 (F1) - esquerda e para trás
4 (F4) - esquerda
7 (F7) - para a frente e esquerda
V - visão do seu avião por fora
O - visão da torre
M - visão do míssil
J - visão do inimigo
P - liga/desliga pausa
X - liga/desliga imagem rápida

FILE MANAGER

Fabricante: Domark
 Distribuidor no Brasil: TecToy
 Tipo: simulador de avião
 Configuração: PC XT ou AT, adaptador gráfico CGA, EGA ou VGA
 Gráficos: poligonais, resolução VGA, 256 cores
 Som: alto-falante interno e placa AdLib
 Controle: mouse, teclado ou joystick
 Preço médio: US\$ 50



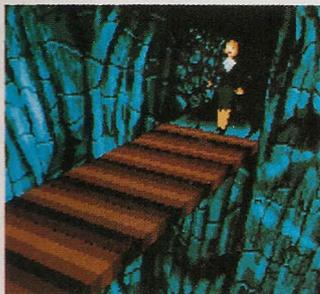
FOTOS: DAUMER DE GIULI



A animação é perfeita:...



... cada cena apresenta...



... ângulos diferentes.

Alone In The Dark é um game de Terror. Sua missão é explorar uma velha casa, por si só sinistra e escura. Mas você não estará sozinho, como sugere o título. Zumbis que aparecem praticamente do nada, ratos assassinos que infestam o porão e toda a sorte de monstros e criaturas estranhas — há até um monstro-polvo escondido na banheira! — vão fazer companhia à sua estada, tornando-a se não agradável, bem assustadora e divertida.

É possível jogar com dois personagens, a mocinha Emily, herdeira de Derceto, a misteriosa casa onde seu tio se matou, ou o detetive Edward, contratado para fazer o levantamento do que a casa contém. Com qualquer dos dois o problema é o mesmo, descobrir o segredo da casa, que vai se revelando aos poucos através de inúmeras aventuras e livros que se encontram pelo caminho.

São salas e mais salas, com os mais variados problemas e objetos a serem encontrados e usados. Porém, há um limite de objetos que podem ser carregados. Mas eles podem ser deixados em qualquer lugar e recuperados depois. Não são levados, nem desaparecem.

Ao começar o jogo, é importante aprender a lutar: aperte Enter, escolha Fight no menu, aperte Espaço para seu personagem se colocar em posição de luta e pressione Seta para cima para ele atacar. Leva algum tempo para se acostumar com os controles. Mas depois disso feito, a casa é toda sua. Ou quase...

Alone In The Dark requer raciocínio para ser desvendado. É grande, consome muito tempo e exige paciência. Por isso não esqueça de ir salvando sempre (aqui o que pode ser considerado o único defeito do game: há espaço para salvar só sete jogadas. Mas isso significa apenas um pequeno incômodo, tornando necessário ir copiando os jogos salvos para outro diretório para liberar o espaço para novos salvamentos), pois nunca se sabe o que haverá além da próxima portal!

No aspecto da *interface* com o jogador, o jogo é excelente. As imagens poligonais dos personagens a princípio parecem ruins, com pouca definição. Mas quando se movem são fantásticas. O clima do jogo é reforçado pelos enquadramentos variados, vários para cada sala, e pelos ótimos sons, que incluem rangido de portas e assoalho, risadas fantasmagóricas e um som característico para cada monstro (claro, se houver placa de som). Também há muito sangue jorrando, tornando o jogo horrível. Mas o fabricante avisa que é possível terminar o jogo sem matar um só dos "bichinhos". Porém, não há nada mais incrível do que ouvir o disparo do rifle, seguido pelo ruído dele sendo rearmado, e ver o monstro cair fulminado.

E, depois de se aventurar por esse universo demoníaco, repare num dos agradecimentos na apresentação: H. P. Lovecraft, um dos gênios do terror norte-americano. A trama do jogo é baseada nas suas idéias.

Sylvio Deutsch



Emily e Edward:
personagens do game.

Comandos básicos:

Seta p/ cima: faz o personagem andar para a frente (do ponto de vista dele). Se apertada duas vezes e depressa, faz o personagem correr. Com **Espaço** pressionado, executa o complemento da ação selecionada atacar (em **Fight** ou **Use Knife** ou **Sabre**) ou atirar (com **Use Rifle** ou **Revolver**).

Seta p/ baixo: faz o personagem recuar (do ponto de vista dele).

Seta p/ os lados: faz o personagem girar para o lado escolhido.

Enter: seleciona ação ou objeto a ser usado.

Espaço: executa a ação escolhida com Enter.

Esc: chama o menu de opções (salvar, carregar, som, sair).

FILE MANAGER

Fabricante: Infogame, 1993

Distribuidor no Brasil: não há

Tipo: adventure

Memória instalada: 5,8 Mbytes de RAM

Kbytes de RAM
Configuração: PC AT, adaptador gráfico VGA

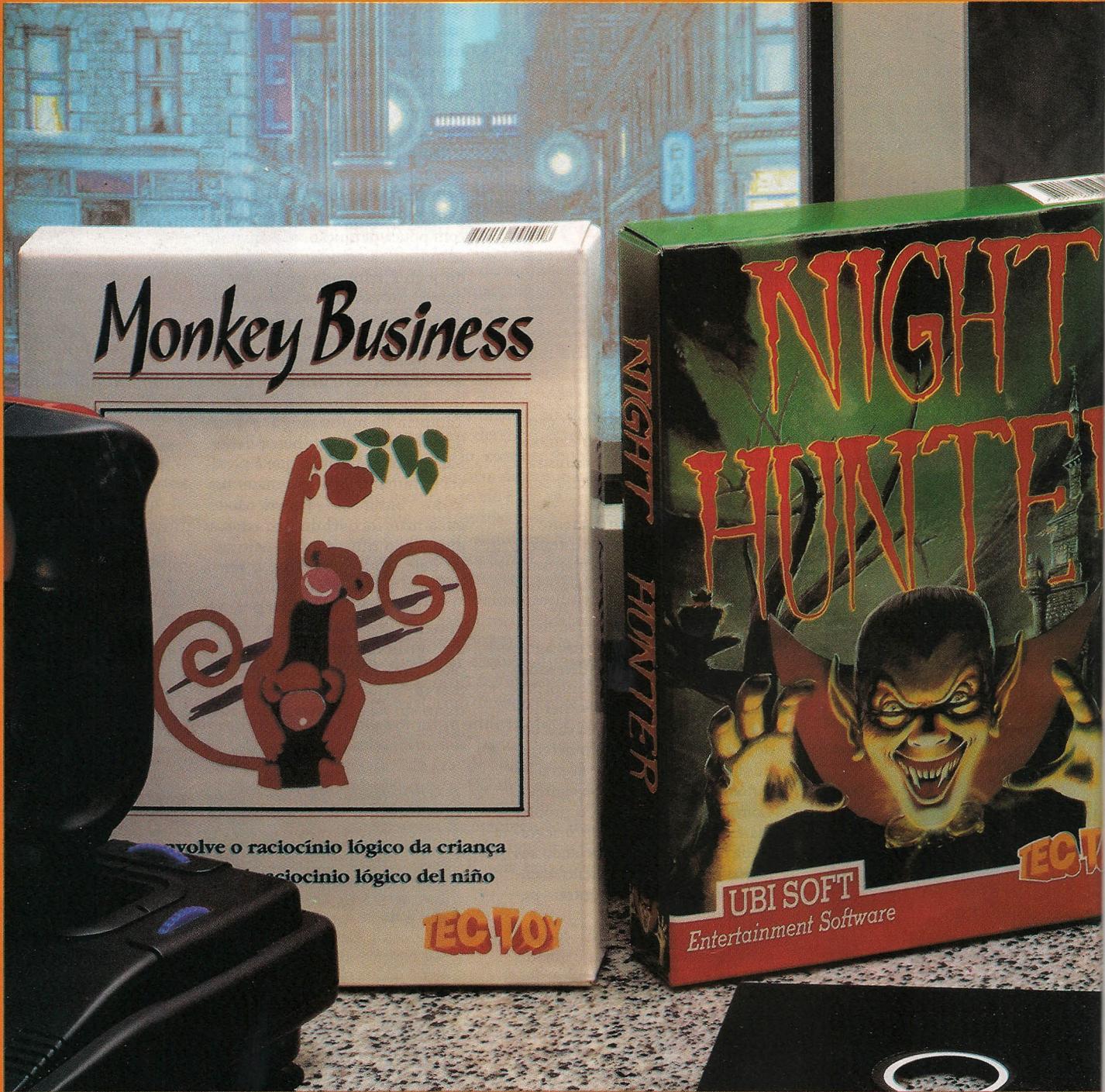
Gráficos: bitmap e poligonais, resolução VGA, 256 cores

Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland

Controle: teclado

Preço médio: US\$ 55

Deixa a gente brincar



Chegaram os PC Games da Tec Toy. Deixe a Tec Toy transformar o seu PC num caça soviético em plena batalha aérea, como em Mig-29M Superfulcrum. Ou, quem sabe, no vampiro sedento de Night Hunter. Se você prefere o crime organizado, entre na

pele de Don Corleone em The Godfather. E, para quem não é mico-de-circo, Monkey Business tem sempre um desafio lógico. E tem mais: Rotox, The Gold of the Aztecs, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Shadowlands e Pit-Fighter. Todos com gráficos e

COM O SEU COMPUTADOR?



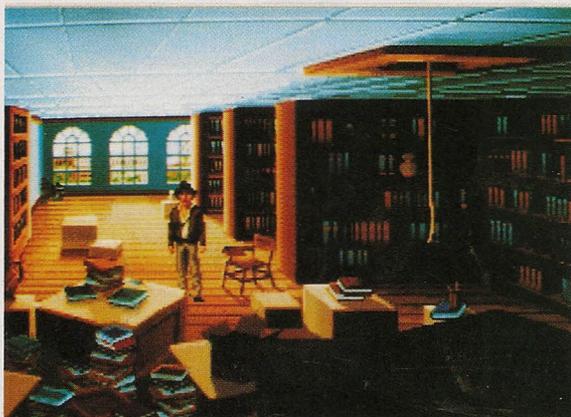
efeitos tão incríveis que vão deixar sua máquina ainda mais quente.
Deixe a Tec Toy tirar o seu computador do sério. Deixa, vai?

TEC TOY

INDIANA JONES

and the
FATE OF ATLANTIS

Depois de três aventuras no cinema, Indy parte agora em busca do segredo de Atlântida. E com muita sofisticação.

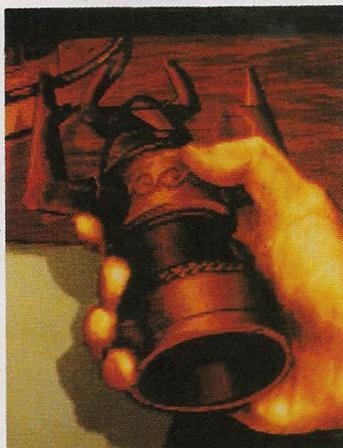


FOTOS: NORBERTO MARQUES



O balão: útil para localizar escavação nazista.

Tudo começa na Biblioteca da Universidade, enquanto Indy procura um livro...



...e acha uma velha estatueta.

FILE MANAGER

Fabricante: LucasArts Games, 1992
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Memória: 9.4 megabytes
Configuração mínima: PC AT286, 640K RAM, disco rígido, adaptador gráfico VGA
Gráficos: bitmap, VGA 256 cores
Som: alto-falante interno, placas AdLib, SoundBlaster, Roland LAPC-1 e MT32
Controle: teclado, joystick, mouse recomendado
Preço: US\$ 59.

Qual terá sido o destino de Atlântida? Esta pergunta ainda permanece sem resposta. Não que ninguém tivesse tentado, sem sucesso, respondê-la. Mesmo assim, até hoje muitos acreditam que uma misteriosa civilização desapareceu após um maremoto que teria feito submergir todo um continente. Citada pela primeira vez por Platão, o grande filósofo grego, Atlântida sempre foi cercada de lendas. Até o famoso mergulhador francês Jacques Cousteau já andou à procura de traços da civilização perdida.

Agora é a sua vez de tentar resolver este mistério, na pele do não me-

nos famoso arqueólogo Dr. Henry Jones Jr. — ou, se preferir, Indiana Jones. A curiosidade de Indy é despertada quando ele encontra na biblioteca da universidade onde leciona uma pequena escultura proveniente da Islândia, num estilo completamente diferente de qualquer cultura conhecida. Um “estudioso” alemão, que se revela um agente nazista, rouba a peça e foge. E aí começa este sensacional game, lançado como o *adventure* com mais variações e complexidade jamais produzido.

Indiana Jones and The Fate of Atlantis possui o mesmo estilo dos *adventures* mais recentes da Lucas Arts. Todas as opções possíveis aparecem na tela, bastando clicá-las com o mouse (um periférico indispensável neste game) para que as ações sejam executadas. Desse modo o jogador não precisa “adivinhar” as palavras e nomes que o programa reconheça (problema sério especialmente para nós brasileiros, já que o game é em inglês). Todos os quebra-cabeças são absolutamente lógicos, possíveis de serem resolvidos com o simples bom senso, o que não nos impede de passar dias tentando decifrar um problema; e

Mouse

O botão da esquerda do mouse seleciona objetos na tela para usar na linha de sentença, e também escolhe uma frase dentre as apresentadas durante um diálogo. O botão da direita completa a ação de um verbo “aceso” com o objeto para o qual o cursor aponta. Se for um objeto que deve ser usado com outro, aparecerá um **with** no final da frase e outro objeto deve ser selecionado. Por exemplo, em “use whip with Sophia”, use chicote com Sophia. Os comandos do joystick são semelhantes aos do mouse.

Além disso, durante o jogo é possível alternar entre mouse e joystick apertando **CTRL-M** para mouse ou **CTRL-J** para joystick (**CTRL-J** serve também para reconfigurar o joystick caso ele “fique maluco”).

muitos são daqueles que, quando resolvidos, provocam exclamações impúblicáveis. Também vem recheado com uma boa dose de humor.

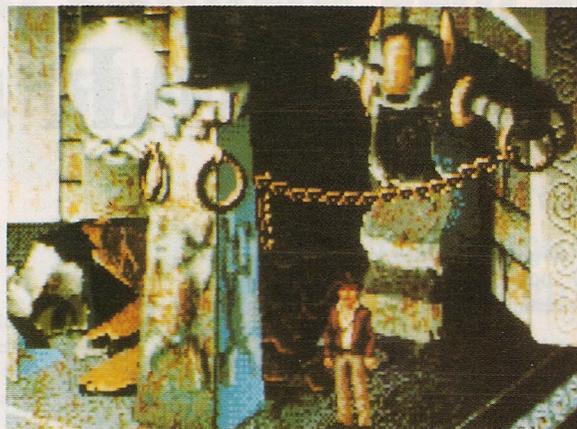
O game possui ainda três alternativas diferentes de caminhos, que passam por locais e problemas diferentes. O começo é sempre igual, precisa-se contar com a ajuda de Sophia Hapgood, uma arqueóloga de New York (EUA) famosa pelos seus trabalhos sobre Atlântida. Porém, após algumas aventuras, os dois retornam à universidade onde Indy trabalha. Quando estão no escritório dele, você pode continuar na companhia de Sophia, escolhendo *Team Path* (caminho do grupo); prosseguir sozinho, em *Wits Path* (caminho da habilidade) ou ainda selecionar o *Fists Path* (caminho dos punhos). No primeiro, conta-se com a ajuda de Sophia, que pode dar sugestões úteis quando não se sabe o que fazer. No segundo, Indy aventura-se sozinho, enquanto que no terceiro muitas das situações são resolvidas literalmente no braço. Ao chegar a Atlântida, os três caminhos voltam a se unir.

Outra boa idéia no jogo é o Indy Quotient (IQ), ou quociente do Indy, que é uma pontuação que você recebe à medida que resolve problemas. O IQ mostra o tipo de jogo (*path*) que você escolheu, os pontos conseguidos e o total de pontos possíveis. Tente chegar o mais perto que conseguir do total. Para isso, pegue todo e qualquer objeto que achar, por mais estranho que pareça (até mesmo aquele chiclete mascado!). É bem provável que ele venha a ser útil em algum momento. Não esqueça que os objetos podem ser usados uns com os outros (o pão usado com o salame produz um *Submarine Sandwich*, por exemplo, que pode ser mordido (*use sandwich*) por Indy. E lembre-se também que existe mais de um modo de resolver muitos dos problemas.

Teclado

Para jogar com o teclado, use as setas ou o keypad (o teclado numérico auxiliar). A tecla ENTER (ou o número 5) corresponde ao botão esquerdo do mouse; a tecla TAB ao botão direito. Os comandos do joystick são equivalentes aos do mouse.

Os verbos também podem ser acionados pelo teclado, do seguinte modo:



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Comandos principais

- F1** - para salvar e carregar jogos salvos
- ESC** - para pular uma cena de animação ou sair de algumas interfaces especiais (corresponde a apertar os dois botões do mouse ou do joystick ao mesmo tempo)
- F8** - Recomeça o jogo
- ESPAÇO** - Pausa
 - desliga alto-falante interno ou baixa o volume da placa de som
 - liga alto-falante interno ou aumenta o volume da placa de som
 - faz um texto sumir mais depressa
 - i - alterna entre inventário de posses e quociente de pontos
 - + - aumenta a velocidade dos textos
 - - diminui a velocidade dos textos
- ALT-X, CTRL-C** ou **ALT-Q** - sai do jogo e retorna ao DOS.
- CTRL-V** - mostra a versão do game



Em Atlântida, prender a corrente no ponto exato é a chave para libertar Sophia. Abaixo, o Rio de Lava: próximo ao final.

Lutas

Se estiver jogando com mouse ou joystick, aperte F para ativar o teclado quando surgir uma situação de luta (os marcadores de vida e força do golpe para Indy e o inimigo aparecem). Apertar F novamente depois da luta faz retornar o controle ao mouse ou joystick.

Se Indy estiver à esquerda do inimigo:

- 7** - recua um passo
- 8** - bloqueia golpe no alto
- 9** - soco no alto
- 4** - recua um passo
- 5** - bloqueia golpe no meio
- 6** - soco no meio
- 1** - recua um passo
- 2** - bloqueia golpe embaixo
- 3** - soco embaixo

Se Indy estiver à direita do inimigo:

- 7** - soco em cima
- 8** - bloqueia um golpe em cima
- 9** - recua um passo
- 4** - soco no meio
- 5** - bloqueia um golpe no meio
- 6** - recua um passo
- 1** - soco em baixo
- 2** - bloqueia um soco em baixo
- 3** - recua um passo

A tecla Num Lock deve estar desligada para que o teclado funcione.

Para lutar com o mouse ou joystick, posicione o cursor sobre o alto, meio ou parte de baixo do inimigo e aperte qualquer dos botões. Para defender, coloque o cursor sobre Indy (numa das três alturas) e aperte o botão. Indy também pode recuar para recuperar força, ou então ir recuando até sair da tela, fugindo da luta (mas permanecendo vivo!). Lembre-se que se perder a luta é fim de jogo.



- G** - Give (dar)
- P** - Pick up (pegar)
- U** - Use (usar)
- O** - Open (abrir)
- L** - Look (olhar)
- S** - Shove (empurrar)

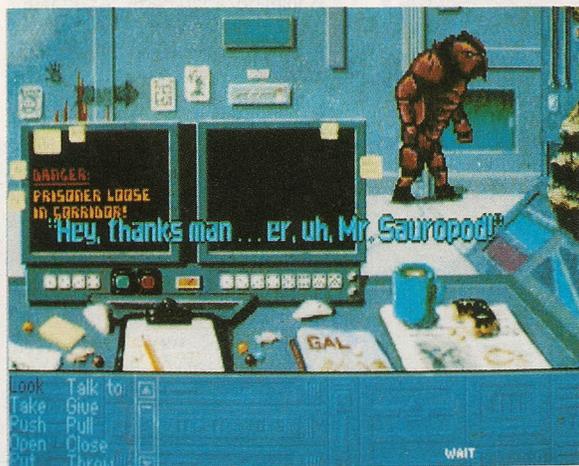
- C** - Close (fechar)
- T** - Talk to (falar com)
- Y** - Yank (puxar)

Atenção: para as teclas funcionarem, Caps Lock (a trava de maiúsculas) deve estar desligada.

A estrutura do game: verbos e inventário no mesmo menu.

REX NEBULAR

Um adventure no futuro,
com linguagem sofisticada
e belas mulheres



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Acima, Rex liberta um alienígena para escapar da prisão. À direita, uma das belas habitantes de Andrógenea.

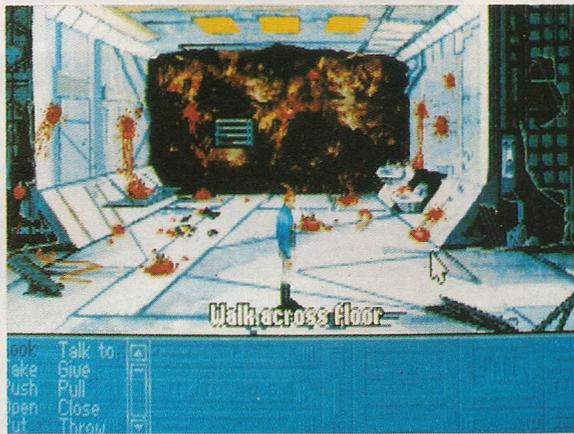
Um planeta habitado apenas por mulheres, um raro vaso perdido e um aventureiro intergaláctico. Estes são os ingredientes desta aventura bastante explosiva que a Brsoft Games está lançando no Brasil. Tudo começa quando Rex Nebular, uma espécie de explorador *free-lancer*, volta de uma missão e encontra um milionário colecionador de peças raras, que pretende juntar ao seu acervo particular um vaso perdido há milênios, chamado Gender Bender. Rex é contratado para sair em busca do vaso, e acaba se metendo em várias encrencas. Cabe a você resolvê-las.

A partir das informações fornecidas pelo colecionador, Rex descobre o planeta onde o vaso deve estar. Mas sua nave é atacada, e ele acaba caindo em uma baía do planeta Andrógenea, com a nave semi-avariada. Curioso: Andrógenea é habitado somente por mulheres. À primeira vista, um verdadeiro paraíso, principalmente se for levada em conta somente a primeira cena: Rex avista através de instrumentos uma

das habitantes saindo do "mar", de *top less* e com a gíngua de uma carioca.

Puro Engano. Na verdade, as mulheres de Andrógenea desejam como nunca o aventureiro, mas morto... E aí os problemas começam. *Rex Nebular* é, ao contrário do que possa parecer, um game bastante "forte", com temática adulta alternando cenas muito violentas com outras sensuais e eróticas.

Logo na primeira cena o erotismo fica evidente: Depois de encontrar a garota na praia, Rex deve provar a ela que é um homem de verdade — artigo bastante raro por lá, já que todos os homens são na verdade andróides. Conseguindo, acaba levando a garota para a cama. Os mais pudicos não precisam ficar assustados: a cena só é vista atra-



Um exemplo da violência do jogo.

vés de um monitor que traz a imagem de uma câmara oculta na cabana da garota, que na verdade é uma espia.

O que chama a atenção em *Rex Nebular* é exatamente o enredo, mesmo em se tratando de uma história de ficção científica. Todos os problemas e charadas apresentados são absolutamente coerentes com a realidade em que o personagem — e o jogador — acabam inseridos, e podem ser resolvidos usando-se a intuição e um pouco de bom-senso.

Um detalhe interessante é a divisão por níveis de dificuldade. Em *naughty* (mal-educado) os diálogos são bastante irônicos, recheados de gírias e palavrões. *Nice* (legal) é o meio termo, e *looked nice* é a opção *light*, sem grandes ousadias na linguagem.

A estrutura de verbos é bastante funcional — são dez verbos de ação, que podem ser escolhidos da lista com o *mouse* ou teclado. Uma vez escolhido o verbo, basta um novo clique no objeto relacionado à ação para que a animação execute o movimento. Também vale o destaque para o inventário. Todos os objetos recolhidos por Rex são, quando selecionados, apresentados em três dimensões na tela.

Além disso, os personagens não são de muito papo, o que dificulta muito o jogo à primeira vista, inclusive pelo grau de ironia embutido nos diálogos. Mas o game tem um roteiro lógico e todas as etapas são cumpridas em uma ordem única, não sendo possível seguir adiante enquanto todas as tarefas necessárias não tiverem sido realizadas. Quando Rex morre, o jogo volta automaticamente ao lugar da "tragédia". O que não deixa de ser um alívio, principalmente para os aventureiros principiantes.

Rex Nebular conta com bons efeitos sonoros, boas músicas e vozes digitalizadas. Boa parte do jogo é narrada — em inglês, é lógico — mas com apoio do texto na tela. Vale lembrar que essas características só ficam disponíveis quando se tem uma placa de som. Também os gráficos e as animações merecem destaque, todas muito boas. É as mulheres — ah, as mulheres... — uma pena que sejam todas tão violentas.

FILE MANAGER

Fabricante: Microprose, 1992
Distribuidor no Brasil: Brsoft Games
Memória instalado: 10 Megabytes
Configuração mínima: PC AT-286, 16 Mhz, 640K RAM, HD, adaptador gráfico VGA ou MCGA
Gráficos: bitmap, VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32 e LAPC
Controle: teclado, joystick, mouse recomendado
Preço: US\$ 66

IMPORTE PELO CORREIO SEM SAIR DE CASA

INTERNATIONAL POSTAL SHOPPING: FÁCIL, CÔMODO E SEGURO



Relógio Ironman Triathlon Indiglo.
O relógio mais vendido no mundo. Cronômetro, alarme, memória de 8 voltas, à prova d'água (100m).
Código: M4101CG
Preço total: us\$ 47.90

Agendas Eletrônicas.

Calculadora, conversor de moeda, controla até 6 contas bancárias, calendário de 200 anos. Ampla display, o maior entre similares. Conexão a micro por cabo opcional.
Selectronics DataStor 32K, Código M4103 CG
Preço total: US\$ 64
Selectronics DataStor 64K, Código M4104 CG
Preço total: US\$ 77
 Cabo opcional, Código M4105 CG
Preço total: US\$ 65
Agenda Eletrônica Casio A10, 32K bytes, capacidade para 1370 nomes, display de 16 caracteres.
Código: M4106CG
Preço total: us\$ 72.90



Vitaminas GNC

Geriavit Pharmaton c/ 120 cáp. - Cód. M4100CG	US\$ 79
C 1000mg TR c/ 180 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1631CG	US\$ 46
E-400 IU c/ 360 cáp. - Cód. M1674CG	US\$ 44
B-12 c/ 250 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1600CG	US\$ 34
B-12 TR 1000 mg c/ 90 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1602CG	US\$ 40
B-Total c/ 100 cápsulas, kit c/ 3 - Cód. M1590CG	US\$ 39
Ultra Mega II c/ 180 cáp. - Cód. M1149CG	US\$ 58
Solotron - vit. múltiplas c/ 250 cáp. - Cód. M1162CG	US\$ 47
Solotron Jr - infantil c/ 240 cáp. - Cód. M1164CG	US\$ 28
Biotin Trio - vit. p/ cabelo, kit c/ 2 - Cód. M1807CG	US\$ 51
Beta Carotene 15 mg, 180 cáp., kit c/ 2 - Cód. M1652CG	US\$ 38
Amino 1000, 350 cáp. - Cód. M4111CG	US\$ 58

E mais: dietéticos, lecitinas, fibras, energéticos, minerais, nutrição e esporte, ginsengs e ervas.



Telefone sem fio Conair CTP 8000, rediscagem do último número, com botão de chamada na base e tecla mudo.
Código: M4018CG
Preço total: us\$ 71



Secretária eletrônica Conair.
Para quem quer praticidade e comodidade. Gravação ativada por voz e contador de mensagens. Você não vai mais ficar sem receber recados! E ainda tem telefone acoplado!
Código: M0419CG
Preço total: US\$ 74

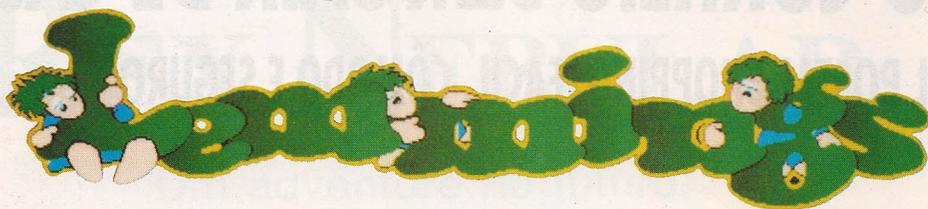
Detector de radar Uniden.
Para bandas X e K, com alerta sonoro e luminoso e seletor de sensibilidade para cidade ou estrada. Acompanha fixador para painel e quebra-sol.
Código: M0602CG
Preço total US\$ 71



Central de Atendimento
LIGUE JÁ: (011) 822-7688

De 2ª a 6ª, das 9h às 22h
Sábados, das 9h às 17h

Os preços deste anúncio são totais sem taxa extra de frete, para qualquer lugar do país. Na compra de qualquer produto, grátis um catálogo com quase 1000 produtos. Aceitamos todos os cartões de crédito internacionais ou pagamento em cruzeiros.



A estupidez destes simpáticos roedores deve ser compensada com muita inteligência.

Os lemingues são simpáticos roedores, habitantes das regiões nórdicas, e que possuem um hábito bastante estranho: quando a população de determinada comunidade aumenta muito, eles promovem um verdadeiro suicídio coletivo, atirando-se ao mar do alto de fiordes. Triste fim para grupos inteiros. Mas, por que não salvá-los, levando toda a manada em segurança para casa?

É exatamente essa a idéia de *Lemmings*. Nesse sensacional game de estratégia, os roedores são extremamente estúpidos. Tudo o que eles sabem fazer é cair no cenário e andar para o lado em que estão virados, até a morte. A menos que alguém os salve.

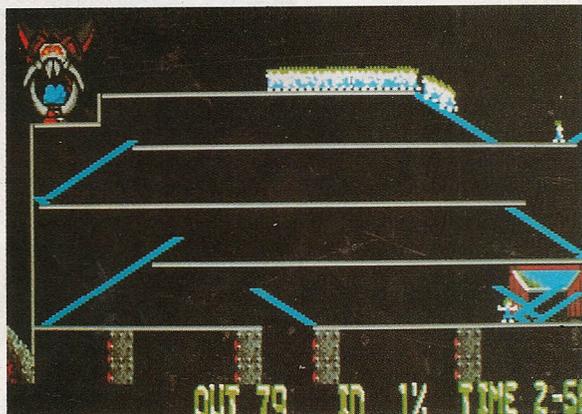
Felizmente, alguns deles são capazes de aprender a executar certas habilidades, que são mostradas na parte inferior da tela. Clicando-

se com o *mouse* em uma habilidade e, em seguida, em um lemingue, ele prontamente executará a tarefa. E, desta maneira, é possível bolar uma estratégia para que todos ou a maioria deles cheguem em segurança ao objetivo. Claro, há tempo limite para conseguir.

Os lemingues podem executar até 8 atividades diferentes: escalar, usar guarda-chuva (funciona como um pára-quedas), explodir, bloquear a passagem dos outros lemingues, construir escadas e cavar — nesse caso, para a frente, para baixo e para baixo na diagonal. O número acima do quadrinho da habilidade define se esta habilidade está disponível e quantas vezes ela pode ser atribuída a um roedor.

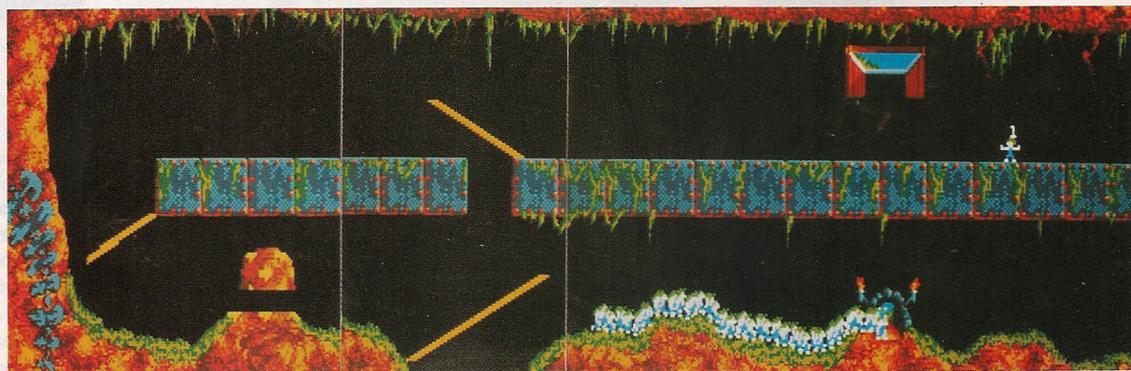
À primeira vista, o game pode parecer moleza. Mas não é. São 120 situações diferentes, divididas em quatro níveis de dificuldade, nas quais os lemingues devem ser salvos. E nem todas as habilidades estão disponíveis em todas as fases. Além disso, construir escadas em determinadas situações chega a ser tarefa para quem é bom em geometria: elas sempre seguem um ângulo de 30 graus com o solo, de maneira que devem começar no ponto exato para que o objetivo de atingir locais altos seja atingido. Em algumas fases, a construção de escadas é limitada, e um erro pode ser fatal.

As situações em que os lemingues se envolvem seguem um padrão de aumento de dificuldade constante, que garante o desafio da primeira a última fase. As cenas são bonitas e intrigantes: algumas se constituem em verdadeiros labirintos. E os simpáticos roedores ainda conseguem achar espaço para uma dose extra de bom humor, dando um simpático tchauzinho ao jogador antes de explodir. Impossível não se apaixonar por eles.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

As duas cenas mostram a complexidade de algumas fases de *Lemmings*. O game não admite erro no uso das habilidades dos roedores.



O posicionamento das escadas é fundamental para salvar os "idiotas"

FILE MANAGER

Fabricante: Psygnosis, 1991
 Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
 Memória instalado: 1 Megabyte
 Configuração mínima: PC XT, 512K RAM, adaptador gráfico CGA ou superior
 Gráficos: bitmap, EGA, 256 cores
 Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster
 Controle: teclado, joystick, mouse recomendado
 Preço: US\$ 59,00

CIVILIZATION

Um grande jogo de estratégia, em que o planejamento e construção de um império depende de habilidade política.



Civilization é surpreendente. Muitos games são de batalha e combate, como os RPGs e *arcades* (jogos de ação). Outros de construção, como o *SimCity*. *Civilization* reúne os dois aspectos. Você tem de construir seu império, cidade por cidade, decidir o que cada uma delas vai fazer para crescer, e ainda precisa produzir exércitos e outras peças para defender e expandir seu território. Um grande desafio.

As possibilidades de *Civilization* são ilimitadas. Para que suas cidades se desenvolvam, você pode, por exemplo, contratar parte da população para exercer as profissões básicas para o crescimento de seu domínio: alguns podem ser cientistas, outros coletores de impostos ou artistas. Esta operação deve ser feita com cuidado, pois os oponentes (de 3 a 7) também estão agindo, e são realmente terríveis. É possível se defender, mas um bom negócio é enviar caravanas para comerciar com eles, diplomatas para negociar, sabotar e conhecer seu poder.

O jogo traz outra característica importante: não existe a ansiedade gerada pelo cronômetro correndo. Você pode pensar o quanto quiser numa jogada, e definir sem erro qual sua próxima estratégia. Como em uma partida de xadrez.

A interface com o jogador é boa, é fácil lidar com peças e menus depois de se adaptar com a dimensão planetária que *Civilization* envolve. Quanto aos comandos, a tecla *enter* poderia ser usada como o *espaço* para passar a jogada — isso facilitaria bastante a ação do jogador. Também o botão da direita do *mouse* atrapalha um pouco: quando clicado, ele mostra as especificações do terreno, e chega a ser irritante o tempo de espera para que as telas sejam carregadas quando esse botão é clicado por engano. Mas isso são detalhes, que não chegam a comprometer a jogabilidade. É importante cuidar da tecla *CapsLock*, que deve estar desligada para que as telas de letras funcionem adequadamente.

Os gráficos em VGA de 256 cores são bons, fáceis de reconhecer, e os terrenos também tem boa definição. Os sons são igualmente ótimos, com um tema para cada povo, mas poderiam ser usados de forma a serem mais

informativos. Claro, é necessária uma placa de som para se ter esse recurso.

Gaste tempo para tomar alguma intimidade com o *Civilization*. É um jogo genial. E quem sabe você vai conseguir, num dos três níveis mais altos, chegar ao objetivo máximo, que é fazer seu foguete com colonos alcançar um planeta em outra estrela. Mas atenção: se no nível 1 o jogo (valendo pontuação) vai de 4000 AC até 2100 DC, a cada nível que se sobe tem-se 20 anos (leia-se jogadas) a menos, o que dificulta bastante. Boa sorte!



Acima, os diferentes estágios de evolução da capital, numa boa partida.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Os recursos de cada cidade: dado importante.

Controles principais:

Setas - movem peça que pisca
Teclado auxiliar (sem NumLock) - move peça que pisca
(com NumLock) - move mapa
Alt-G, O, A, W, C - abre menus
Enter - muda de jogada se nenhuma peça puder ser movida

FILE MANAGER

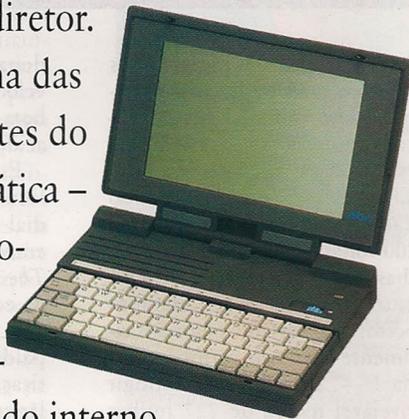
Fabricante: Microprose, 1991
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Memória instalado: 2,3 Megabytes
Configuração mínima: PC AT-286, 640K RAM, adaptador gráfico EGA, VGA, MCGA, Tandy
Gráficos: bitmap, VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32, Tandy
Controle: teclado, mouse
Preço: US\$ 59

Por causa do
Estado,
uma empresa
que vendia
micro
começou a
vender macro.

A Diamond Informática já vendeu seus notebooks até em Roraima e Manaus com anúncios no Estadão.

de Informática, que, segundo ele, oferece um ótimo retorno e garante a venda dos seus micros. “Já vendemos até para Porto Velho e Manaus com os anúncios que publicamos no Estadão”, diz o diretor.

A Diamond – uma das primeiras anunciantes do Caderno de Informática – é uma empresa nacional que há dois anos importa, monta e comercializa no mercado interno



microcomputadores portáteis. “Não tenho vendedores na rua nem distribuidores. Não anuncio em outro jornal, só no Estadão”,

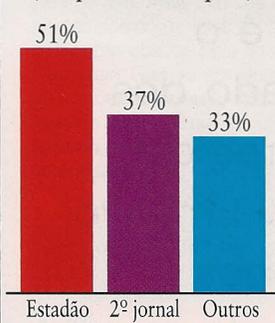


esclarece. O diretor da Diamond complementa dizendo que vende para grandes empresas graças ao Estadão. “Sempre

“Tudo o que vendemos devemos ao Estadão.” A afirmação é do diretor da Diamond Informática, Celso Forni. Sua empresa é anunciante do Caderno

que anunciamos nossos telefones não param”, garante Forni, ao indicar o Estadão como um dos responsáveis pelo sucesso da Diamond.

Jornais mais consultados na hora da compra (Respostas múltiplas)*



“A nossa meta é crescer 70% em 93, e por isso continuaremos anunciando no Estadão.”

Esta história de sucesso da Diamond aconteceu porque as empresas que anunciam

no Estadão vendem mais. E vendem mais porque ele é o jornal mais consultado na hora da compra. Segundo dados da pesquisa ICEC/Marplan, 51% das pessoas que confirmaram ter consultado algum jornal antes de se decidir pela compra consultaram o Estadão.

51%

Conforme resultados obtidos na última medição da pesquisa ICEC (Índice de Consulta Efetiva para Compra) realizada pelo Marplan.

*A pesquisa “Índice de Consulta Efetiva para Compra” (ICEC) realizada entre 15 e 30 de dezembro de 1992 pelo Instituto Marplan Brasil ouviu 600 moradores da cidade de São Paulo, das classes A, B, C e D, com idade acima de 18 anos, através de entrevistas telefônicas, formando uma amostra probabilística da população possuidora de linha telefônica.

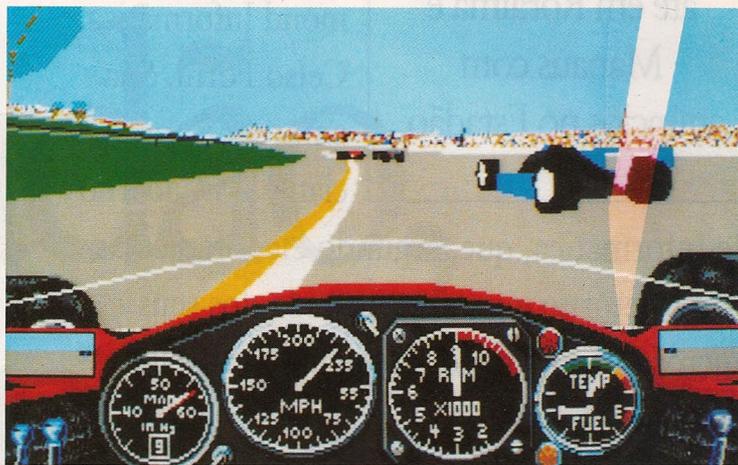


ESTADÃO
É muito mais jornal.

Indianapolis 500: The Simulation



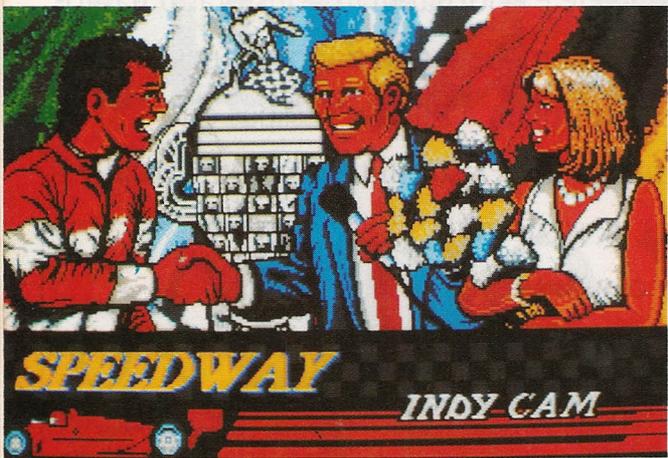
Indy 500 é o mais jogado dos simuladores de corridas. O motivo: precisão nos controles do carro.



As 500 milhas de Indianápolis são a prova mais tradicional do automobilismo mundial, sendo disputada desde 1911. O vencedor da primeira prova, Ray Harroun, precisou de nada mais, nada menos do que 6h 42min 08s para completar as 200 voltas no circuito oval de 2,5 milhas. Hoje, as coisas são bem diferentes: os carros atuais, tipo monopostos — e bastante parecidos visualmente com um carro de Fórmula 1 —, são capazes de atingir a invejável média de 227 milhas por hora em cada volta, ou cerca de 360 Km/h, e podem completar a prova em aproximadamente 3 horas, incluídas nesse tempo as ban-

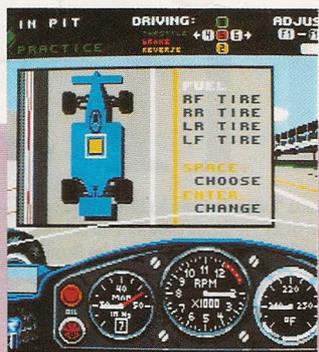
deiras amarelas — que reduzem a velocidade média a 60 milhas por hora (95 km/h) no caso de algum acidente na pista.

Esta prova clássica do automobilismo norte-americano — e mundial — também tem seu clássico entre os games: *Indianápolis 500 - The Simulation*. O game, baseado na edição de 1989 — que foi vencida pelo brasileiro Emerson Fittipaldi — reúne na dose certa sofisticação e realismo, podendo simular com perfeição todo o clima de uma corrida. É possível escolher entre um March Cosworth, um Lola Buick ou ainda um Penske Chevrolet para completar este desafio.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Nos boxes (ao lado) pode-se trocar os quatro pneus e reabastecer com rapidez.



Regulando o carro

Todos os três carros possuem sofisticadas possibilidades de regulagens. Em Practice, com o carro parado no pit, é só selecionar o item a ser alterado com as teclas de função. Dentro de cada item, a barra de espaço alterna as opções. Finalmente, "<" e ">" fazem as regulagens. Duran-

te a corrida, você pode trocar rapidamente os pneus e reabastecer, apenas selecionando esses itens do menu (barra de espaço) e efetivando a troca com ENTER. **F3 - Fuel:** Ajuste de 5 em 5 galões, máximo de 40 no tanque. **F4 - Wings:** Ajuste da asa traseira e dianteira. **Downforce** indica a força que se consegue para baixo e **Drag** é a resistência provocada pelo ajuste das asas. **F5 - Rubber:** Tipo de composto para os pneus. A temperatura ideal (rodando) para cada tipo é de 240°F (soft), 250°F (medium) e 260°F (hard). **F6 - Stagger:** É a diferença de diâmetro entre as rodas direitas e esquerdas. Os carros Indy não possuem diferencial, por isso as rodas do lado direito devem ser

maiores que as do lado esquerdo. **F7 - Pressures:** A pressão do ar de cada pneu. Na prática, o controle de pressão pode substituir alterações na cambagem das rodas, pois muda a área do pneu que vai estar em contato com o solo. Menos pressão significa maior aderência — e maior temperatura. **F8 - Shocks:** Pressão das molas dos amortecedores. Definem o tempo que as rodas ficam em contato com o solo, afetando a tração, e também são responsáveis pela correta transferência de peso nas curvas. Regule todas elas o mais firme que conseguir. **F9 - Cambers:** Define o ângulo de câmbor das rodas, que é a inclinação, para dentro ou para fora, em relação a uma linha perpen-

FILE MANAGER

Fabricante: Electronic Arts, 1989
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Tipo: Simulador
Memória instalada: 630 KBytes
Configuração mínima: PC XT, 2 Drives DD 5 1/4, não requer HD, adaptador gráfico CGA
Gráficos: Poligonais, resolução EGA, 16 cores
Som: AdLib;
Soundblaster: Roland MT-32, Roland LAPC
Preço médio: US\$ 57

Como todo simulador, *Indy 500* (um apelido carinhoso dado pelos aficionados pelo game) requer um bom aprendizado por parte do jogador. Isso porque dirigir em Indianápolis não é nada fácil, e os carros não possuem um acerto convencional, já que são regulados para fazer curvas apenas para a esquerda. Também é necessário um "aprendizado" rápido de mecânica, pois os carros vêm com a regulagem padrão (*default*) para principiantes — fáceis de dirigir, porém lentos. Escolhido o carro, é possível configurar 8 itens, desde a quantidade de combustível (metanol) do tanque até a relação da última marcha. O manual que acompanha o jogo é bastante completo, informando como cada um destes itens são regulados e em que eles afetam no comportamento do carro.

O ideal é começar com a regulagem padrão e ir alterando um item de cada vez, percorrendo o circuito por algumas voltas para "sentir" as diferenças que a alteração provocou. Assim, ao mesmo tempo em que se aprende a pilotar, vão se assimilando melhor as possibilidades de acerto do carro. Convém lembrar que, em Indianápolis, os carros são regulados para o limite de velocidade na qualificação, esquecendo-se a resistência — afinal, são apenas quatro voltas. Para as corridas, entretanto, o item resistência é fundamental. E se no início você se sentir um grande "barbeiro", não se desespere: nesse game, isso é absolutamente normal.

Mário Fittipaldi

dicular ao solo. O correto ajuste de cambagem define maior área de contato dos pneus com o solo, aumentando a aderência.

F10 - Gears: Relação de marchas. Os carros Indy possuem 4 marchas, mas só a relação da quarta é importante. Relações mais curtas aumentam a aceleração, e relações mais longas aumentam a velocidade final.

Pressão do turbo e barras estabilizadoras: estes controles podem ser alterados de dentro do carro, mesmo durante a corrida. As teclas de 1 a 9 alteram a pressão do turbo, as teclas "." e "+" regulam a barra dianteira e as teclas "[" e "]" regulam a barra traseira. Há indicações de todas essas regulagens no painel de todos os carros.

Desempenho

É importante lembrar que a configuração do computador influi bastante em *Indy 500*. Apesar de ser possível rodar o programa com um XT de 4-12 Mhz de *clock* (velocidade de processamento), o jogo fica muito lento e mais difícil, já que as respostas dos comandos do teclado para a tela requerem mais tempo para serem processadas. Também o tipo de monitor e placa gráfica fazem diferença: em CGA, as rodas do carro ficam fixas na tela, passando a ser animadas a partir de um adaptador EGA. Para diminuir esse problema, o programa tem um *auto-detect* que seleciona o nível

de definição do programa adequado para a sua configuração. Na prática, quanto menos detalhes na tela, mais rápidas as respostas dos comandos. Confira as diferenças obtidas pela equipe de *Computer Games* em duas configurações diferentes, utilizando o mesmo carro (Lola Buick) e o mesmo piloto em uma seção de classificação.

Configuração utilizada	Tempo programa melhor volta	Tempo real melhor volta	Vel. média 4 voltas	Setup
AT 286 16 Mhz. CGA	40,25s	49,07s	220,53 MPH	Low
AT 386. 40 Mhz. VGA	39,47s	40,07	227,74 MPH	High



Ao contrário de outros games, em Indy, bater é dar adeus à vitória.

NORBERTO MARQUES

Jogando

Logo que se carrega o *Indy 500*, um menu principal aparece na tela. Estas são as opções:

Resume Driving - Retorna à pista ou boxe, no momento em que se estava antes de a opção *Instant Replay* ou a tecla *Esc* serem acionados.

Instant Replay - Mostra os últimos 20 segundos de corrida, classificação ou Practice. Para acionar, basta pressionar *Esc*, iluminar esta opção e teclar *Enter*. Com a barra de espaço troca-se o ponto de vista. *In car* é a visão do piloto, *Behind* é a vista por trás do carro; *Track* é a vista de um ponto fixo no nível da pista; *TV* é a vista de uma câmera de TV localizada fora da pista; *Sky* é a vista de helicóptero. Durante uma corrida, há também a opção *Leader*, que mostra o líder da prova, e *Crash*, que mostra uma batida, ambos na vista *TV*.

Practice - Aqui, o carro aparece no *pit*. É possível alterar as regulagens do carro e sair à pista para praticar.

Qualify - Classificação. Procure usar um carro com pouca asa, relação de marchas mais curta (garante maior aceleração nas saídas de curva) e somente 10 galões no tanque. Pneus de compostos macios são também recomendados.

Race - Corrida. Pode-se escolher entre uma corrida de 10 ou 30 voltas, sem bandeiras amarelas, e também de 60 ou 200 voltas (500 milhas), com bandeiras amarelas.

Teams - Permite a escolha da equipe. Estão disponíveis a March Cosworth, a Lola Buick e o Penske Chevrolet.

File - Salva (*Save*) até três regulagens diferentes em carros diferentes, que podem ser usadas numa próxima jogada (*Load*).

Setup - Define o status do programa. É possível ajustar a qualidade dos gráficos para mais ou menos detalhes na tela e ligar ou desligar o som.

Quit - Abandona o jogo e volta ao DOS.

Help

Existe um artifício para se salvar mais do que três regulagens de carro (que é o máximo permitido pelo programa). Para isso, é necessário "esvaziar" cada um dos três *settings* do programa (que são os arquivos *SETTING.1*, *SETTING.2* e *SETTING.3*), copiando-se o conteúdo desses arquivos para outros de nomes diferentes. O procedimento é o seguinte:

1- Regule um carro qualquer (um Penske para qualificação, por exemplo).

2- Com o carro pronto, vá ao menu principal (*ESC*), escolha a opção *FILE* e salve a regulagem, escolhendo a opção *SAVE CAR SETTING 1*.

3- Saia do *Indy 500* (*QUIT*). Já no DOS, digite a linha de comando:

COPY SETTING.1 PENSKE.QFY

A mensagem *1 file(s) copied* aparece, indicando que a operação deu certo.

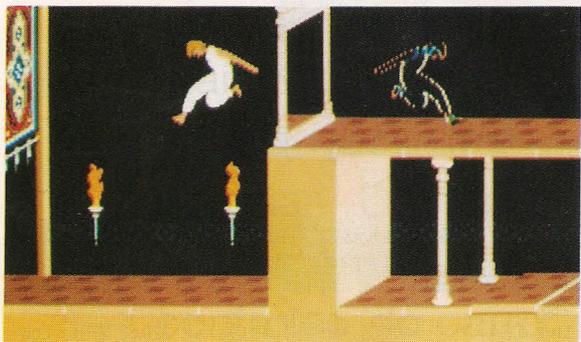
4- Toda vez que se quiser correr com o Penske de classificação, é só copiar o arquivo correspondente para o *CAR SETTINGS 1*. Assim:

COPY PENSKE.QFY SETTING.1

5- Agora, é só entrar no *Indy*, escolher um Penske, entrar em *FILE*, escolher a opção *LOAD CAR SETTING 1* e pronto. É possível ter quantas regulagens forem necessárias para todos os carros e todas as provas. É bom lembrar, entretanto, de dar nomes aos arquivos que indiquem a que regulagens cada arquivo se refere. E boa prova!

Prince of Persia

Animação perfeita numa aventura que já é um clássico



O futuro príncipe encontra a espada, sua primeira missão (alto, à direita). Acima, a beleza dos movimentos.

Talvez nenhum outro jogo de ação seja tão famoso como o clássico *Prince of Persia*. Na época do lançamento, há três anos, em 1990, o game surpreendeu pela qualidade da animação do personagem — realmente muito boa para o que se tinha na época. Não era para menos: Jordan Mechner, que assina a produção do jogo, utilizou cenas gravadas em vídeo para animar seu personagem, capaz de esgrimir como um atleta olímpico ou de dar saltos precisos, pendurando-se em bordas ou encolhendo-se ao pisar no chão, como que para recuperar o equilíbrio.

O enredo também chamou atenção, pelo caráter exótico que envolve uma civilização milenar como a Persa. Nessa longínqua terra do Oriente-Médio (hoje Irã), um vizir com poderes mágicos, Jaffar, aproveitou a ausência do Sultão para se apoderar do trono. E, para não perder mais o poder, resolveu casar-se com a princesa. Como ela negou, Jaffar a enfeitou. Caso a princesa



FOTOS: NORBERTO MARQUES

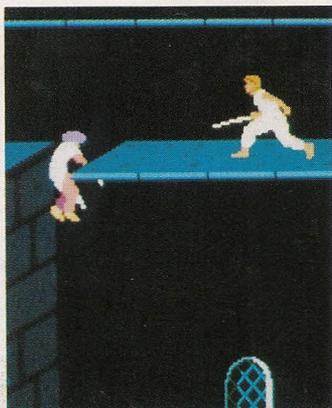
não se decidisse casar com ele em uma hora, morreria.

E é exatamente esse tempo que um jovem apaixonado e audacioso tem para escapar das masmorras do palácio e achar o caminho correto, durante 12 fases que são um verdadeiro labirinto, e libertar a princesa. O prêmio: a mão da bela jovem, que o tornará o novo príncipe da Pérsia, também herdeiro do trono.

Prince of Persia é, na verdade, um intrincado labirinto. Além de ter de aprender a lidar com os movimentos do personagem, o jogador deve ainda achar o caminho correto em cada fase. Lógico, elas são cheias de armadilhas, portas que devem ser abertas e cujos interruptores estão escondidos, serras, espinhos e, principalmente, inimigos, muitos inimigos.

A aventura começa nos porões do castelo, e o futuro príncipe tem de achar uma espada como primeira tarefa — instrumento indispensável para que ele possa se defender. Daí para a frente, as fases vão acrescentando mais obstáculos no caminho, tornando cada uma delas um desafio maior. O importante é prestar muita atenção nas armadilhas que vão aparecendo para não cair nelas depois.

Um ponto que pesa contra o game — principalmente se olhado sob o ponto de vista de hoje, quando as máquinas evoluíram e baratearam bastante — é a monotonia dos gráficos. As fases são todas muito parecidas, e só trazem três ou quatro ambientes diferentes. O que não chegou a atrapalhar o sucesso, já que o desafio do game é o fator mais importante.



A luta com Jaffar

Principais comandos

Movimentos

Setas - movimentos do personagem

Seta para cima - salto ou subir um andar; pode ser combinada com setas para saltar para a frente

Seta para baixo - agachar ou descer um andar

Shift - para agarrar nas bordas

Shift + setas - o personagem anda com cautela, não caindo nas armadilhas

Espaço - indica o tempo restante

CTRL-Q - Sai para o DOS

Shift-S - Liga ou desliga a música

Shift-G - Grava o jogo

Shift-S - Carrega o jogo gravado

Lutas

Seta para cima - defesa

Shift - golpe de espada

Modo Megahit

No modo **Megahit** existe uma série de comandos adicionais, que podem tornar a aventura mais fácil. Você pode ter, no teclado, o poder de todas as poções, e alguns outros. Para acessá-lo, basta carregar o jogo acrescentando a palavra **Megahit** ao comando **Prince**, como indicado.

Para carregar: **PRINCE MEGAHIT (ENTER)**

Shift+ - aumenta o tempo restante

tecla menos - diminui o tempo

Shift-I - poção que inverte a tela

Shift-L - pula para a fase seguinte

Shift-S - poção que restabelece energia

Shift-T - poção que aumenta nível de energia

Shift-W - poção antigravitacional

K - mata os inimigos

J - mostra a tela da direita

H - mostra a tela da esquerda

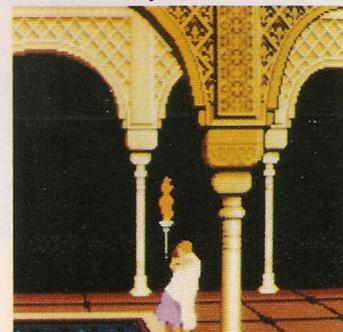
U - mostra a tela de cima

N - mostra a tela de baixo

FILE MANAGER

Fabricante: Broderbund, 1990
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Memória instalado: 553 Kbytes
Configuração mínima: PC XT, 640K RAM, HD, adaptador gráfico CGA ou superior
Gráficos: bitmap, EGA, 16 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster
Controle: teclado, joystick
Preço: US\$ 42

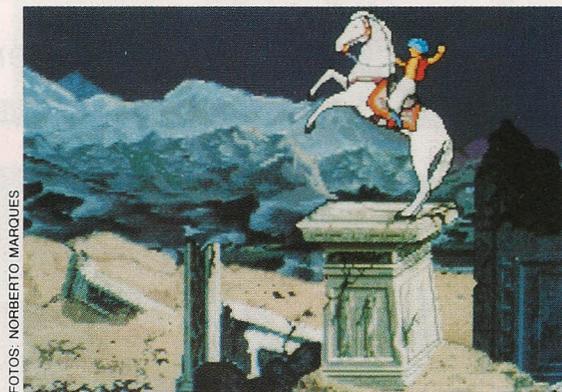
Final com beijo



Prince of Persia 2

The Shadow & The Flame

A saga continua: agora com gráficos bem melhores, o príncipe tem de se livrar da maldição de Jaffar para salvar seu casamento



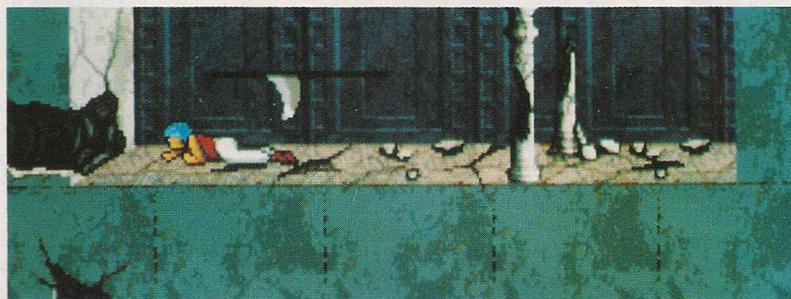
Se o problema da primeira versão de *Prince of Persia* era a monotonia, esqueça: na segunda versão, lançada em maio deste ano, Jordan Mechner e toda a equipe da Broderbund arrasaram. Os gráficos são impressionantes, há imensa variedade de telas, o personagem está mais trabalhado e o melhor: a animação continua perfeita.

Prince of Persia 2 segue a mesma estrutura de jogo da primeira versão: continuam os labirintos, armadilhas, interruptores escondidos e tudo o mais. Mas há novidades. Os espinhos, que só apareciam no chão da primeira versão, agora estão também nas paredes. Também é possível fugir de alguns inimigos — na primeira versão, obrigatoriamente devia-se enfrentá-los.

O enredo é a continuação da primeira estória. No primeiro episódio, o jovem audaz acaba se casando com a princesa, e os dois foram felizes... bem, por 11 dias. É que Jaffar, inconformado, enfeitiçou a Princesa e o Sultão e, de quebra, ainda amaldiçoou o pobre príncipe. O drama recomeça, desta vez com muito mais desafios.

Tudo surpreende nesta versão. A música, por exemplo, é perfeita para as enrascadas em que o príncipe se mete, e toda a história é narrada caso esteja instalada uma placa com canal de voz (Sound Blaster PRO ou compatível). As telas de apresentação são muito bem trabalhadas, com imagens belíssimas. E o cenário das fases também não fica atrás. Agora o príncipe percorre sacadas de castelos, pula sobre os tetos de Bagdad, invade palácios e até se refugia num navio mercante, indo parar numa praia.

Além destas mudanças, há outras pequenas alterações nos movimentos do príncipe. Ele já tem a espada — conquistada em *Prince of Persia*. Mas agora deve sacá-la para lutar. Outra vantagem é que o jogo pode rodar até em máquinas mais simples, desde que se tenha adaptador gráfico VGA. Em entrevista publicada na revista norte-americana *PC Entertainment*, Jordan Mechner afirma que a preocupação principal era conseguir o máximo de variação nos *backgrounds* (cenários) sem prejudicar a animação do personagem, e cujo resultado pudesse rodar sem problemas em uma máquina AT 286. Além disso, durante a instalação, o game também pode fornecer um ícone para rodar de dentro do *windows 3.0-3.1*.



Comandos principais

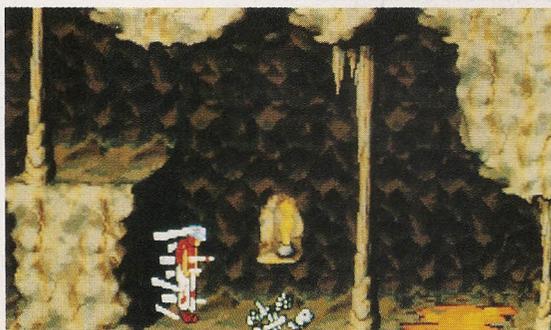
- Alt-G - salva uma jogada
- Alt-H - mostra os recordes
- Alt-J - alterna para Joystick
- Alt-K - alterna para teclado
- Alt-L - carrega um jogo salvo
- Alt-O - entra na tela de **options**
- Alt-Q - sai para o DOS (ou Windows)
- Alt-R - reinicia o jogo
- Alt-S - liga ou desliga a música

Movimentos

idênticos aos da primeira versão

Lutas

- Seta para cima - defesa
- CTRL - saca a espada e dá o golpe.



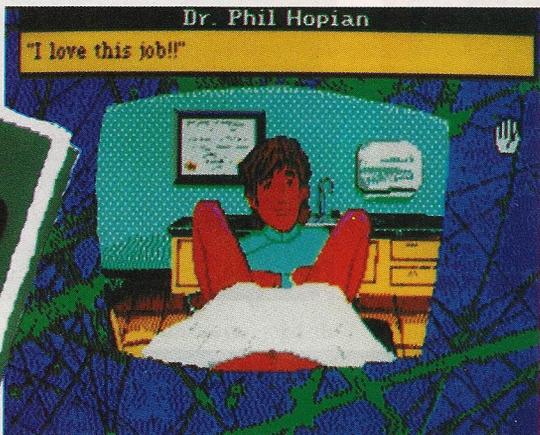
Ao alto, um exemplo dos belos cenários de *Prince 2*. Acima, uma nova possibilidade de movimento: o príncipe agora pode rastejar, abrindo passagens secretas. Abaixo, novas armadilhas.

FILE MANAGER

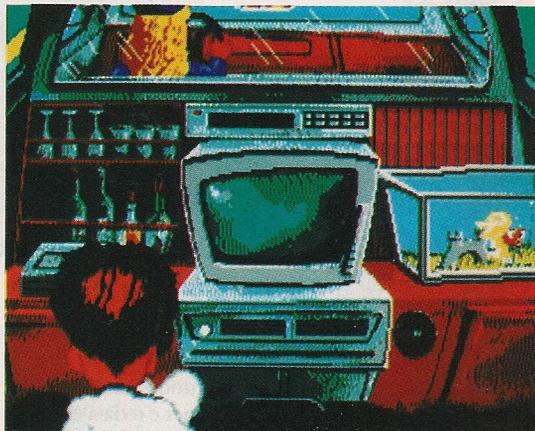
Fabricante: Broderbund, 1993
Distribuidor no Brasil: Não há
Memória instalado: 6.8 Megabytes
Configuração mínima: PC AT 286, 640K RAM, HD, adaptador gráfico VGA
Gráficos: bitmap, VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland LAPC, MT-32
Controle: teclado, joystick
Preço médio: US\$ 70

LARRY 5

Um adventure erótico e bem humorado



FOTOS: NORBERTO MARQUES



Ao alto, Larry; acima, Patti, a namorada, no retrato e como protagonista de uma das cenas "picantes" do game. Acima e à direita, todo o conforto da limousine do bon-vivant.

Larry é um herói diferente. Nada de viagens intergalácticas, naves potentes, conquista de planetas, entre outros ambientes preferidos pelos heróis. Seu negócio mesmo é ser um "bon-vivant". Larry gosta de viagens, hotéis de luxo e, claro, mulheres, muitas mulheres. Por isso escolheu a profissão certa: trabalha como produtor de vídeo na Porn Prod Corp. e vive atrás de belas garotas para conseguir suas imagens.

O sucesso dos *adventures* de Larry é inegável, e esta quinta versão, melhorada em termos de recursos, mantém todas as características dos games anteriores: humor sutil e uma boa dose de sensualidade e erotismo. Você assume o controle de Larry e deve partir em busca de uma modelo, previamente escolhida, para filmar. Claro, vale tudo, inclusive se envolver com a garota. O que não vai ser fácil: sabe como é, Larry já não é mais um garoto, e sua queda de cabelos — já em estágio avançado — sempre atrapalha os planos desse eterno conquistador.

Você também deve ajudar Patti, a sensualíssima namorada de Larry — e que é também uma agente do FBI — a desvendar muitas pilantragens na indústria fonográfica. Ela começa perdendo o emprego, mas imediatamente é contratada como agente. Está armada a trama.

O game começa na casa de Larry. Lá, você pode andar por todos os cômodos, abrir arquivos — aí estão as fichas das modelos que devem ser procuradas — e até trocar a música no equipamento de som. Escolhida a modelo, Larry parte ao seu encontro. É possível escolher entre três cidades para encontrar a garota: Atlantic City, New York e Miami.

Como todo boa-vida, Larry pega seu cartão de crédito — ele nunca sai de casa sem ele —, as fitas que serão usadas nas filmagens e vai para o aeroporto. De limusine, é claro. E que limusine! Bar completo, computador, som *Hi-Fi* e até um aquário. Para não falar na motorista, que é uma loira estonteante.

Quando a primeira viagem de Larry começa, Patti entra em cena e você passa a jogar com ela. A cena começa exatamente quando ela é despedida de seu emprego, mas

imediatamente acaba sendo contratada pelo FBI. As cenas são detalhadas: até o exame ginecológico necessário para a contratação da agente é mostrado.

Boas gargalhadas e um bom nível de problemas é o que promete Larry 5. A estrutura de verbos é acionada por ícones, sendo bastante prática. O game pode ser salvo a qualquer momento, e possui um recurso interessante: quando Larry ou Patti completam todos os objetos que devem ser pegos em uma cena, um bip soa como aviso.

Mas o melhor mesmo de *Leisure Suit Larry 5* é a música. As cenas são apoiadas por temas de clássicos do jazz e blues, e sempre há um solo de saxofone para aumentar o clima de sensualidade das cenas. Para se ter acesso a mais este recurso é necessário ter instalada uma placa de som.

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra, 1991
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Memória instalado: 3,5 Megabytes
Configuração mínima: PC AT-286, 640K RAM, HD, adaptador gráfico EGA ou maior
Gráficos: bitmap, EGA, 16 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32 e LAPC
Controle: teclado, mouse recomendado
Preço: US\$ 62

Estrutura



Larry 5 possui uma estrutura bastante avançada — principalmente se for levado em conta a primeira versão, em que as sentenças de comandos com os verbos de ação eram digitados pelo jogador. Esta estrutura — comum aos primeiros *adventures* — foi substituída por ícones, que representam os verbos de ação dos personagens.

Assim, o olho significa olhar (*look*), a mão é pegar (*pick-up*), o homem é andar (*walk*), a exclamação é falar (*talk to*), e assim por diante. Cada um desses ícones substituem o cursor do *mouse*, e podem ser trocados com o botão direito. Clicando-se o botão esquerdo executa-se a ação pedida. Entre os ícones disponíveis que representam as ações de Larry existe um bem engraçado: um zíper semi-aberto. Tente adivinhar sua utilidade...

TETRIS

Classic

O mais clássico dos quebra-cabeças, com novas modalidades.

Tetris é quase um vício. Mesmo os jogadores mais exigentes, apaixonados por games complexos, não resistem a uma "jogadinha" nesse cativante jogo de raciocínio. E o sucesso deste game é tão grande que já existem várias versões: Desde a original, assinada pelos russos Alexei Pajitnov e Vladim Gerasimov e que possui duas edições, saiu também Super Tetris e até uma edição para ambiente *Windows*.

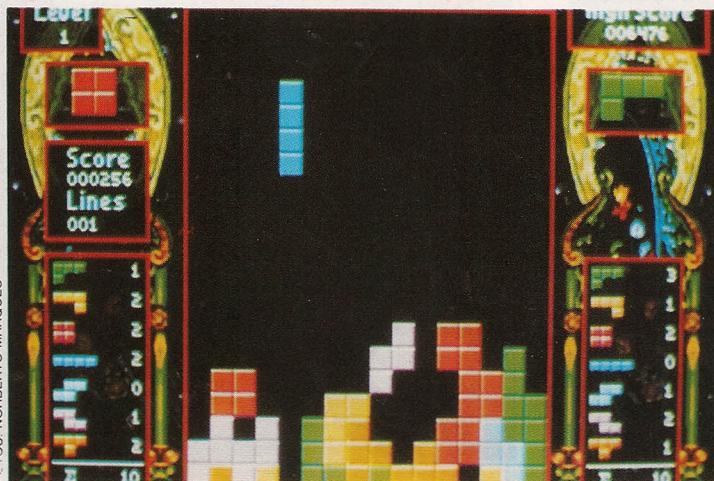
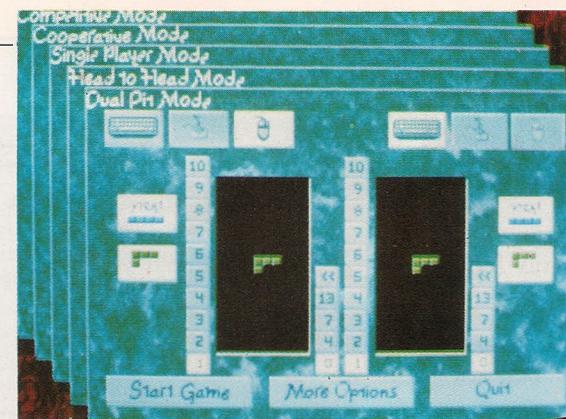
Tetris Classic (de Rebecca Ang e Heather Mace) é a última versão lançada deste clássico e que roda em ambiente DOS — para quem não conhece, o desafio consiste em alinhar blocos que caem dentro de um *pit* (fosso), de modo a completar uma linha inteira na horizontal. Conseguindo isso, a linha desaparece, evitando que o *pit* se encha e o jogo acabe. Quanto mais linhas o jogador conseguir eliminar, mais pontos fará. Conseguindo mais de uma linha por vez, o número de pontos aumenta. O máximo que dá para eliminar de uma vez são quatro linhas (o famoso tetris), difícil de ser conseguido mas que rende muitos pontos ao jogador.

Esta versão apresenta uma boa novidade: agora é possível jogar de dois, dividindo o teclado ou utilizando combinações como teclado e mouse, teclado e joystick ou mouse e joystick. Além disso, são várias as modalidades de jogo. Além de *Single Player* (um jogador), há o *Cooperative Mode*, em que jogadores se ajudam em um mesmo *pit*; em *Competitive Mode*, os dois jogadores jogam no mesmo *pit* mas marcam pontos separadamente.

Há também o *Dual Pit Mode*, em que duas pessoas jogam em dois

pits diferentes, nos quais caem as mesmas peças. Nesta modalidade, fazer mais de uma linha por vez é importante. É que, assim, elas passam para o *pit* do adversário, enchendo-o mais depressa. Finalmente, há o *Head to Head Mode*, que permite dois jogadores à distância, interligados por *modem* ou *network*, em uma modalidade idêntica ao *Dual Pit Mode*.

Quanto aos gráficos, a qualidade é boa, com vários desenhos em 256 cores com temas russos, um para cada nível, como no velho Tetris, e opção para ter o fundo opaco ou transparente. As cores ajudam muito na identificação da peça, principalmente nos dois blocos simétricos com a forma de "L",



FOTOS: NORBERTO MARQUES

que sempre causavam confusão — idem para os simétricos em "Z".

O que não chega a animar em *Tetris Classic* são as músicas, sempre um tanto repetitivas, até mesmo com o uso de placas de som. Mas há a vantagem de se poder desligá-las, mantendo-se apenas os efeitos sonoros ou ainda o silêncio total.

Que, aliás, é a melhor opção para quem gosta de varar a madrugada ligado nesse fantástico quebra-cabeças.

Ao alto, a tela de opções. Acima, na mesma tela, dois jogadores competem ou cooperam.

Comandos básicos

Para um jogador, os três **sets** de controle no teclado são equivalentes; com dois jogadores apenas o primeiro **set** controla as peças do jogador da esquerda.

P - pausa o game
ESC - No menu principal sai do jogo, durante o game aciona menu secundário

Set 1

A (Z) e D (C) - movimento lateral da peça
S (W ou E) - gira a peça no sentido horário
Q - gira a peça no sentido anti-horário
X (Espaço) - faz a peça cair

Set 2

J (M) e L (.) - movimento lateral da peça
K (I ou O) - gira a peça no sentido horário
U - gira a peça no sentido anti-horário
, (ou Espaço) - faz a peça cair

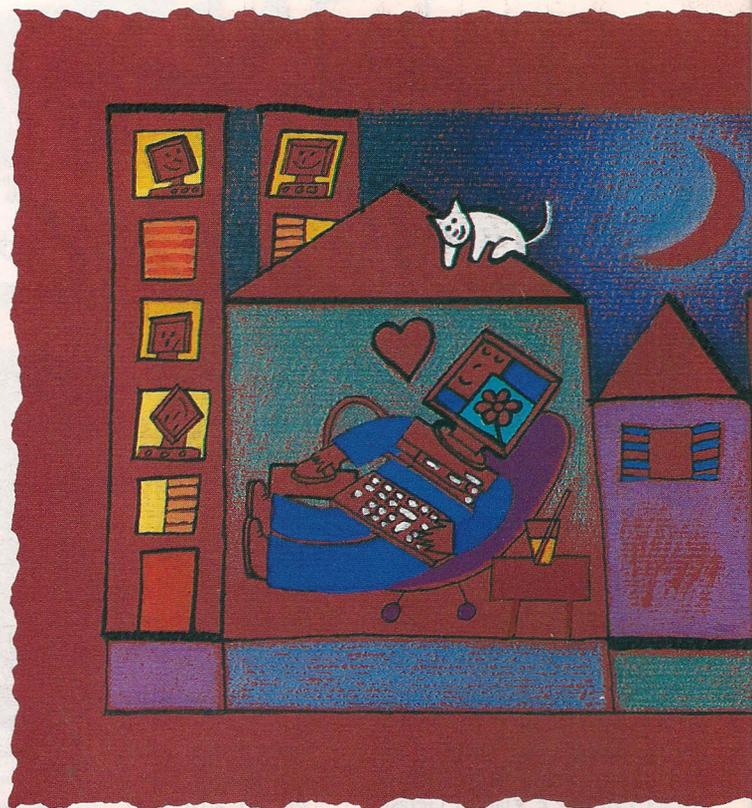
Set 3

4 e 6 (1 e 3 ou setas laterais) - movimento lateral da peça
5 (8 ou 9 ou seta para cima) - gira a peça no sentido horário
7 - gira a peça no sentido anti-horário
2 (ou Ins ou seta para baixo) - faz a peça cair

FILE MANAGER

Fabricante: Spectrum
 HoloByte, 1992
 Distribuidor no Brasil:
 Não há
 Memória: 1.2 megabytes
 Configuração mínima:
 PC XT, 640K RAM, 1 HD ou 1 drive 5 1/4 HD ou 1 drive 3,5 HD
 Gráficos: bitmap, VGA 256 cores
 Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32, Roland LAPC-1
 Controle: teclado, mouse ou joystick, um ou dois jogadores
 Preço médio: US\$ 28.

BBS



Bulletin Board System

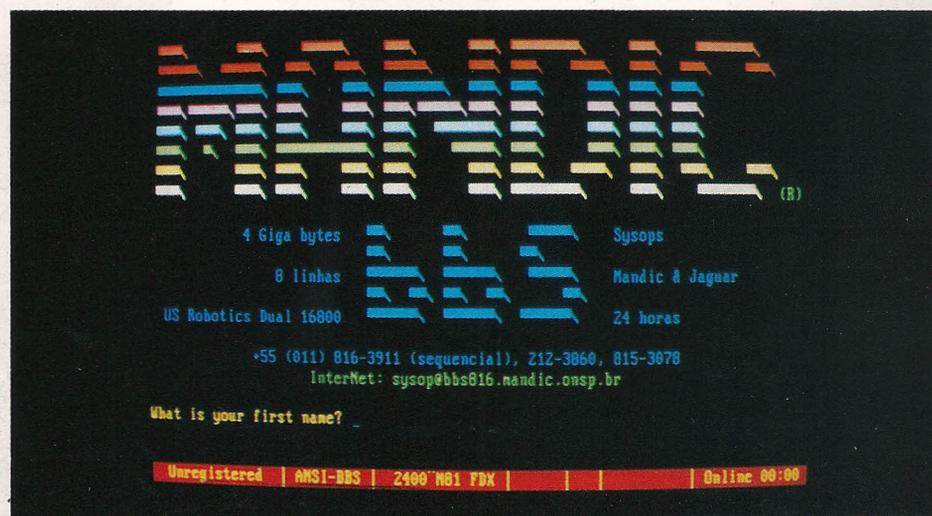
Jogos, conversas ou trocas de programas podem ser feitas pelas BBS, uma espécie de clube por telefone ou rádio.

Para ter acesso a centenas de jogos, entre milhares de programas e utilitários, basta discar o número de uma BBS. É preciso ter um *modem* (um periférico ou uma placa) que conecta o computador a uma linha telefônica, um programa de comunicação e pronto. Você está conectado a uma rede completa, que pode oferecer os mais variados serviços. Quanto custa? Exatamente o preço dos impulsos correspondentes ao tempo da ligação, cobrados na conta telefônica.

As BBS (*Bulletin Board System*, ou sistema de quadro de aviso) são verdadeiros clubes que oferecem os mais variados serviços. Os programas que estão ali são mandados

por usuários para serem retirados pelos outros. E lá existem também áreas de mensagens, para conversar, tirar dúvidas e encontrar outros "fanáticos" dispostos a jogar com você via *modem*.

Ser usuário de uma BBS é simples. Em algumas delas, basta ligar, dar seu nome e uma senha que você inventa, e mandar uma certa quantidade de bytes, que na verdade são os programas ou mensagens que são deixados para outros usuários. Você recebe uma cota de bytes a retirar e um certo tempo de ligação por dia. Quanto mais você usar a BBS, mais crescem seu tempo e a cota de retiradas. Em outras é preciso enviar



NORBERTO MARQUES

Tela de apresentação do Mandic BBS: conferências até com o exterior.

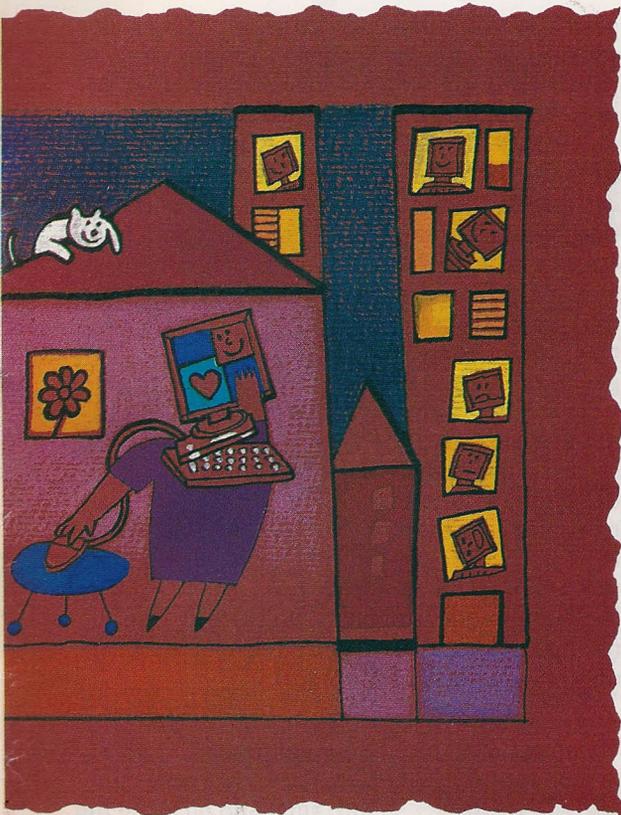


ILUSTRAÇÃO CICA FITTIPALDI

uma carta com o xerox da Carteira de Identidade e da conta telefônica (para evitar confusões com brincalhões) antes de se ter acesso a todos os recursos do sistema. Outras BBS ainda exigem pagamento para que o usuário possa desfrutar de todos os serviços oferecidos.

Toda BBS funciona dentro de uma estrutura básica comum: um computador equipado com um bom disco rígido, um *modem* e *software* específico de gerenciamento de BBS, que são muitos, dando caras diferentes para as BBS. Na primeira vez que ligar, você é convidado a deixar seu nome, sobrenome e senha (nunca use a mesma senha em mais de uma BBS, e recomenda-se também, como medida de segurança, que ela seja mudada com certa frequência). Algumas também usam o User ID (identificação do usuário), um nome ou apelido que você inventa e pelo qual é conhecido dentro da BBS. Depois disso, a maioria delas pede que você preencha um questionário, com algumas informações básicas. Com isso você recebe o nível de Novo Usuário, ou *Prospect*, e pode entrar no sistema, conhecendo os menus, lendo mensagens e consultando listas de arquivos. Mas não pode deixar mensagens (só para o SysOp, o operador do sistema) nem pegar arquivos (*download*) enquanto não for registrado. Seu tempo também é curto.

Depois de registrado, você passa a ter acesso aos arquivos e pode escrever mensagens, ganhando também mais tempo de acesso. Nos sistemas que fazem o registro por meio de *uploads* (mandar arquivos), depois de mandar para a BBS uma

O Modem

Modem é a contração de MODulador-DEModulador, um aparelho que serve para transformar os bytes do computador em sinais sonoros que são então transmitidos pela linha telefônica, fazendo também o oposto, transformando sons em bytes.

Existem *modems* de dois tipos, os em placa (que são instalados dentro do computador, num dos slots disponíveis) e os externos, mais com cara de aparelho, ligados ao computador pela saída serial. No *modem*, seja qual for o tipo, liga-se o fio do telefone numa das conexões, e o telefone em si na outra (que continua funcionando normalmente mesmo com o computador desligado). É importante levar em conta, ao comprar o *modem*, a velocidade de transmissão de dados, que vai de 300 a 14000 bauds. Este número indica quantos caracteres são transmitidos por segundo (cps), que é cerca de 240 para um *modem* de 2400 bauds. É importante que a BBS também transmita na velocidade escolhida (todas usam no mínimo 2400 bauds) e o valor final varia muito em função da qualidade da ligação, tradicionalmente ruim no Brasil. É aí que entram os protocolos de transmissão.

Protocolos são os recursos de controle de erros ocorridos durante a transmissão. É fundamental que seja usado o mesmo na máquina que transmite e na que recebe.

O método mais simples (e pouco confiável) é o *ASCII*, no qual o arquivo é todo transmitido sem qualquer controle. O mais comum é o *Xmodem* (*Modem7*, desenvolvido em 1977 por Ward Christensen), que tem três versões básicas: os métodos *Checksum*, *CRC* e *1K*.

O método *Ymodem* foi criado em 1985 como uma evolução do *Xmodem*. É basicamente o mesmo que o *Xmodem 1K*, mas permite a transmissão de vários arquivos numa só sessão, economizando tempo. Alguns programas possibilitam o uso do *Ymodem-G*, que tem um sistema limitado de controle de erro, e deve ser usado só com *modems* que apresentem controle no próprio hardware.

O método *Zmodem* apresenta uma característica importante: é possível começar a transmissão numa ligação, carregar o que for possível do arquivo, e continuar do ponto em que parou na ligação seguinte.

S.D.



O Modem em placa, da Tandy: 2.400 bps.

NORBERTO MARQUES

Algumas BBS São Paulo (011)

Canal Vip - 889.7222

Classic - 842.3551

Compucenter - 255.5810

Ecodigit - 572.5666

Energia - 257.8656

Entertainment - 524.3202

Flash - 543.9445

Free - 296.0127

InterSys - 280.0733

LucaNet - 247.2899

Mandic - 816.3911

Maxigames - 581.1430

Microsoft - 543.9257

Multimídia - 543.7617

Omega - 530.1291

Ponto de Encontro - 941.4491

Sucesu - 822.5081

Sherwood - 889.9677

Tecnitron - 814.2140

Unico - 871.2189

Uno - 815.1565

Rio de Janeiro (021)

BackDoor -
264.4321

BCV -
293.5007

Bia -
542.9768

Biohardware -
267.6680

BrasilNet -
581.1101

CCAM -
396.7058

Contact -
511.3290

Conteúdo -
596.3585

Dragon -
284.5774

Hard Disk Café -
577.9839

Hot Line Fido -
537.3292

Maniac's -
391.9059

Phobos -
719.1387

Pragmatic Soc. -
267.6020

SamRio -
581.5781

Skylab -
552.9586

Sputnik -
259.2425

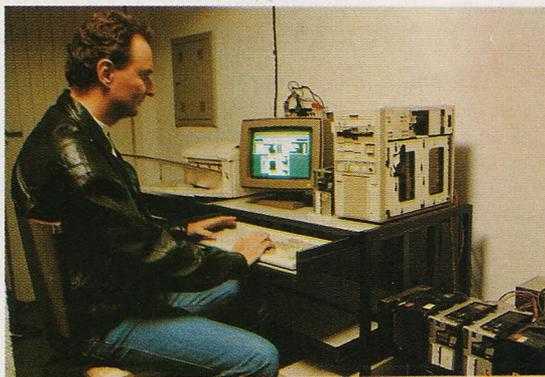
TEX -
275.4005

VHP -
226.2688

Radiopacote

Pranet - Rede
Brasileira -
145.030 MHz

InteriorNet - Rede
do Interior -
145.190 MHz



NORBERTO MARQUES

**Aleksandar Mandic, do Mandic BBS:
mais de 2.000 usuários cadastrados**

certa quantidade de Kbytes (200 ou 300) você já está registrado, e à medida que enviar mais arquivos vai recebendo uma quantia maior de Kb disponíveis e de tempo por dia. Isso também pode acontecer nas que exigem registro por carta. Tudo depende do modo como o SysOp organiza o sistema.

As BBS são geralmente especializadas em al-

gum assunto: inteligência artificial, energia elétrica, jogos, educação, papo e contato entre as pessoas. Há até uma BBS especializada na Bíblia. Na maioria delas é fácil encontrar um arquivo com os telefones de todas as BBS do Brasil, o que pode ajudar o pessoal de outras cidades que não São Paulo e Rio. Mas todas as BBS têm pelo menos três coisas em comum: um bom estoque de jogos, muitos outros programas e as áreas de mensagens. O melhor jeito de escolher uma BBS é mesmo entrando em contato com elas. Ligue, conheça o sistema, registre-se, pegue os programas que lhe interessarem e passeie pelas áreas de mensagens, deixando recados e batendo papo com todo mundo. Intrometa-se nas conversas dos outros à vontade. Ninguém se ofende, muito pelo contrário. E no dia em que aparecer numa mensagem para você símbolos como 8-) :-) :-O :-Q ;-) :-* [], não pense que é mais um produto dos ruídos da linha. Tem alguém lhe dizendo que usa óculos, está alegre, com sono, fumando um cigarro, piscando o olho e manda um beijinho e um abraço!

Sylvio Deutsch



ROBERTO ARAÚJO

**Alarico Haikel Júnior:
conexões com o mundo todo
por radiopacote, sem o
custo do telefone.**

Frames. Também é necessário ter licença de Radioamador, que pode ser obtida na Secretaria Nacional de Comunicações (antigo DENTEL).

Em São Paulo, SP, existem duas BBS via rádio, e em Campinas, SP, outra, todas com os mais diversos programas de interesse de Radioamadores, jogos e outros de interesse geral, livre acesso e cadastramento *on line*. Para pessoas do interior do Estado de São Paulo existe uma rede de estações repetidoras do sinal de rádio que vão de Araraquara a São Paulo, passando por São Carlos, Amparo e Campinas, permitindo uma área de acesso a estas BBS a qualquer um, a no máximo 100 Km de cada uma destas cidades. E, daí, com o mundo, com custo direto apenas da energia elétrica.

*Alarico Haikel Júnior,
especial para
Computer Games*

Radiopacote

Outro sistema interessante de BBS é o via rádio. A principal vantagem é ser bem mais barato do que o sistema tradicional, que utiliza a linha telefônica, uma vez que não se pagam os (caros) impulsos de cada ligação. E, exatamente por isso, o acesso a BBS do mundo inteiro torna-se muito fácil. Entretanto, o investimento inicial para se montar um sistema de comunicação via rádio é maior, uma vez que é necessário um equipamento usado por radioama-

dores e ainda a interface desse equipamento com o computador.

Para se montar um sistema de comunicação que utiliza o Packet-Radio, ou radiopacote, é necessário um transceptor de rádio VHF (faixa de 2 metros) e uma espécie de *modem* chamado *TNC* (Terminal Controlador de Nódulo). O *TNC* utiliza um protocolo próprio (controle de erros na transmissão), o *AX.25*, que transmite blocos de informação de 112 a 512 bits chamados

VÍRUS

Saiba como esses terríveis programas destroem seus arquivos

Freddy Krueger, brasileiro nato, continua sua série de horror. Desta vez nos computadores de todo o País e, quem sabe, pelo mundo. Calma, não se trata do famoso personagem da série de horror "A Hora do Pesadelo", mas de uma variação de um vírus de computador totalmente desenvolvida no Brasil. Longe de ser, para nós, brasileiros, um motivo de orgulho, um vírus — por mais simples que seja — pode dar mesmo é boas dores de cabeça aos usuários de microcomputadores.

Um vírus nada mais é do que um pequeno programa, que se instala basicamente na memória RAM do computador e, de lá, pode desencadear uma série de estragos, ao longo do tempo ou em uma data determinada, e que invariavelmente acabam por destruir os arquivos do disco rígido ou simplesmente o acesso a eles.

De um modo geral, os vírus podem se instalar no setor de *boot* (*boot sector*) dos discos rígidos e disquetes (e passam para a RAM toda vez que se aciona o disco infectado, daí espalhando-se para outros discos), ou ainda em arquivos, normalmente os executáveis (.COM e .EXE), adicionando-se a eles ou sobreescrevendo uma parte. Quando se rodam esses arquivos, o vírus passa para a RAM, e daí para todos os discos usados.

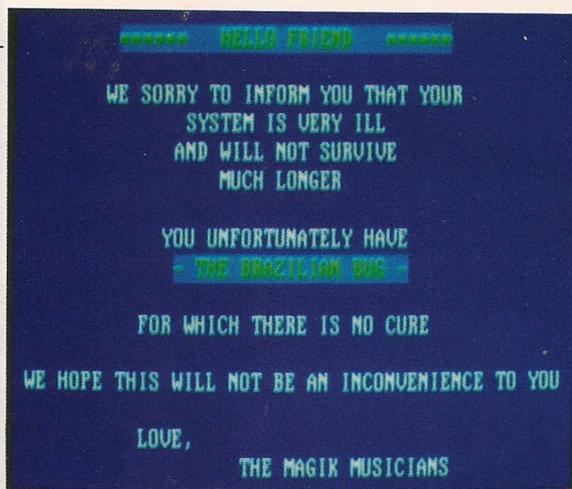
Para todos eles, a técnica de remoção usada pelos programas antivírus é a mesma: conhecido o vírus, desenvolve-se um programa específico para anulá-lo. Tentando enganar esta técnica, os "programadores" passaram a desenvolver vírus mutantes ou polimórficos, que utilizam variáveis na sua estrutura básica (código viral). Um al-

goritmo busca na memória dados aleatórios e substitui as variáveis pelo resultado, alterando o código viral. Mais uma vez, os antivírus estão vencendo a batalha: para eliminar um mutante, basta identificá-lo pelo algoritmo, que é sempre o mesmo em todos os mutantes.

Os famosos

Até junho deste ano, mais de 2 mil tipos de vírus haviam sido cadastrados. Mas, entre eles, há alguns que já criaram história. Desde o *Jerusalem*, considerado um dos primeiros a aparecer e que apenas apaga o que está na tela, até o *Ping Pong*, que apenas apresenta na tela uma bolinha chata que fica ricocheteando de um lado para o outro, ou o *Cascade*, que faz as letras despencarem pela tela em forma de cascata.

O *Friday 13th* (que entra em ação em todas as sextas-feiras 13 do ano) e suas variantes, o *Michelangelo* (que entra em ação no dia 6 de Março, aniversário do pintor renascentista italiano) e o *Madonna* são vírus perigosos, que destroem o acesso ao disco. O *Tremor* é bem recente. Descoberto na Alemanha em março de 1993, é um mutante que ataca arquivos e cujo sintoma é exatamente um leve tremor na tela. Outro exemplo famoso de mutantes é o *Freddy Krueger*, desenvolvido no Bra-



FOTOS: DAUMER DE GIULI

sil e que destrói o acesso ao disco.

Além do *Freddy Krueger*, há outros vírus brasileiros. Um bastante comum é o *Brazilian Bug*, que deixa uma mensagem na tela avisando da sua presença. Outro brasileiro nocivo é o *Collor*, uma variante do *Stoned* norte-americano. *Collor* é um vírus de *boot sector* que destrói o acesso ao disco e deixa a mensagem "Collor - Um tiro só basta! Call John". Como se vê, todo cuidado é pouco.

Mário Fittipaldi

O Brazilian Bug, um vírus criado no Brasil: quando surge a mensagem já é tarde demais.

PRINCIPAIS ANTIVÍRUS

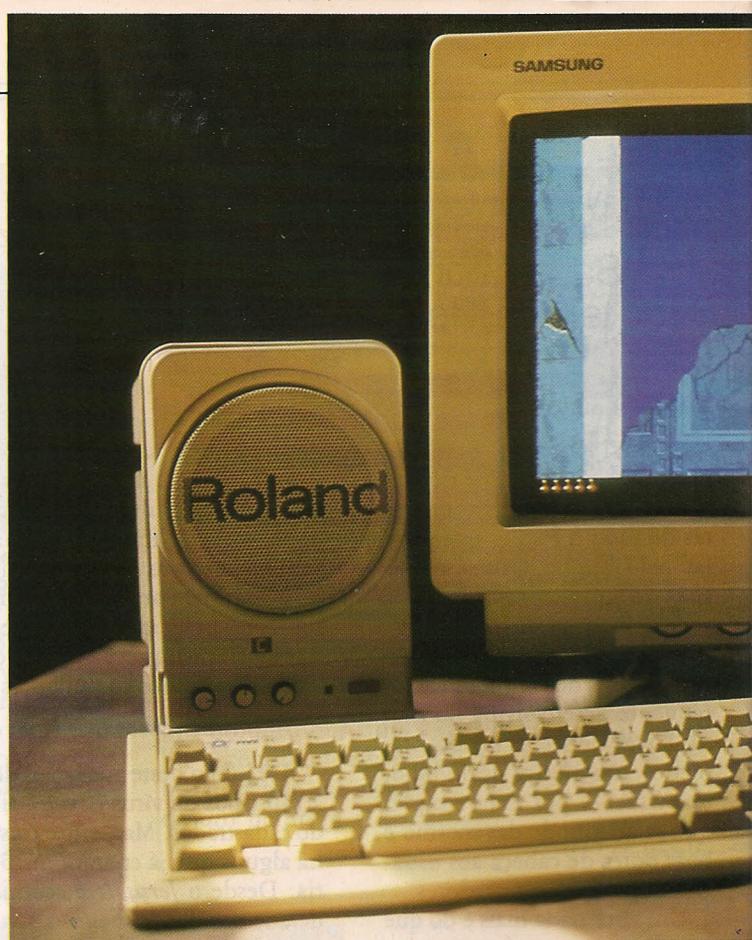
Software	Produtor	Representante no Brasil	Quantidade de vírus que elimina	Preço (US\$)
VirusScan V106	McAfee	Compusul	2.039	85
MicroSoft AV	Central Point	Microsoft	1.073	Distribuído com DOS 6.0
CPAV 2.0	Central Point	BraSoftware	1.441	214
Norton Anti-virus 2.1.7	Norton	Symantec	1.321	169
Dr. Solomon's AVTK 6.51		PCSoftware	1.914	180

Vírus: 5 cuidados básicos

- Evite programas e jogos piratas. Eles são uma grande fonte de vírus.
- Tenha sempre um programa antivírus de versão recente. Eles podem ser comprados ou mesmo conseguidos através de BBS, via **shareware**.
- Habitue-se a testar todo disquete que tiver passado por outros computadores antes de acessá-los.
- Jamais tire a trava ou etiqueta de proteção de seus programas originais. Evite também emprestá-los a terceiros.
- Cheque seu computador com um antivírus periodicamente.

Placas de Som

Os jogos ganham muito mais realismo com esse acessório. Conheça as principais opções do mercado



Nenhum acessório é tão importante como um *soundcard* — a famosa placa de som — para que se tire o máximo em emoção de um game para PC. A maioria dos modelos pode trazer som de boa definição para os jogos, com muitos canais de som, vários instrumentos e até vozes digitalizadas. Mas o melhor é que, em muitos casos, elas também funcionam como um grande auxílio para o jogador, ajudando-o a localizar inimigos ou a controlar melhor um carro. Quanto melhor for a placa, mais recursos o jogador terá.

Uma placa de som também pode ter muitas outras funções, entre elas, a criação e composição de música pelo computador, o gerenciamento de instrumentos eletrônicos (através de uma interface MIDI) e muito mais. Algumas delas permitem aplicações em multimídia, através de uma interface para drives de CD-ROM.

Conheça agora as principais placas do mercado.

As primeiras placas de som

As placas de som foram, inicialmente, produzidas para aplicações profissionais em músicas gerenciadas pelo computador. Um exemplo são as placas *MT-32* e *LAPC*, da Roland, que têm excelente qualidade sonora. Exatamente por isso os fabricantes de games passaram a produzir música compatível com essas placas. A popularização

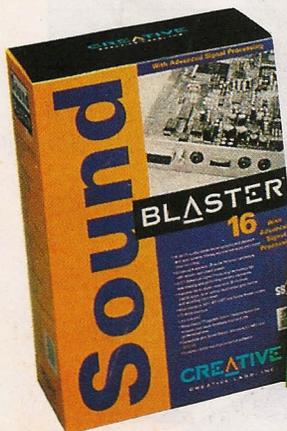
dos *soundcards* para games começa com a norte-americana AdLib, que produziu sua primeira placa de som em 1988, a partir de um *chip* sintetizador da Yamaha que gerava os sons por modulação de frequência (FM). A placa *Ad Lib* processa os sons em 8 bits e possui 11 canais de som em mono.

O sucesso foi grande e outros fabricantes norte-americanos se apressaram em produzir seus modelos — todos de 8 bits e com 11 canais de som: a Media Vision lançou a *Pro Audio Spectrum* e a Creative Labs lançou a *Sound Blaster Deluxe*, que inclui ainda compatibilidade com o Windows 3.1 e uma interface MIDI. Há também uma placa produzida no Brasil, que segue o padrão criado pela AdLib: é a Musicon, fabricada pela Icon, do Rio de Janeiro.

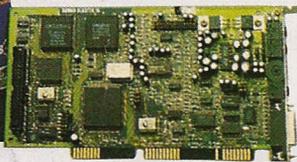
A Creative Labs lançou, em seguida, uma placa mais sofisticada: a *Sound Blaster Pro Deluxe*. Além de ter o número de canais aumentado para 24, essa placa possui som estéreo real e um canal para vozes digitalizadas, além de oferecer entradas para CD-ROM, permitindo aplicações em multimídia, e também uma interface MIDI.

As placas de 16 bits

A “popularização” dos drives de CD-ROM nos EUA e aplicações em multimídia, entre elas jogos e programas educativos, além das músicas cada vez mais sofisticadas dos jogos, exigiu dos fabricantes de placas uma evolução. Vieram as placas de 16 bits, mais rápidas e com maior qualidade sonora. Os quatro modelos mais conhecidos seguem o mesmo padrão, todos baseados no



A Sound Blaster 16: 20 canais em estéreo, drivers para CD-ROM, interface MIDI e compatibilidade com quase todos os jogos.



O módulo de som SC-7, da Roland conectado a monitores de áudio MA-12: a perfeição do General MIDI no PC

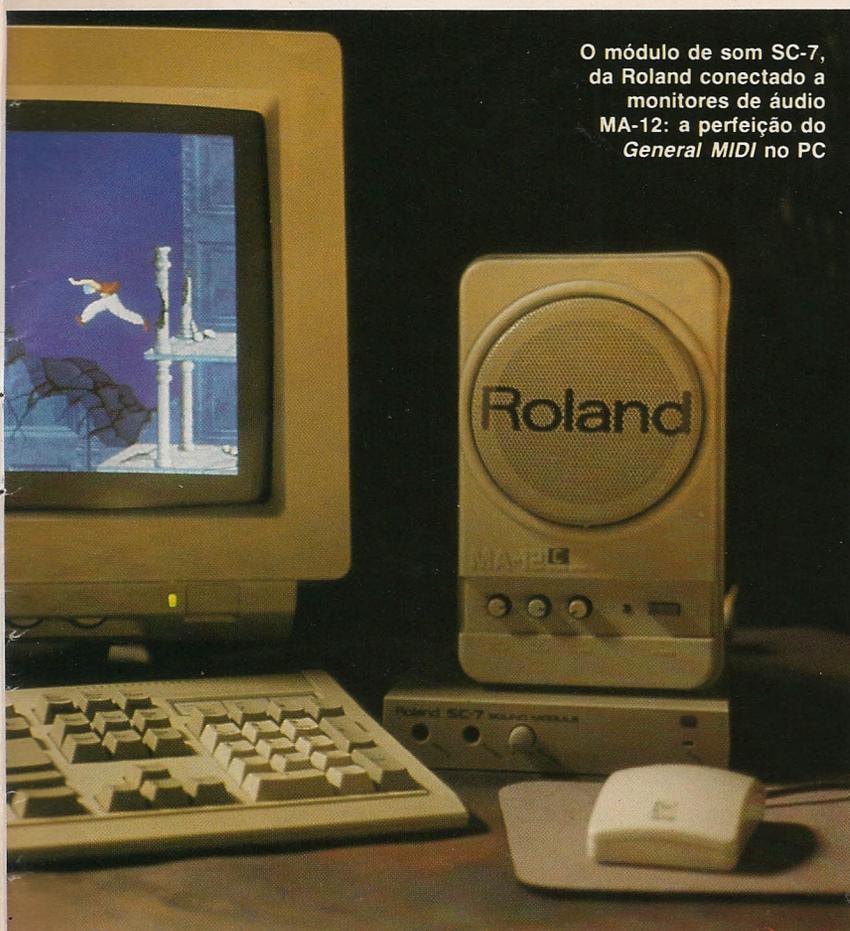


FOTO: DAUMER DE GIULI

Opções e preços

Confira agora os principais **soundcards** do mercado e seus preços no mercado norte-americano. Os preços seguidos por (BR) referem-se ao preço do fabricante/distribuidor no Brasil.

Soundcard	bits	canais/vozes	preço US\$
Ad Lib			
Ad Lib	8	11	80
Ad Lib Gold 1000	16	20	299
Creative Labs			
Sound Blaster	8	11	129
Sound Blaster PRO	8	24	199
Sound Blaster 16	16	20	249
Sound Blaster 16 ASP	16	20	349
Wave Blaster (upgrade)	-	20/32	349
Icon			
Musicon	8	11	135 (BR)
Logitech			
Logitech SoundMan	16	20	289
Media Vision			
Pro Audio Spectrum	8	11	149
Pro Audio Spectrum 16	16	20	185
Roland			
SC-7	-	20/28	490 (BR)

chip sintetizador OPL-3, da Yamaha, e com 20 canais de som estéreo. A primeira foi a *Ad Lib Gold 1000*, lançada em 1992, que inclui ainda *drivers* para Windows 3.1 e interfaces MIDI e para CD-ROM.

Vieram também a *Sound Blaster 16* (Creative Labs), a *Pro Audio Spectrum 16* (Media Vision) e a *Soundman*, da Logitech, esta última não possuindo interface para CD-ROM. A Creative Labs lançou ainda uma versão mais sofisticada: a *Sound Blaster 16 ASP*, que utiliza *samplers* (exemplos) de sons reais de instrumentos para gerar os sons.

General MIDI

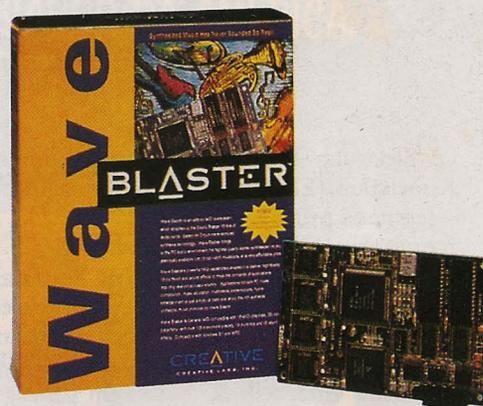
General MIDI (GM) é a última palavra termos de sonorização e gerenciamento de música em computadores. Trata-se da padronização do formato de som da placa, desenvolvido pela *MIDI Manufacturers Association - MMA* (EUA), de maneira que qualquer programa musical (inclusive o de games) possa ser reproduzido com a mesma qualidade sonora por um equipamento GM compatível. O formato GM define parâmetros básicos como quantidade de timbres — são 128 —, posição de memória desses timbres e outros, tornando todas as placas ou módulos de som GM do mercado compatíveis.

Quem saiu na frente nessa tecnologia foi a Roland. O módulo de som SC-7, importado e distribuído no Brasil pela Roland Brasil Ltda., pode reproduzir 16 canais de som com polifonia máxima de 28 vozes (sons que podem ser executados ao mesmo tempo), possui interface MIDI,

duas entradas de áudio (para CD-ROM, por exemplo), saída de áudio estéreo e saída para fones de ouvido. Há uma vantagem adicional: o SC-7 é conectado ao computador através da porta serial RS-232C, não ocupando *slots* internos — e permitindo que seja conectada a um *notebook*, por exemplo.

Além da Roland, a Creative Labs também aderiu à tecnologia GM, e prepara o lançamento da *Wave Blaster*, uma placa que pode ser conectada ao *slot* de expansão das Sound Blaster 16. Com o Wave Blaster, essas placas (de 20 canais) passam a contar com polifonia de 32 vozes e sons gerados pela tecnologia *wave sampled synthesis*, que utiliza sons digitalizados.

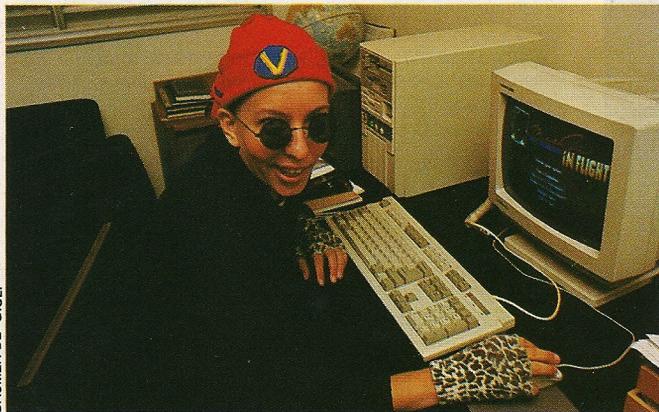
É importante lembrar que o formato GM ainda é muito recente e, portanto, poucos jogos já são compatíveis com ele. No Brasil, apenas o *X-Wing* e o *Maniac Mansion 2: Day of The Tentacle*, da LucasArts (distribuídos pela BraSoft Games) são GM compatíveis. Entretanto, todas as principais *softhouses* já estão produzindo games com *drivers* GM. Para que eles cheguem ao seu computador é apenas uma questão de tempo. Pouco tempo, aliás, como tudo em informática.



A Wave Blaster pode ser conectada à Sound Blaster 16 e torna essa placa compatível com o formato General MIDI.

Mário Fittipaldi

Música e games



DAUMER DE GIULI

Vange Leonel: fã de Civilization

Adivinhe o que *Vange Leonel*, 30 anos, compositora e intérprete paulistana, faz na calada noite preta? Poucos arriscariam que a autora do sucesso "Noite Preta", tema de abertura da novela global Vamp, gasta boa parte de sua folga atrás de um computador. Jogando, é claro!

Desde a adolescência, Vange sempre foi apaixonada por videogames e o primeiro que jogou foi o histó-

rico Pingue-Pongue, do Telejogo Philco — quem não se lembra? Os games evoluíram e ela acompanhou. Atari, Master System e Mega Drive à parte, alguns dos consoles de videogame que já passaram por seus dedos ágeis, hoje ela se diverte com um PC AT 386 DX 40 MHz, com monitor Super VGA colorido. E, quando não está compondo para seu novo disco (que sai no próximo ano), fica cerca de três

horas por dia jogando. "É ótimo para relaxamento", aconselha.

Suas paixões são *Civilization* (Microprose), ao qual dedica a maior parte de sua folga, e *Michael Jordan in Flight* (Electronic Arts), "um superlançamento que acabei de trazer de Nova York. É demais! Os gráficos tridimensionais são excelentes!" Em seu repertório predileto ainda constam simuladores de vôo e o clássico *Indy 500* (Electronic Arts). E que ninguém subestime Vange: ela é *fera!* Nem seus sobrinhos, que têm idades entre 12 e 18 anos e que treinam muito conseguem vencê-la.

Além dos jogos ela também utiliza o PC para processamento de textos e banco de dados. Ainda não tem placa de som, mas pretende ter "para melhorar a qualidade de som dos jogos, para compor vou comprar um kit multimídia".

Upgrade

SP, durante o mês de agosto de 1994.



Por falar em *CES*, na última edição norte-americana, realizada durante o mês de junho em Chicago, EUA, a *DC True* apresentou seu mais novo game: *Shadow President*. O jogador faz o papel do presidente dos Estados Unidos, e governa em meio a crises políticas e colapsos econômicos internacionais. Bem ao estilo *Civilization*.



Em visita ao estande da *DC True*, Mário Fittipaldi,

editor de *Computer Games*, pôde experimentar todo o realismo do game. Sua primeira ação como presidente foi desencadear um ataque nuclear maciço contra o Iraque. Os resultados de tão desastrosa ordem: todas as nações árabes se aliaram contra os EUA, todos os ministros e secretários da Casa Branca se demitiram, o índice de popularidade do "presidente" despencou para hilários 2%... Para não falar que o computador — bastante sensato — aconselhou a renúncia do jogador.



DIRETORES

Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO

Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Sylvio Deutsch (redator), Roberto D'Elboux, Everton de Souza, Ciza Fittipaldi (ilustração) e Herald Galan.
Fotos: Studio Norberto Marques
Revisão: Rosana Mauro
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Shirley Vieira

ARTE

Edição: Paulo Afonso Soares (Supervisor); Shirley Vieira (Editora de Arte); Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final); Ivo Ramos (Produtor Gráfico); Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária); José Francisco Cavalcante, Luísa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Gerente
Edgar Aguiar Rosa
Representantes SP
Angela Taddeo, Maria Silvia Varella, Antônio Carlos C. Silva e Dora Magalhães
Coordenação de Apoio às Vendas
Ulla Schöffel e Maria Elisabete L. Leite
Tráfego
Laércio da Silva

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS

Gerente de Circulação
Ariete M. Lopes - fone (011) 574-0633
Gerente Financeiro
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil
Osny Lutenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - fone (021) 258-5959

A Electronic Industries Association (EIA), que reúne os principais fabricantes de bens de consumo eletro-eletrônicos dos Estados Unidos, acaba de anunciar uma associação com a empresa brasileira Guazzelli & Associados. O Objetivo: produzir, no Brasil, a 1a. edição da Consumer Electronics Show, evento que reúne os principais fabricantes de *hardware*, *software*, videogames, áudio e vídeo, entre outros. A *CES* possui duas edições por ano nos EUA.

No Brasil, deverá acontecer no Parque Anhembi, em São Paulo,

COMPUTER GAMES, uma edição especial da revista **VIDEOGAME**, é editada pela **Sigla Editora Ltda.** Administração, redação, publicidade: **Rua Alice de Castro, nº 60**, fone (011) 574-0633, Telex n. (011) 36696-SGLE-BR, Fax (011) 549-1220 - CEP 04515-903, São Paulo, SP, Brasil. **COMPUTER GAMES** e **VIDEOGAME** são marcas registradas da Sigla Editora Ltda. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chignaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ. Distribuidora em Portugal: Electroliber Lda. - Rua Vasco da Gama n. 4-4A, Sacavém, fone 942/5407/942-5394. **COMPUTER GAMES** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através desses anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Documentos sob n. 11.139 no Livro B, Registro no INPI, protocolo n. 811.012.018. Fofolitos: Colortek, Pre Press, Bosatelli e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: PADILLA

ANER

PEGUE A ROTA CERTA.



NO WAY 11

PAL ROAD 33

MALL STREET 00

DEAD END 77

WRONG WAY 55

O BAIXOS TEORES
COM O SABOR DA AMÉRICA.



O MINISTÉRIO DA SAÚDE ADVERTE:
FUMAR É PREJUDICIAL À SAÚDE.

NA VERDADE, VOCÊ NÃO PRECISA DE CHAMPAGNE FRANCÊS.
EXISTEM BEBIDAS MUITO SEMELHANTES, DE DIVERSAS NACIONALIDADES,
QUE DESEMPENHAM A MESMA FUNÇÃO. ÁGUA COM BOLINHAS, POR EXEMPLO.
AINDA BEM QUE VOCÊ NÃO PRECISA DE CHAMPAGNE. ASSIM VOCÊ PODE
BEBER CHAMPAGNE SEMPRE QUE NÃO PRECISAR.



CHAMPAGNE. PRECISAR, NÃO PRECISA.



DINERS CLUB.
O CARTÃO DE QUEM NÃO PRECISA.