

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEO NEWS GAME Nº 47 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

# NASCAR RACING

O melhor simulador  
de corridas  
para PC



## HOME

ENCARTA '95

A versão atualizada da  
enciclopédia da Microsoft

## PREVIEW

STAR TREK:

NEXT GENERATION

Novo adventure em CD-ROM  
tem animações incríveis

## KID'S POINT

THE LION KING

A estrela Disney  
nos PCs e Macs

# MEGASOFT INFORMÁTICA Tel:(011) 231-2367

Av. Ipiranga, 345 - sala 1107 - São Paulo - SP CEP 01046-923 (Metrô República)



\* PROMOÇÕES SEMANAIS : Consulte !

Telefone / Fax : 214-2650

\* PREÇOS (Discos incluídos): HD 5 1/4 = R\$ 2,00 / HD 3 1/2 = R\$ 3,00 / DD 5 1/4 = R\$ 1,50

\* TAXA DE CORREIO : A Cada 15 disquetes ou 2 CDs = R\$ 2,50 (Carta Registrada)

A cada 10 cópias com disco, ganhe 1 DD gravado à sua escolha. A cada 50, ganhe 9 !

\* GARANTIA : 60 dias contra defeitos de gravação ou vírus.

\* SUPORTE TELEFÔNICO : Dicas de jogos e instruções sobre aplicativos.

TOP 9 - ADVENTURE		TOP 9 - ESTRATÉGIA		CD-ROM	
1 Sam & Max Hit the Road	07 HD	1 Reunion	09 HD	7Th Guest	RS 38,00
2 Alone in the Dark 2 (Inglês)	09 HD	2 Outpost	07 HD	Aegis Guardian	RS 94,50
3 Beneath a Steel Sky	06 HD	3 Sim City 2000	03 HD	Al-Qadim	RS 45,00
4 Bloodnet	04 HD	4 Syndicate	05 HD	Blake Stone / Wolfstein 3D	RS 30,00
5 Gabriel Knight: Sins of Fathers	11 HD	5 Dune 2	04 HD	ChessMaster 4000 Turbo	RS 35,00
6 Innocent Until Caught	07 HD	6 Great Naval Battles 2	04 HD	Companions of Xanth	RS 45,00
7 The Hand of Fate (Kyrandia 2)	08 HD	7 Fields of Glory	05 HD	Daryl Gates - Police Quest	RS 48,00
8 Lost in Time	12 HD	8 Master of Orion	04 HD	Doom I e II	RS 52,00
9 Monkey Island 2: Le Chuck's	06 HD	9 Unnatural Selection	07 HD	Dune	RS 44,00
<b>TOP 9 - RPG</b>		<b>TOP 9 - AÇÃO</b>		JOGOS	
1 Ravenloft	07 HD	1 Doom 2	05 HD	F-15 Strike Eagle III	RS 35,00
2 Al-Qadim: The Genie's Curse	05 HD	2 System shock	09 HD	Hell Cab	RS 45,00
3 Kronolog: The Nazi Paradox	07 HD	3 Doom	09 HD	Jump Raven	RS 47,00
4 Ultima VIII (Pagan)	08 HD	4 Lilit Divil	06 HD	Jurassic Park	RS 44,00
5 Arena: The Elders Scrolls	08 HD	5 Cannon Folder	03 HD	Lilit Divil	RS 40,00
6 Lands of Lore	08 HD	6 Space Hulk	04 HD	Mad Dog McCree	RS 34,00
7 Cruzaders of the Dark Savant	03 HD	7 Doom x Alien	04 HD	Mad Dog II: The Lost Gold	RS 42,00
8 Might and Magic V (Darkside)	09 HD	8 The Horde	06 HD	Megarace	RS 35,00
9 Eye of the Beholder III	04 HD	9 Speed Racer	03 HD	Myst	RS 50,00
<b>TOP 9 - ESPACIAIS</b>		<b>TOP 9 - ARCADE</b>		ERÓTICOS	
1 Tie Fighter	05 HD	1 Pinball Fantasies	02 HD	American Girls	RS 38,00
2 Wing Commander Privateer	06 HD	2 Fury of the Furries	02 HD	Mask	RS 33,00
3 X-Wing	05 HD	3 Mortal Combat (Oficial)	03 HD	Night Watch II	RS 72,00
4 Delta V	06 HD	4 Raptor: Call of the Shadows	03 HD	Strip Poker	RS 32,00
5 X-Com	04 HD	5 Body Blows	01 HD	The Dream Machine	RS 70,00
6 Inca 2	10 HD	6 Surf Ninjas	03 HD	The Swap II	RS 36,00
7 Wing Commander 2	08 HD	7 Street Fighter 2 (Oficial)	03 HD	Winner Takes All	RS 41,00
8 Star Control 2	04 HD	8 Oscar	01 HD	APLICATIVOS	
9 Epic	06 HD	9 Trolls	03 HD	Bodyworks	RS 70,00
<b>TOP 9 - SIM. DE VÔO</b>		<b>TOP 9 - ESPORTES</b>		Cica Windows Triple	RS 35,00
1 Pacific Strike	09 HD	1 Fifa International Soccer	03 HD	The New Grolier for Windows	RS 40,00
2 F-14 Fleet Defender	04 HD	2 Links 386 Pro	04 HD	TOP 9 - CLÁSSICOS	
3 1942: The Pacific Air War	06 HD	3 Empire Soccer 94	01 HD	1 Alone in the Dark	05 HD
4 TFX: Tactical Fighter Experiment	08 HD	4 NHL Hockey	04 HD	2 Civilization	02 HD
5 Aces over Europe	03 HD	5 Winter Olympics	02 HD	3 Prince of Persia 2	04 HD
6 F/A 18 Hornet (Falcon 3.0)	03 HD	6 Goal!	01 HD	4 Indiana Jones Fate of Atlantis	06 HD
7 Strike Commander	08 HD	7 Front Page Sports Football Pro	04 HD	5 Day of the Tentacle	06 HD
8 F-15 Strike Eagle 3	06 HD	8 Michael Jordan in Flight	03 HD	6 Lemmings 2: The Tribes	02 HD
9 B-17 Flying Fortress	05 HD	9 Great Courts 2	01 HD	7 Out of This World	01 HD
<b>TOP 9 - SIM. EM GERAL</b>		<b>TOP 9 - ERÓTICOS</b>		8 The Legend of Kyrandia	04 HD
1 Indy Car Racing (Fórmula Indy)	03 HD	1 DL-View + 30 Animações	04 HD	9 The Incredible Machine	01 HD
2 World Circuit (Fórmula 1)	03 HD	2 Ensaios Fotográficos Playboy	01 HD		
3 Rally (Corrida)	06 HD	3 Strip Poker Pro	02 HD		
4 Subwar 2050 (Submarino)	05 HD	4 Strip Poker for Windows	08 HD		
5 Comanche (Helicóptero)	03 HD	5 Penthouse Jigsaw Puzzle	01 HD		
6 Stunt Island (Filmagem)	06 HD	6 WGoldie for Windows	01 DD		
7 Twilight 2000 (Tanque)	03 HD	7 Nubia de Oliveira	02 HD		
8 Coaster (Montanha Russa)	01 HD	8 Sexy TV Show	07 HD		
9 Sim Farm (Fazenda)	01 HD	9 Cristiana de Oliveira	01 HD		

Pedidos: Por carta, telefone ou fax de Segunda a Sexta das 9:00 às 18:00 e aos Sábados das 10:00 às 17:00. Relacione o nome, código e a quantidade de discos de cada programa. Se preferir, visite-nos pessoalmente.

Pagamento: Envie um cheque nominal a J&M INFORMÁTICA LTDA. no valor total de seu pedido, não se esquecendo de acrescentar uma Taxa de Correio a cada 15 disquetes ou 2 CDs. Não trabalhamos com SEDEX a Cobrar, devido a problemas com o Correio.

Catálogo Eletrônico: Envie um disquete HD formatado ou RS1.80.

Catálogo Impresso: Gratuito. Peça já o seu com Jogos, Aplicativos e Multimedia

**Consulte sobre locação de CD's para São Paulo !**

REDAÇÃO

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Carlos Sandano  
Luana Pavani Bertaco (Redação)  
Luiz Carlos Mazzaferro Jr.  
Sylvio Deutsch

Fotógrafos Stadio Norberto Marques

Produção Gráfica Soraya Pinheiro Machado Corrêa

PUBLICIDADE

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade: Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade: Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade: Angela Taddeo,  
São Paulo Antonio Carlos C. Silva,  
Geovânia A. C. Ortiz e  
Jussara Gomes Lomba

Representante Ana Lígia O. S. Favoretto  
Ribeirão Preto Tel.: (016) 635-8175

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Ony Lattenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento  
ao Assinante (0800) 130633

## Ao Leitor

Home Computing agora é suplemento. Optamos por separá-lo da Revista VideoGame para criar mais uma opção aos nossos leitores, que curtem videogames mas não dispensam a boa informação sobre computadores e multimídia. E o resultado é este: 16 páginas repletas de novidades.

Esta edição traz, com exclusividade, as primeiras imagens de Star Trek: Next Generation, diretamente dos EUA para você. E também Nascar Racing, uma evolução do fantástico simulador de corridas IndyCar Racing, e que promete ser a grande estrela de 95. E muitas outras novidades.

Criado para satisfazer nossos (exigentes) leitores, Home Computing agora pede a sua ajuda para melhorar e crescer ainda mais. Escreva dando sugestões, criticando, elogiando... Sua participação é muito importante.

Mário Fittipaldi

## MENU

### NEWS

4 Realidade virtual da Compaq  
Microsoft Softimage 3-D

### KID'S POINT

5 The Lion King

### HOME

6 Microsoft Encarta '95



7 Cinemania '95

## PC / MAC GAMES

10 Nascar Racing



12 Star Trek: Next Generation

### PLUGGED

13 Novos games nos BBSs

### UNPLUGGED

14 Millenia, um RPG futurista

Suplemento Home Computing é parte integrante da revista Video News Game nº 47. Não pode ser vendido separadamente. Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade), Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chingaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalistas responsáveis:  
Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Almeida (Mtb 23465)  
Impressão: CLY

ANER

# H A R D & S O F T W A R E

## Compaq mostra protótipo de realidade virtual

MÁRIO FITTIPALDI, DE LAS VEGAS

**A** Compaq apresentou, durante a *Winter Consumer Electronics Show*, feira de eletrônicos realizada em janeiro na cidade de Las Vegas, EUA, um sistema de realidade virtual para seus computadores simplesmente incrível. Trata-se de um software gráfica, desenvolvido pela empresa CyberSim, para rodar em hardware Compaq. Na feira, o sistema - ainda um protótipo - funcionava em um 486 DX2 66MHz, ao qual foi acoplado o HMD de cristal líquido (*Head Mounted Display*), ou, ao pé da letra, monitor montado na cabeça, nome do capacete

usado para inserir o usuário na realidade virtual) e um joystick.

O ambiente mostrado era simples, mas já permitia regeneração de tela em tempo real. Podia-se olhar para qualquer lado, inclusive para cima ou para baixo, para ver complementações do cenário. O joystick era usado para movimentação no cenário e para se acionar menus, também tridimensionais, que permitiam a escolha de três ambientes para a exploração. Por ser um protótipo, ainda não havia previsão de preço de lançamento do sistema, que deve acontecer no final de 1996, nos EUA. ■



## Microsoft apresenta 2 novos softwares

O Softimage 3-D 3.0 e o Softimage Toonz 3.5, para estações Silicon Graphics, vão produzir as imagens dos próximos games em CD-ROM. Veja o porquê.

**A** Microsoft anunciou, durante a *Winter Consumer Electronics Show*, em Las Vegas, EUA, realizada em janeiro, um pacote de ferramentas de programação e produção de imagens *High-End* (com alta qualidade de saída). São os softwares Softimage 3-D 3.0 e Softimage Toonz 3.5, para estações Silicon Graphics e sistema operacional Irix 5.0.

O Softimage 3-D é uma sofisticada ferramenta de modelagem em três dimensões, com recursos de animação, renderização com qualidade fotorealista e muitos efeitos, tais como controle de luz, posicionamento, intensidade e controle da sombra. O tipo da luz que controla a cena pode ser escolhido entre várias opções de spots ou até mesmo o sol. O software pode ainda capturar movimento por qualquer sistema, seja magnético, por sensores ou ainda por vídeo. É compatível, por exemplo, com o



Loadstar (Rocket Science Games), um dos muitos games produzidos com o Softimage 3-D

sistema *motion capture* da Acclaim, uma tecnologia que captura movimentos de atores através de câmeras de vídeo. O resultado é animação perfeita, com total controle pelo usuário - programador.

Entre outras funções, a imagem final pode ser distorcida de muitas maneiras, e alguns efeitos prontos, como explosão, "cola", flocos, dissolução e muitos outros são automáticos. A cena ou qualquer objeto pode ser distorcida de qualquer maneira, definindo-se

pontos por onde ela pode ser "puxada". Entre outros recursos. Pela qualidade fotorealista e animação perfeita, o Softimage 3-D está sendo utilizado por uma infinidade de produtoras de games em CD-ROM, inclusive para plataformas domésticas de videogame, como o Sega Saturn.

O Softimage Toonz possui características semelhantes, mas para profissionais que trabalham com animação tradicional, por células (quadro a quadro). O programa ofe-



Cena final de Asterix In America, já renderizada: a qualidade final é incrível

rece recursos de captura de imagem por scanner, ferramentas como pintura a pincel e renderização em alta resolução. O programa também armazena e sincroniza informações de áudio, e o melhor: pode dar saída dos trabalhos direto em filme, ou no formato HDTV (High Definition Television, a TV de alta definição), entre muitos outros. Para vê-lo em ação, basta assistir o desenho animado Asterix In America (Gosciniy & Uderzo), totalmente produzido com o Softimage Toonz. ■

# THE LION KING

A história do pequeno Simba, direto do cinema para o seu PC ou Mac



Um dos lançamentos mais legais para as crianças certamente é o CD Interativo The Lion King, da Disney Software. O CD conta a história do desenho animado O Rei Leão, grande sucesso dos estúdios Disney que esteve em cartaz no Brasil durante as férias de verão de 94/95.

O CD tem tudo para repetir o mesmo sucesso. Disponível em versões para PCs e Macintosh, a história é totalmente interativa: pode-se clicar em elementos da tela para observar uma animação. Outras características são a trilha sonora e as vozes dos personagens, as mesmas do filme (na versão legendada, é claro). O CD é em inglês, mas sua tradução não representa problemas

para quem tem um mínimo de conhecimento dessa língua.

Os comandos são todos simples, e podem ser acionados clicando-se nos amigos do pequeno Simba, o futuro Rei das Selvas. Entre as possibilidades estão três jogos, um mini-dicionário e a repetição da leitura da história. E, caso haja alguma dúvida, o próprio Timon vem à tela para explicar as possibilidades. Um único defeito: a história é curta, e aparece um pouco truncada. São ao todo 21 páginas, mas um título desse porte merecia mais. Um bom atrativo é o preço. The Lion King custa, nos EUA, cerca de US\$ 28 e pode, portanto, ser importado pelos Correios sem imposto.

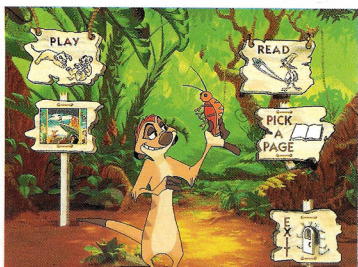


Clique nas estrelas para formar uma figura no céu.



Arrastando o mouse, você deve guiar Simba até o Tucano, sem ser visto.

Mais um jogo: clique nos besouros e ajude Timon a completar sua refeição.

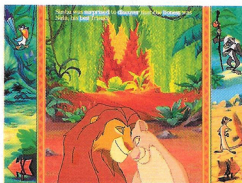
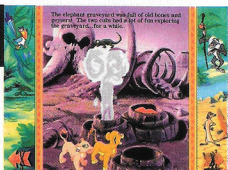


Clique em Play para a história interativa. Read leva à leitura da história e às animações; Pick a Page vai direto à página escolhida; o quadro com a página explica os comandos de cada página.



A tela da história, em Play. No lado esquerdo, clicando em Zazu, o tucano, a história é lida outra vez. Quando aparecerem Simba e Nala, clique neles para jogar um dos três jogos do programa. No lado direito, clicando em Rafiki, o macaco, chama-se o mini-dicionário. Clicando em Timon volta-se ao menu. As setas viram a página.

Clicando em elementos da história, uma animação aparece.



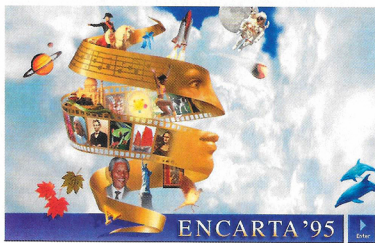
O "dicionário" de Rafiki. Clique na palavra iluminada para ouvir seu significado.

Fabricante
Disney Software
Configuração mínima
Versão PC - PC 486 5X, 4MB RAM (8MB recom.), SVGA
256 cores, kit multimídia MPC-2, Windows 3.1;
Versão Macintosh - LCII ou processador 68030, 5MB RAM,
5MB livres no HD, CD-ROM dupla velocidade, monitor color
Mac 13", 640x480x256 cores, System 7.1
Apresentação 1 CD ROM

Microsoft apresenta a versão 1995 dos softwares Encarta e Cinemania

Nova interface, mais ágil e pronta para esperar o Windows 95, e a atualização e inclusão de novos tópicos são as novidades

LUIZ MAZZAFERRO JR.



## ENCARTA '95

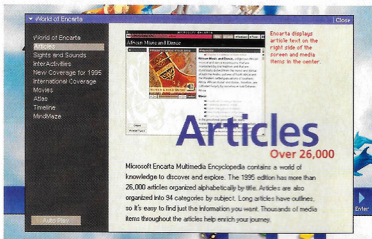
**F**inalmente a enciclopédia mais fácil de usar, a mais bonita e que conta com tópicos atualizados todos os anos, sai em sua versão 95. E está ainda melhor! Os 26.000 artigos do Encarta '95 foram mais aprofundados do que nas versões anteriores. A interface da nova enciclopédia está muito mais bonita, já preparada para esperar o Windows 95 (Chicago, se preferir). Agora para se procurar um tópico ficou mais fácil e intuitivo: basta digitar as primeiras letras, ou uma palavra-chave, que todas as opções que se encaixam no que você especificou aparecem na tela. Também é possível "interligar" os artigos para que eles mostrem seu ponto em comum ou algo que se relaciona ao que você está procurando. Por exemplo: um tópico sobre videogames pode ser relacionado com "joystick" ou "games" em geral...

Caso você esteja cansado, ou a fim de jogar um game de conhecimento, o "Mind Maze" é uma boa opção. Nele você percorre labirintos, castelos e quartos. O objetivo é, além da diversão, fixar o aprendizado da consulta aos temas abordados pela enciclopédia.

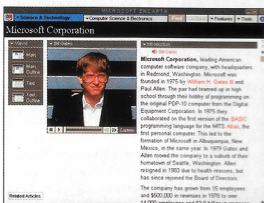
O Encarta '95 é totalmente customizável pelo usuário: pode-se trocar as cores dos textos, posicionar os ícones na tela etc.

Entre algumas das atrações da enciclopédia estão o dicionário, o processador de textos e o livro de notas. Este último permite ao usuário inserir notas em seus tópicos, o que é muito útil em uma pesquisa de grande envergadura. Dentro da enciclopédia existe ainda um Atlas completo e atualizado com todas as modificações geo-políticas dos últimos anos. Você pode também imprimir todos os mapas disponíveis!

Os sons, fotos, vídeos e animações podem ser encontrados no "Media Gallery". Lá você pode ver a reprodução celular, um vídeo sobre basquete e até ouvir as composições de Beethoven. Mas o que mais impressiona na versão 95 do Encarta é a possibilidade de se poder mudar o tamanho das mídias, tais como textos e vídeos. Os filmes podem ser vistos quase que em tela cheia!!! E dá para copiar textos, vídeos e fotos no Clipboard (Área de Transferência) do Windows e depois utilizá-los em outros programas, como o Word for Windows, por exemplo. Isto é muito útil quando você quer fazer uma apresentação no próprio computador. Se Diderot, o filósofo francês do século XVIII que imaginou uma enciclopédia para reunir todo o conhecimento humano, tivesse conhecido a Encarta '95, certamente não teria tempo para pensar na Revolução Francesa. ▶



O Menu que leva às seções da Encarta: pode-se consultar artigos, vídeos, fotos e muito mais

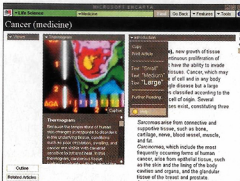


Consultando um tópico, pode-se ver um vídeo relacionado.

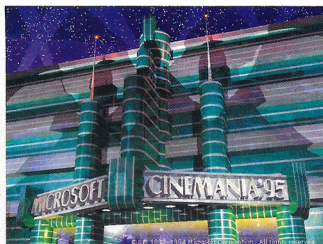


É possível alterar o tamanho das janelas de vídeo.

As fotos são exibidas em tela cheia, com boa definição.



Pode-se mudar o tamanho das letras, copiar ou imprimir um tópico ou parte dele.



# CINEMANIA' 95

**Q**uem gosta de cinema já tem uma boa enciclopédia de filmes para fazer consultas: Cinemania '95. Todo ano a Microsoft faz o lançamento de uma nova versão do CD, que tem o objetivo de atualizar as informações da versão anterior e ao mesmo tempo melhorar a interface e a facilidade de uso. Na edição de '95, a Cinemania ganhou uma cara nova e ficou mais completo. Além de contar com uma interface bastante amigável, o CD também está atualizado para o Oscar '94, com a lista de todos os ganhadores do ano. É possível pesquisar seu filme preferido, ver uma foto dele, assistir a um pedaço, ouvir um trecho da trilha sonora e até mesmo pesquisar a biografia dos atores que participam da trama.

O Cinemania '95 está dividido em várias categorias que permitem a pesquisa de informações variadas sobre cinema. Para procurar o filme desejado basta digitar o título (em inglês) e uma lista vai mostrando as palavras que se enquadram no que você digitou. Outro modo de achar seu filme é dizendo ao programa qual o ano da produção. Imediatamente uma lista de produções que se encaixam na data que

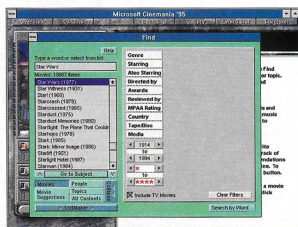
você especificou aparece na tela. Caso você queira ver fotos, vídeos ou ouvir a trilha sonora da sua produção preferida, dê uma olhada no Gallery. Nesta seção aparece uma lista de filmes digitalizados em vídeo que existem no CD para que você escolha o seu preferido para assistir. Se você quiser ver só os vídeos, clique no botão Film Clips no painel de controle do programa. Somente os filmes com vídeos disponíveis vão ser mostrados.

Ao selecionar seu filme, uma descrição detalhada da produção é apresentada. Aqui você pode, por exemplo, saltar para um outro tópico relacionado à vida do diretor, por exemplo. No caso de se tratar de um filme premiado por algum festival, a lista completa aparece dentro de um envelope, numa clara alusão à premiação do Oscar. E, para saber se o filme é colorido, sua duração, se está disponível em vídeo e outras informações, basta olhar nos ícones do painel.

Além disso, o sistema de ajuda do programa é bastante avançado. Apesar de ser auto-explicativo, o Cinemania '95 oferece ao usuário a possibilidade de se procurar informações direto no Help. Indispensável para quem gosta de cinema ou vídeo.



O menu principal: pode-se criar lista de filmes preferidos, assistir a cliques ou ainda ver disponibilidade em home video



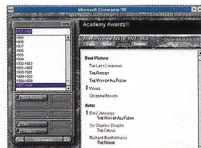
O sistema de busca por palavra: eficiente



Localizado o filme, pode-se obter outras informações utilizando o controle remoto, à esquerda



Pode-se consultar a lista dos cliques disponíveis



E também a lista de premiações do Oscar

Fabricante  
**Microsoft**  
 Distribuidor no Brasil  
**Microsoft e outros**  
 Configuração mínima  
 PC 386 DX, 4MB RAM, kit multimídia  
 MPC-1, adaptador gráfico  
 VGA 256 cores  
 Apresentação  
 1 CD-ROM

Existe um milhão de tabelas, dados estatísticos e cálculos que se pode levar em conta na hora de decidir onde aplicar sua verba publicitária. Mas nenhum desses métodos consegue medir a relação especial que o consumidor tem com a revista e que, com certeza, tem muita influência na eficiência de um anúncio. Anunciando em revista, mais do que estar falando com o consumidor que pode comprar seu produto, você vai estar falando com ele através de um meio de onde ele tira opiniões e comportamentos, em que ele se inspira para se vestir, para o qual ele escreve e fala o que sente. Essa intimidade, essa proximidade com o consumidor, só a revista consegue. Se você também quer que o consumidor tenha tanta intimidade com o seu produto, renda-se: anuncie em revista.

**Anúncio de revista trabalha em**



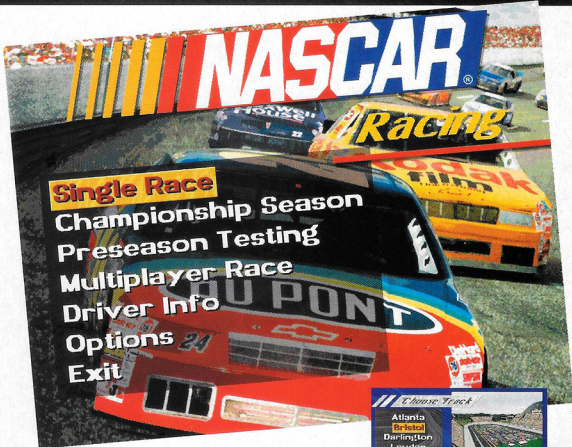
**silêncio.**

**Quem pode comprar revista pode comprar seu produto.**

Gráficos espetaculares, carros supercoloridos de 2 toneladas e potentes motores V8. Haja adrenalina!

**P**ilotos, babem! Chegou Nascar Racing, um ótimo simulador de corridas para PCs, em versão CD-ROM ou disquetes. Calma, não se trata de "outro" simulador de corridas, mas sim de uma evolução - e que evolução! - do famoso IndyCar Racing, da mesma produtora, a Papyrus. Se IndyCar levou todos os prêmios como o simulador do ano em 1993 e 1994, Nascar Racing tem tudo para repetir a dose.

Isso porque o game utiliza a mesma espinha dorsal de IndyCar (engine, como dizem os americanos). O que quer dizer que conserva tudo o que o Indy tinha de bom, mas também traz muitas melhorias. Além dos carros da série NASCAR, que são carros de "fábrica" americanos preparados ao extremo (você pilota um Ford, Chevy ou Pontiac), a mudança mais significativa é gráfica. A versão em CD-ROM tem um "segundo" jogo, em definição Super VGA (640x480 pixels, 256 cores), simplesmente muito bonita e realista. O problema é que é preciso uma máquina muito rápida para se rodar o game com essas características: o manual fala em um 486 DX2 66 Mhz com 8 MB de RAM, no mínimo. E a placa de vídeo tem de suportar essa definição e ainda um driver VESA. Mas não se desespere: a versão "normal" de NR, idêntica em CD ou disquetes, roda mais fácil. E a definição VGA (320x200, 256 cores) também é demais. Outro destaque: a música de abertura do game, composta por Rachel Bolan e Dave "Snake" Sabo, da banda Skid Row.



Das 9 pistas disponíveis, só Watkins Glen não é oval



O menu de acerto do carro, completo.



Reply: pode-se até editar trechos

**Fabricante**

Papyrus

Distribuidor no Brasil

não há

Configuração mínima

PC AT 486 DX, (DX2 66MHz para versão SVGA), 6MB RAM (8 MB para versão SVGA) adaptador gráfico VGA (SVGA que suporte driver VESA para versão SVGA), placa de som SoundBlaster ou compatível, suporte Roland, General MIDI. Drive de CD-ROM para versão em CD.

Apresentação 1 CD-ROM

**PITS**

Uma das grandes novidades em Nascar Racing é a possibilidade de se programar o Pit Stop. É que seu carro está equipado com um rádio, que permite que você avise a equipe quais alterações ou acertos fazer. O "rádio" é acionado com as teclas de função (F1 a F9), cujos comandos estão a seguir. Basta pausar o game (tecla P) e deixar a equipe preparada!

**F1 - LAP INFO**

informações sobre a última volta completada e a diferença para o carro da frente

**F2 - STANDINGS**

mostra as posições de todos os carros da corrida.

**F3 - FUEL**

indica quanto combustível resta no tanque, sua milagem por galão e autonomia com o combustível atual. A opção Fill To avisa a equipe o quanto de combustível pôr no tanque no próximo pit.

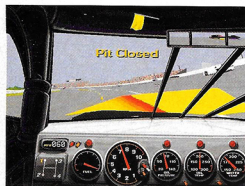
**F4 - TIRE TEMP**

mostra as pressões interna (I), média (M) e externa (O) de cada pneu.

**F5 - TIRE CHANGE**

avisa no box quais pneus devem ser trocados. Teclas "<" ou ">" aumentam ou diminuem a pressão.

Tecla de espaço muda de um pneu para outro; Enter confirma a troca. **F6 - CROSS WEIGHT** avisa a equipe que você precisa de um ajuste de transferência de peso na próxima parada.



O box fica fechado na primeira volta em bandeira amarela



Em bandeira amarela, o programa avisa quando seu posicionamento não é o correto



Pode-se dar instruções ao box sobre que serviços realizar no pit



Pode-se dar instruções ao box sobre que serviços realizar no pit

Tecla F10 muda o ponto de vista: de dentro do carro e visão por trás, de perto ou mais afastado (ideal para conferir o traçado nas curvas)

## EVOLUÇÃO

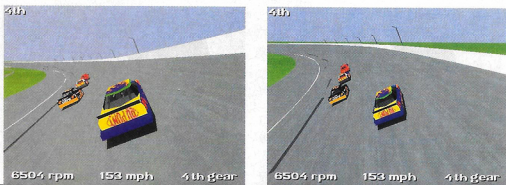
Não é só nos gráficos que o jogo está diferente. NASCAR conta com detalhes que faltavam na IndyCar. Se você passar de 55 milhas por hora no box, é punido com uma bandeira preta (um stop and go, tem de voltar ao seu box, parar e sair de novo, no máximo em cinco voltas e em bandeira verde); durante a bandeira amarela, seu carro não é mais forçado a ficar atrás do oponente seguinte. Isso tornou-se agora problema do piloto. O jogo apenas diz atrás de qual carro você deve ficar; e outra coisa: o box fica fechado na primeira volta de bandeira amarela. Agora há um Pace Car conduzindo o pelotão (aqui composto de no máximo 39 carros); e é ótimo ver os danos causados no carro pelas batidas... Sim, eles amassam!

Mais um lance legal: vale tudo para terminar a corrida, porque todos os pilotos o que se encontram nos lados de seu carro, resolvendo o drama que vivíamos no IndyCar de não saber se o oponente estava ou não emparelhado...

Por isso não fique decepcionado ao acelerar e o motorzão for subindo, subindo até os 8000 giros e seu carro não passar das 200 milhas por hora... pode parecer pouco se comparado com os 13900 giros e 260 milhas do IndyCar, mas vale lembrar que, em NASCAR, você conduz um veículo de quase duas toneladas (um Indy tem 750 quilos) e que ainda tem pouquíssimo efeito aerodinâmico! Quer dizer, nele vale muito, mas muito mesmo, o braço do piloto.

E prepare-se para muitas e muitas milhas de testes nos nove circuitos (são os que integraram o campeonato de 1994), dos quais oito são ovais, incluindo o malucoíssimo circuito de Bristol, o que tem curvas mais inclinadas de todos - 36 graus - e que também é um dos menores, com apenas meia milha! Imagine quarenta carros derrapando e disputando posições nesse espaço tão apertado... No campeonato de 1994 foram 15 provas, sendo que alguns circuitos tiveram duas provas em épocas diferentes do ano, mudando, portanto, as condições climáticas e também o comportamento dos carros. Ah, tem também corrida à noite...

Finalmente, o Papyrus manteve em NASCAR o utilitário Paintkit. Melhorado, é claro. Agora, além de pintar o seu carro do jeito que você quiser, também dá para escolher o modelito da sua equipe de box.



### F7 - SPOILER

avisa a equipe sobre aumentar ou diminuir o ângulo de inclinação do spoiler traseiro.

### F8 - STAGGER

ajusta a diferença de diâmetro entre as rodas direita e esquerda.

### F9 - PIT STATUS

indica todos os ajustes que serão feitos na sua próxima parada nos boxes.



O utilitário Paintkit: pode-se escolher qualquer carro e pintá-lo, escolhendo a cor e clicando nas partes desejadas

# STAR TREK THE NEXT GENERATION®

Os muitos fãs da série de TV "Star Trek" acabam de ganhar um jogo à altura da qualidade cinematográfica do programa. O game é um adventure muito colorido, que conta com atores em 3D, imitando as personagens da série com perfeição. Todo o pessoal que faz parte da nova geração está presente no jogo: Riker, Worf, Data, Troi e obviamente, o Capitão Picard. Juntos, trabalhem para a paz universal. A aventura dos tripulantes da Enterprise é em CD-ROM, e o lançamento estava previsto para fevereiro. Mais um game com exclusividade para você!

Quem quiser se habilitar a comandar a tripulação da nave deverá ter uma placa de vídeo bastante potente, tal como o processador e o drive de CD-ROM. O STNG é o primeiro jogo que suporta resoluções em SVGA (640x480 pixels) com a absurda paleta de 65000 cores! O drive de CD-ROM não deve ser menos do que dupla velocidade e o processador recomendado para o jogo é um 486DX2 66. Fora as exigências de hardware, STNG promete ser um dos maiores sucessos do ano. Também não é para menos, já que são muitas missões para serem resolvidas e os controles do jogador sobre a interface do game são quase ilimitados. É possível dirigir a Enterprise pelo espaço, comandar os tripulantes da nave, lutar contra inimigos e pesquisar novos terrenos em planetas distantes.

#### Fabricante

Spectrum Holobyte

Distribuidor no Brasil

não há

Configuração mínima

PC AT 486 DX, 8MB RAM, adaptador

gráfico SVGA que suporte driver

VESA, drive de CD-ROM, placa de

som SoundBlaster ou compatível

Apresentação

CD-ROM



A aproximação de um planeta conta com cenários belíssimos



Em terra, você precisará conversar com os nativos para obter informações



Nas situações de perigo, é preciso que você "use" seus parceiros para te ajudar

Já que toda a história se passa no futuro, os objetos e ações podem parecer estranhos para quem não conhece a série. Os tele-transportes, por exemplo, são eficientes e toda a turma pode usar. E por falar em turma, cada personagem no jogo possui suas próprias habilidades e manias. Alguns são mais carismáticos, como o Capitão Picard, outros não passam de robôs, como Data.

Um ponto do game que merece destaque são as animações que passam durante as fases. Além de serem em alta resolução, são extremamente realistas. As galáxias parecem fotografias! O mais legal é saber que tudo foi feito com computação gráfica. Mas não é só a apresentação que é bem feita: as fases, a movimentação das personagens e a estrutura do game dão a impres-



Já no jogo, a estrutura é parecida com os adventures



Toda a trupe reunida na sala de controle da Enterprise



O tele-transportador serve para sua locomoção dentro da nave

são ao jogador de estar realmente vivendo um dos episódios da própria série "Star Trek".

A ação rola como em um adventure comum, sem muitas inovações. Os verbos "pegar", "dar" e "olhar" ainda estão presentes em forma de ícones. Dentro do jogo é possível controlar todos os passos de cada personagem, sendo que não há limites para suas ações.

Para contribuir para o realismo do game, as "falas" dos personagens são todas narradas por atores da própria série Star Trek. A sofisticação não acaba aí: as músicas são todas orquestradas! Agora, o jeito é curtir as imagens e aguardar o game chegar por aqui.



**INTERNET E USENET**

(uso acadêmico)

**JOGOS**

**ANTI-VÍRUS**

**COMPRAS ON LINE**

**ACESSO 0-800**

(para distâncias  
acima de 300 km)

**28.000 B P S**

**10,5 G b**



**MULTIMÍDIA**

agora com o apoio de  
**Videogame &  
Home Computing**

consultas a reportagens  
demos de jogos

imagens de lançamentos em multimí-  
dia

canal de comunicação  
com a redação



**MANDIC**  
**É MUITO**  
**MAIS BBS**  
**(011)816 3911**

**I N T E R N E T :**  
info%mandic@ibase.org.br

# G A M E

## UMA DAS MUITAS SURPRESAS DE UM BBS

S Y L V I O D E U T S C H

**A** idéia de jogos distribuídos como shareware está pagando. Shareware (em inglês, share=dividir, compartilhar) é o nome dado a programas que podem ser copiados e experimentados livremente. Em alguns casos, o autor do programa pede que, se você gostou do que viu, pague. E, claro, o meio de distribuição mais



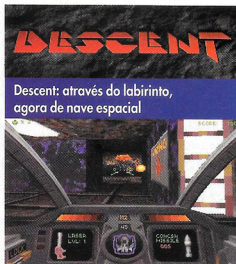
Heretic: cenário medieval e armas poderosas



eficiente para esses programas são os BBSs. No caso de games - sim, existem muitos games shareware! - o mais comum atualmente é o jogo ser lançado só com a primeira fase, e ao pagar o usuário recebe o jogo inteiro. Até pouco tempo, jogos shareware eram simples, sem grandes recursos. Mas isso foi mudando e chegou no ponto da virada com o famoso Doom, lançado de forma desprezível como shareware pela ID Software e que se tornou um dos jogos mais vendidos de todos os tempos, inclusive com versões para sistemas domésticos de videogame, em cartuchos e CDs. Neste começo de 1995 surgiram dois novos jogos nas BBSs brasileiros, ambos usando a mesma estrutura do Doom.

Um deles é o Heretic (herege), da Raven & Id Software. Construído com o sistema do Doom, a diferença é o tom medieval, e não de ficção científica como seu "antecessor". A maior diferença está no fato de que, no Heretic, é possível recolher objetos pelo caminho. Há também alguns efeitos gráficos diferentes. Os labirintos dos cenários são mais complexos, tornando o jogo mais difícil. Prepare-se para começar uma nova coleção de arquivos .WAD (como os cenários do Doom, feitos por usuários e também distribuídos em BBSs).

O segundo jogo é o Descent (descendente), da Parallax Software & Interplay. Trata-se de uma espécie de Doom com nave espacial. É muito bem feito, com cenários elaborados e ótima reação da pequena nave pilotada pelo jogador. Também tem gráficos e sons bem acabados, e a interface é bem construída, sendo fácil jogar até com o teclado, coisa incomum em games de nave.



Descent: através do labirinto, agora de nave espacial

Ambos os jogos podem ser encontrados nos principais BBSs do país, inclusive no Mandic BBS (011) 816.3911. Procure os arquivos HTIC\_V10.ZIP (Heretic, 2,8 Mb) e DESCENT1.ZIP e DESCENT2.ZIP (Descent, 1,5 Mb cada).

# MIL E UMA AVENTURAS

**Fique por dentro do primeiro RPG de ficção científica do Brasil, *Millenia*, e de tudo o que vai rolar no espaço em 2995, antes que os Fentons descubram.**

LUANA PAVANI

Os Humanos avançaram na conquista do espaço, por vários séculos. Mas, para atrapalhar, surgiu uma raça tecnologicamente superior, chamada Fentons, que tentou dominar todos os estados intergalácticos anteriormente comandados por seres humanos, inclusive a República, o mais importante estado da galáxia. Por volta do ano 2995, com a expulsão dos Fentons pelos Humanos, o cenário é de guerra civil e rebeliões internas, pois nas cidades coabitam cidadãos das duas raças inimigas.

Da integração de Fentons com outros habitantes do espaço nasceram outras espécies, tais como o Hasjari, um misto de homem e felino, extremamente forte. Apesar de ser o melhor do espaço em combate, essa espécie tem pouca intuição. Também há a Makwe, pouco dotada de tecnologia e difícil de matar, já que além de um tipo de corpo em que não se distingue muito bem o que é cabeça e o que são os membros, possui cicatrizações, ou seja, capacidade biológica de continuar vivendo mesmo com o corpo separado em duas partes, como os minhocas. Já os Humanos têm um certo equilíbrio: são fortes, mas nem tanto quanto os Hasjari; ágeis, mas não tão resistentes quanto os Makwe.

Sentiu um friozinho na barriga? Calma... Isso não é nada perto do tanto de aventuras e combates que serão travados com o livro *Millenia*, o primeiro RPG de ficção científica do Brasil.

Editado pela GSA, a mesma de *Tagmar* e *Desafio dos Bandeirantes*, *Millenia* tem de tudo para ser o novo sucesso do mercado brasileiro de RPGs. Isso porque ele é um dos raros livros de ficção que se passa num futuro distante, cerca de mil anos à frente, o que o deixa bem longe de ser comparado a histórias do tipo 2001 e *Alien*, ambientados na primeira década do século XXI. Além de tanta imaginação, muitos dados são reais. Paulo Vicente, um dos autores, é engenheiro de armamentos, o que significa que todos os movimentos de batalha foram friamente calculados.

Para se dar bem nos combates, aventuras e desempenho das profissões (que podem ser: soldado, mercador, explorador, comerciante, médico, etc.), é preciso ter uma pontuação adequada de acordo com os quesitos Força de Vontade, Intuição, Força, que abrangem Reflexos e Saúde, e Presença, um poder importantíssimo para convencer os outros.

## Morte na certa

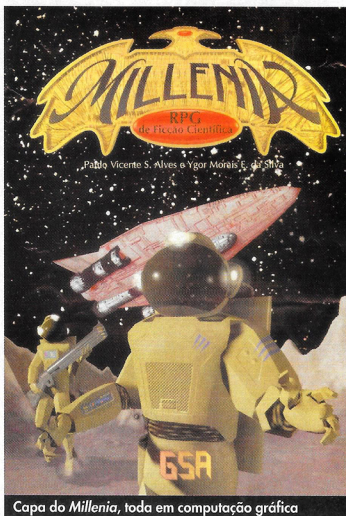
Um diferencial do *Millenia* é que não há "hit point", as famosas "vidas" do videogame. Ou seja, se alguém lhe dá um tiro, você morre e pronto! Realista, não? Nesse jogo, portanto, todo cuidado é pouco. Ainda mais se os ataques forem indiretos, por exemplo: se um cyber punk entrar em seu computador, você estará em sérias encrencas.

Todos esses detalhes custaram

## SEJA MESTRE EM NOVIDADES

Para saber mais sobre os lançamentos da GSA e o que rola de mais novo no mundo dos Role Playing Games, há o RPG News. Esse fanzine, em papel jornal, com cerca de 8 páginas, cheias de ilustrações em preto e branco, agora, na terceira edição, está sendo distribuído a cada dois meses. O editor, Luiz Eduardo Ricon, garante que está aberto à participação direta dos leitores,

dando espaço para que desenhos, quadrinhos, contos, regras opcionais, aventuras, etc, sejam publicados no RPG News. E o melhor, é grátis. Maiores informações sobre a assinatura, escreva ou telefone para a GSA - Entretenimento Editorial: Rua Senador Dantas, 117/1537, ou Caixa Postal 34025, Rio de Janeiro, RJ, CEP 22462-970, tel (021) 262-9644.



Capa do *Millenia*, toda em computação gráfica

dois anos de trabalho entre a criação e produção do *Millenia*. Mas, para fãs de RPG, como os autores Paulo Vicente e Ygor Moais Esteves da Silva, não foi tão complicado assim. Afinal, eles são feríssimos no assunto. Só o Ygor, por exemplo, joga há dez anos. Ele é do tempo em que era necessário encomendar RPGs a quem fosse aos Estados Unidos. "Era impossível encontrar RPGs por aqui", lembra.

No ano passado, o mercado editorial brasileiro começou a prestar mais atenção a esse tipo de jogo, causando uma certa "saturação", na opinião de Ygor: "Realmente, não sei se a tendência é aumentar ou diminuir a quantidade

de livros de RPG no país em 95". Enquanto não resolve essa terrível dúvida, ele vai se firmando como um dos poucos autores de RPG nacionais, apesar de ter se formado em Comunicações, com especialização em Propaganda e Marketing. Alguns de seus trabalhos, inclusive como desenhista, são *Tagmar* - que ele joga religiosamente toda semana - e seus complementos *Livro de Criaturas* e *A Fronteira*, no qual escreveu três aventuras. Também participou do *Desafio dos Bandeirantes*, "com muito orgulho", completa.

*Millenia* estará à venda a partir de março, em grandes livrarias e casas especializadas.

# LIGUE 0800-130633 E CONHEÇA AS REVISTAS DA SIGLA.

## VideoGame

- Dicas passo a passo • Videogames e jogos de computador • Previews
- Lançamentos • Sacadas secretas • Jogos interativos • Multimídia • CD ROM
- Programas culturais • Rolos e trocas

## VIDEO news

Enfim, uma revista do seu tamanho.

- Guia de Video por Rubens Ewald Filho • Bastidores de Hollywood por Wladimir Weltman • Projetos e soluções para home theater • Como gravar em video
- Videotecas famosas, dicas para coleção • De olho na continuidade e nos efeitos
- Lançamentos de fitas e equipamentos • Cotação de preços

## AUDIO news

O som que você toca, ouve e vê.



- Entrevistas com compositores, críticos e intérpretes de todos os gêneros • Testes de equipamentos • Consultoria técnica sobre instalação • Shows e concertos da temporada • Lançamentos em CD e CD laser • Lançamentos de equipamentos • Cotação de preços

## AUDIOCAR

O suplemento que virou revista.  
A partir de março

- O melhor do som automotivo • Projetos de instalação
- Teste: o som original dos modelos originais • Campeões de som automotivo

AudioCar nasceu como suplemento especial de Audio News. Se você pagou sua assinatura de Audio News até dezembro de 1994, continuará recebendo Audio Car durante 1 ano, sem custo adicional. Os novos assinantes devem fazer duas assinaturas.



Serviço de Assinaturas e Atendimento ao Leitor

®



**TUDO MUNDO OUVE**

**EU**  **A**  
**JOVEM PAN**

08  
5