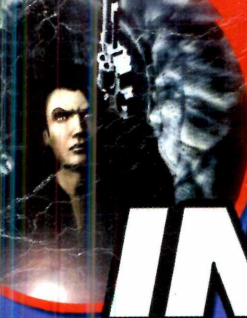


ALONE IN THE DARK

ESTRATÉGIA COMPLETA JOGANDO COM EDWARD CARNBY!



INFO GAMES

LANÇAMENTOS • CD-ROM • ESTRATÉGIA COMPLETA



e
escala

ANO 2 • Nº 6 • R\$ 9,90

NO CD-ROM:

• GAMES*

ZEUS

ESTRATÉGIA COM DEUSES E HERÓIS

PANDORA BOX

PUZZLE DA MICROSOFT

GUNMMAN

ENFRETE ALIENÍGENAS PRODUZIDOS ARTIFICIALMENTE

PRO PILOT 99

EXCELENTE SIMULADOR DE VÔO

3D ULTRA PINBALL

A EMOCÃO DOS FLIPERAMAS ESTÁ DE VOLTAA

MONSTER TRUCK MADNESS 2

EXPERIMENTE AS EMOCÕES DESSES INCRÍVEIS VEÍCULOS

PERNALONGA LOST TIME

AVENTURA E AÇÃO COM PERNALONGA

HALF LIFE

O MELHOR JOGO DE AÇÃO PARA PC

AGES OF EMPIRE 2

UM DOS MELHORES GAMES DE ESTRATÉGIA DA MICROSOFT

* GAMES EM VERSÃO DEMO

DICAS DOS GAMES PARA PLAYSTATION E SUPER NES!



SHEEP DOG T' WOLF

O COYOTE PASSA POR MAUS BOCADOS NAS MÃOS DE SAM NO NOVO GAME DA INFOGAMES

• SOFTWARES

MAIS DE 25 PROGAMAS PARA INTERNET E APLICATIVOS!



A ULTRAJOVEM AGORA TAMBÉM É ESPECIAL!!



REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJE-05



REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJE-06



REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJE-07



REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJE-08



REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJE-09



REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJE-10



REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJE-11



- ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER:
- R-UJE-05 (R\$ 2,90)
 - R-UJE-06 (R\$ 2,90)
 - R-UJE-07 (R\$ 2,90)
 - R-UJE-08 (R\$ 2,90)
 - R-UJE-09 (R\$ 2,90)
 - R-UJE-10 (R\$ 2,90)
 - R-UJE-11 (R\$ 2,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLAR(ES) E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:.....

Endereço:.....

Cidade:..... Estado:..... CEP:.....

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11)3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

INFO GAMES

É uma publicação da



Editora Escala Ltda.

Rua Zanzibar, 711, Casa Verde,
CEP 02512 010 São Paulo / SP

Telefone: (0XX11) 3966-3166

Fax.: (0XX11) 3857-9643

Internet: www.escala.com.br

E-mail: escala@escala.com.br

Caixa Postal 16.381

CEP 02599 970 São Paulo-SP

DIRETORES: Hercílio de Lourenzi, Mário Florêncio Cuesta

PRODUÇÃO: Nilson Luiz Festa, Príclia Del Claro,

Camila Freitas

PROMOÇÃO E MARKETING: Paulo Afonso de

Oliveira, Álvaro Ângelo Tomiatti

CIRCULAÇÃO: Zildete da Silva,

Liliane Mendes Portelo

ATENDIMENTO AO LEITOR:

atendimento@escala.com.br - Fone: (0XX11) 3966-3166

CONSELHO EDITORIAL: André Lima, Carlos

Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Cristiano

Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa,

Jorge Mann, Marques Rebello, Moacir Torres, Paulo

Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana

Braga, Sandro Aloísio, Victor Rebelo.

NÚMEROS ATRASADOS:

ATRAVÉS DO TELEFONE - (0XX11) 3966-3166

IMPRESSÃO E ACABAMENTO:

Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0XX11) 4446-6544

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA BANCAS DE

TODO BRASIL: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.

Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú. CEP 20563-900 -

Rio de Janeiro - RJ. Tel.: (0XX21) 3879-7766.

DISK BANCA: Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando

Chinaglia atenderá aos pedidos de números atrasados da

Editora Escala enquanto houver em estoque.

ASSINATURAS: Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala

não trabalha com assinaturas.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: O estúdio MidWest que

criou, produziu e realizou este projeto tem inteira

responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu

conteúdo. As matérias assinadas são de responsabilidade das

respectivas fontes e seus autores.

Filiada à ANER

Diretor

Fausto Kataoka

Editor-Chefe

Fabio Kataoka

Editor

Claudio Balbino dos Santos

claudios@escala.com.br

Direção de Arte

Claudio Balbino dos Santos e

Lucimara Haruko Iwamoto

Diretor Comercial

Agnaldo Jokubaitis

Ilustração

Rafael Kirschner

Revisão

Maria Zenólia Almeida

Atendimento ao Cliente

Cintia Pincelli

Vivian Tiemi Losano Kita

Equipe UltraJovem

Claudio Balbino dos Santos, Lucimara Iwamoto, Glauco De Bellis,

Rafael Kirschner, Ricardo Tomiatti, Eduardo M. Futata, Stefani

Rennee, Rodrigo Guernino, Ricardo Tomiatti, Júlio de Oliveira,

Agnaldo Ferreira Torres e Mauricio Ferreira Torres.

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela Midwest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos a leis do órgão competente.

Midwest Visual Design

Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495

São Paulo-SP-CEP 002512-060

Editorial



CAPCOM
VS
SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

ÍNDICE

INFO
GAMES



SHEEP, DOG
Y WOLF

GAMES

- SCOOBY-DOO...06
- SHEEP DOG 'n' WOLF...08
- THE SETTLERS...10
- CAMINHO PARA EL DORADO...12
- BEACH VOLLEY...14
- ROLAND GARROS...15
- PRO RALLY 2001...16
- COLIN McRAE RALLY 2.0...18
- INSANE...20
- FLASHPOINT...21
- EDGE OF CHAOS...22
- A LENDA...23
- CLEÓPATRA...24
- EXILE-MISTY 3...26
- GUNMAN...28
- MAX PAYNE...30
- GANGSTER 2...32

PLAYSTATION 2

- SNK X CAPCON 2...34
- SILENT HILL 2...36

ESTRATÉGIA

- ALONE IN THE DARK...38

DICAS

- DRAGON BALL Z...50



SCOOPY-DOO!

AVENTURANDO-SE COM SCOOPY-DOO

Chegou a hora de encarar uma jornada assustadora com Scooby-Doo e sua turma, no jogo "Scooby-Doo: Aventura na Cidade Assombrada". Com todos os comentários que estão surgindo sobre as filmagens do longa-metragem de Scooby-Doo para o cinema, nada melhor do que lembrar o famoso desenho da Hanna-Barbera que marcou presença na infância de muitos, se bem que ele ainda continua divertindo alguns marmanjos de plantão que não desgrudam da tela de TV. Um lance bastante legal é que o jogo é praticamente o desenho animado, só que interativo. O clima "terror", comum nas histórias do cachorrão e seus amigos foi mantido, o que vai agradar aos fãs de Scooby-Doo.

UM SCOOPY-DOO SOB MEDIDA

Scooby-Doo, Salsicha, Fred, Velma e Daphne estavam seguindo viagem em seu furgão (a Máquina do Mistério), quando a fome bateu, principalmente em Scooby e no Salsicha, o que não é novidade, fazendo surgir a grande idéia de dar uma paradinha para o lanche. Mas

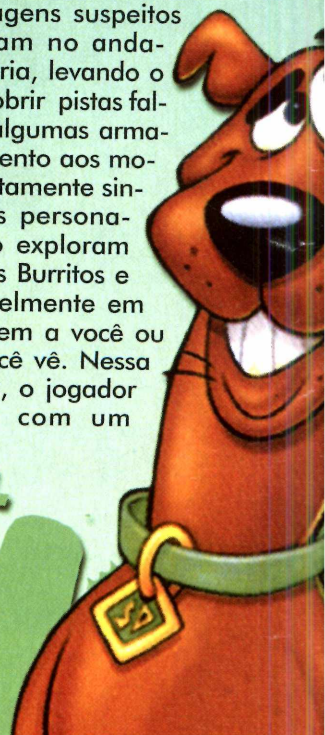
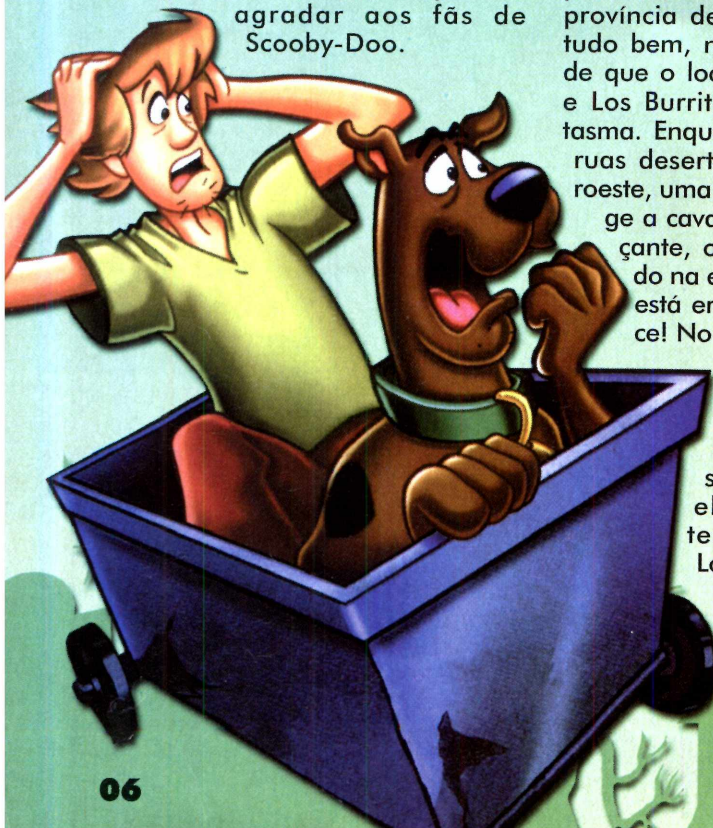


essa decisão veio na hora errada, pois eles acabaram chegando à província de Los Burritos! Até aí tudo bem, não fosse o problema de que o local é mal-assombrado e Los Burritos, uma cidade fantasma. Enquanto caminham pelas ruas desertas bem ao estilo faroeste, uma enigmática figura surge a cavalo. A sua capa esvoaçante, os seus olhos brilhando na escuridão. Ei! Mas algo está errado: ele não tem face! No momento em que este cavaleiro misterioso aparece, perguntas começam a ser feitas mas ninguém sabe dizer quem é ele, apenas que tem aterrorizado Los Burritos há

algum tempo. Será ele o conhecido ladrão de ouro que morreu em circunstâncias estranhas? Seja lá quais forem os segredos de Los Burritos, caberá ao jogador, juntamente com toda a turma de Scooby, sair em busca das pistas espalhadas pela cidade fantasma e livrar-se dos ataques do tenebroso Cavaleiro Sem Face.

AH! SE NÃO FOSSE ESSE CACHORRO E ESSAS CRIANÇAS!

Algo que salta aos olhos quando se está jogando "Scooby-Doo: A Cidade Assombrada", é a impressão de se estar assistindo ao desenho animado. Todos os elementos lembram as aventuras de Scooby-Doo na televisão. Há inúmeros personagens suspeitos que se alternam no andamento da história, levando o jogador a descobrir pistas falsas e cair em algumas armadilhas. Fique atento aos movimentos perfeitamente sincronizados dos personagens enquanto exploram a cidade de Los Burritos e não acredite fielmente em tudo o que dizem a você ou naquilo que você vê. Nessa aventura, o jogador conta com um





ajudante especial que lhe será muito útil para não ficar perdido em alguns pontos da emocionante perseguição ao Cavaleiro Sem Face. Todas essas semelhanças com o desenho animado tornam o jogo extremamente atrativo, especialmente para aqueles que se amarram nas aventuras da televisão. As características básicas de cada personagem foram mantidas e garantirão boas risadas e horas de diversão.



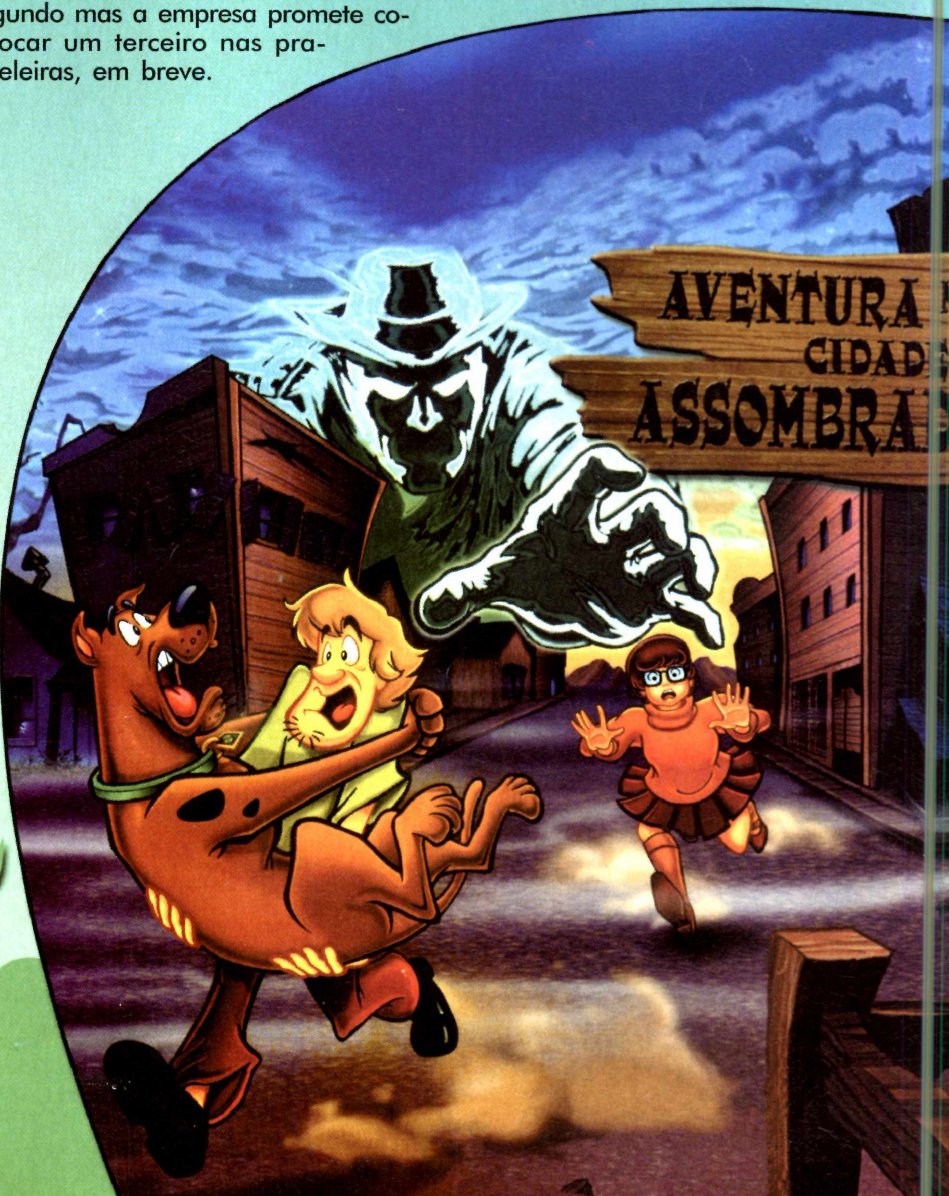
ISSO MERECE UM BISCOITO SCOOBY

"Scooby-Doo: Aventura na Cidade Assombrada" foi desenvolvido para um público de baixa idade (crianças de 5 a 10 anos), apresentando uma série de desafios e quebra-cabeças envolventes. Em alguns momentos, ele tem características didáticas. Os cenários são extremamente coloridos e diferentes, mostrando uma grande variedade de personagens e objetivos. São 25 áreas para se explorar e cada uma delas envolve uma decisão que, depois de tomada, irá alterar o caminho

para atingir o mistério seguinte. A animação do jogo é muito boa e uma trilha sonora foi criada para a ambientação. Uma surpresa é a possibilidade de se programar os níveis de dificuldade de acordo com a idade do participante. Esses níveis são divididos em: Assustador, Ame-drontador e Assombroso. O game foi lançado no Brasil pela Divertire e faz parte de um pacote que traz três jogos de Scooby-Doo. Este é o segundo mas a empresa promete colocar um terceiro nas pra-teleiras, em breve.

REQUISITOS DE SISTEMA

Pentium 166 Mhz , Windows 95, 32 MB de memória RAM, disco rígido com 40 MB, CD-ROM de 8 x velocidade, monitor de 16 bits, placa de som compatível com Windows, DirectX 7.0e placa de vídeo compatível com DirectX.



SHEEP DOG 'N' WOLF

RALPH, SAM E AS OVELHAS

Você terá de fazer o possível para capturar as ovelhas debaixo do nariz do cão pastor, podendo utilizar mais de 30 engenhocas, elaboradas ao nível das "nada"



exageradas invenções dos desenhos animados. Não só as invenções fazem parte das táticas de captura das ovelhas, como também de movimentos mais discretos para tentar passar despercebido pelo cão Sam. Sam não será o único dos problemas do lobo, tendo de lidar com uma série de obstáculos na-



RALPH E SUAS "ARMAS"

O humor e a irreverência são os pontos fortes do jogo. Na pele do lobo Ralph, um típico "anti-herói", o jogador deverá rastejar, esconder-se e surpreender Sam para conseguir chegar até as ovelhas. Para isso contará com mais de 30 engenhocas da ACME, como: máquinas, armadilhas e bombas (ele não desiste!). Ao olhar para as imagens deste jogo, a primeira idéia



que se tem é que este se trata de um título direcionado para um público infantil, apresentando até semelhanças gráficas com Pernalonga Perdido no Tempo. Mas na realidade, Sheep Dog 'N' Wolf trata-se de um jogo de puzzles que requer a astúcia de jogadores experientes, sem perder o divertimento das personagens da Warner Bros. O personagem principal do game é Ralf Wolf que fez a sua estréia em 1953, numa animação intitulada "Don't Give Up The Sheep", na qual Ralf, o lobo, ten-

turais através dos diferentes níveis, muito bem retratados com gráficos 3D que dão vivacidade aos personagens dos desenhos animados. Com previsão de lançamento em junho para PC. O jogo será lançado no Brasil em português. As ações acontecerão em 18 diferentes ambientes interativos, como: florestas, desertos, castelos e pântanos. Gangorras, pedras e pontes com cordas serão utilizadas nas passagens dos níveis.





tava roubar uma ovelha do cão pastor Sam. Posteriormente, após se tornar um personagem bastante famoso, Ralf viria a mudar o seu nome para o sobejamente conhecido Wile E. Coyote, como ele é mais conhecido. O jogo acaba por se basear nesse mesmo filme de animação, com Ralf fazendo uso das mais variadas estratégias para roubar uma ovelha por nível. O objetivo de cada nível é a partida bastante simples. Temos de roubar uma ovelha do rebanho sem que Sam perceba



as suas intenções. Ele está constantemente olhando de um lado para o outro, por isso só podemos avançar quando ele não estiver olhando para você. Caso Sam perceba a nossa presença (como se já não bastassem os danos inflingidos pelo Papa Léguas). Mas não se preocupe porque as vidas são infinitas. Após capturar a ovelha é necessário colocá-la num círculo, que para complicar, encontra-se num local pouco acessível. Para o ajudar na sua missão, Ralf dispõe de uma grande varie-



dade de itens, como: couves (que colocadas a pouca distância umas das outras, podem atrair uma ovelha para um local), dinamite, foguetes (que permitem a Ralf voar), elásticos, perfumes etc. Convém referir que alguns destes itens podem ser usados em objetos do cenário (como árvores) ou até mesmo simultaneamente. Os gráficos encontram-se idênticos aos desenhos



animados da Warner Bros com cenários bastante coloridos e animações de muito bom nível. De fato, parece mesmo que nos encontramos jogando um desenho animado de Wile E. Coyote.

OS GRÁFICOS E A MÚSICA

O único aspecto nesta área que precisa ser aperfeiçoado é o ângulo de visão das câmeras, que nem sempre é o mais adequado à situação. Este problema pode ser resolvido através de duas teclas que rodam o cenário em torno de Ralf, mas isto acaba se tornando cansativo ao longo do jogo. A escolha de música Jazz para um jogo como SDW é no mínimo um



pouco estranho. Esperamos que esta não seja a opção final dos seus produtores. SDW será certamente uma agradável surpresa para muitas pessoas. O seu estilo gráfico e os muitos enigmas propostos ao longo dos seus 16 níveis prometem horas de puro divertimento. Esperamos pela versão final, que deverá estar disponível provavelmente em Setembro, pelas mãos da Infogrames.



THE SETTLERS IV

ELES VOLTARAM

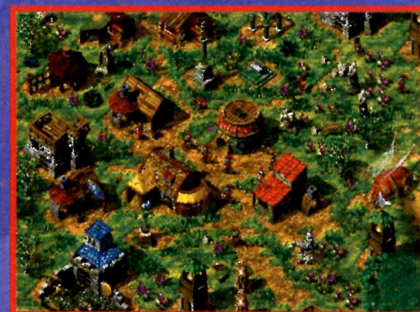
Bem-vindo ao mundo de **THE SETTLERS IV**! Você acaba de chegar a um lugar maravilhoso, onde moram Romanos, Vikings e Maias que competem entre si ou colaboram uns com os outros para atingir vários objetivos, como ocupar terras, garantir o suprimento de matérias-primas ou simplesmente tentar criar o assentamento mais belo. Existe mais de um caminho para o sucesso, você pode se envolver com o comércio, formar alianças ou condizir seu exército ao combate. Você não

só será o principal coordenador do seu assentamento, como também comandará as forças para garantir sua proteção, repelindo ataques inimigos com seus soldados e máquinas e navios de guerra. Você também deve dedicar algum tempo pra tomar o seu assentamento o mais atraente possível, construindo belos elementos decorativos, que não só cumpram sua função principal como também inspirem os soldados a seguir adiante em solo estrangeiro. Você deve permitir que seus sacerdotes usem poderes em benefício do assentamento sempre que for possível. Mas fique de olho em seus oponentes, o conflito

pode não tardar, já que os adversários também querem atingir seus próprios objetivos.

HISTÓRIA

Por ter organizado um levante, Morbus foi banido para Terra pelo mais poderoso de todos os deuses. Agora, o líder da tribo Sombria está determinado a eliminar do plane-



ta tudo o que é verde, com o objetivo de transformá-lo em um lugar cinzento e devastado. Cabe a você fazer o que estiver ao seu alcance para frustrar esse plano maligno. Um dos pontos principais básicos de **Settlers IV** é que,



para erguer um assentamento, é preciso ter uma indústria de construção produtiva e eficiente. Na prática, isso quer dizer que em vez de emitir o comando "Cortar árvore" para seus settlers, você constrói uma cabana de lenha-



dor. Quando a cabana fica pronta, um dos settlers pega um machado e a ocupa. Assim, você precisa construir edificações adequadas para a produção de todas as matérias-primas de que necessita.

FERRAMENTAS

No início do jogo, você recebe um número básico de mercadorias e de ferramentas que ajudam a fazer sua economia decolar. É bom pensar cuidadosamente sobre



como esses recursos devem ser empregados. Como já vimos, algumas edificações requerem uma ferramenta específica para que a produção seja iniciada. Um bom



fabricante de ferramentas produz todos os equipamentos essenciais. Mas você só poderá atender a todas as suas necessidades se o fabricante de ferramentas tiver um suprimento contínuo de



materia-prima. Isso se aplica também ao fabricante de armas, que só pode equipar suas tropas se lhe fornecer carvão e ferro suficientes para que produza as armas necessárias. Para obter a matéria-prima necessária para a produção de todas essas mercadorias, você precisa explorar mais extensivamente suas terras e expandir seu território. Como as minas só podem ser construídas nas montanhas, e uma cabana de pescador distante da água provavelmente não

produzirá muitos peixes, você e deve garantir que seu assentamento tenha acesso a esses importantes recursos naturais. Seja como for, a área que você recebe no início do jogo logo estará muito pequena para todas as atividades de construção que estarão ocorrendo no seu assentamento. Para expandir o assentamento, você pode construir torres ou um castelo ou ainda dar ordens a seus pioneiros para que estendam seus postos de fronteira, ampliando, assim, os limites de seus domínios. Porém, todas essas opções apresentam algumas dificuldades. Cada pioneiro precisa de uma pá. A terra ocupada por eles permanece desprotegida e pode ser facilmente recapturada por um inimigo que construa uma torre. Uma torre, sozinha, não é suficiente para expandir seu assentamento.

Você precisa ocupá-la com um espadachim ou com um arqueiro. Obviamente, um espadachim sem espada não vai impressionar muito seus inimigos, portanto você deve garantir que ele tenha essa importante arma em suas mãos. Mas, se todos os espadachins ficarem retidos nas torres, suas defesas não terão a flexibilidade necessária caso o assentamento seja atacado.

REQUISITOS DO SISTEMA

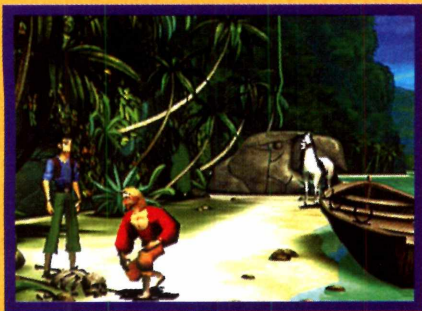
Pentium 200 MMX. Windows 95, 98, Me ou 2000. 64 MB de RAM. Placa de vídeo de 4 MB compatível com DirectX. Resolução de 800 x 600 pixels e 65.000 cores (High Color), 250 MB de espaço livre no disco rígido. Unidade de CD-ROM de velocidade.



OURO E GLÓRIA O CAMINHO PARA EL DORADO

UMA LOUCA JORNADA PELA AMÉRICA EM BUSCA DA CIDADE DOURADA

Esse jogo é baseado na história do filme da Dreamworks. Os personagens principais são dois vigaristas em busca de aventura e fortuna no tempo das grandes navegações; seus nomes eram Túlio e Miguel. Sabe quanta encrenca e aventura significam esses dois nomes? Os dois pilantras mais divertidos da era dos grandes descobrimentos estão de volta arranjando muita confusão. Desta vez, no jogo Ouro e Glória - O Caminho para El Dorado. O jogo possui belos gráfi-



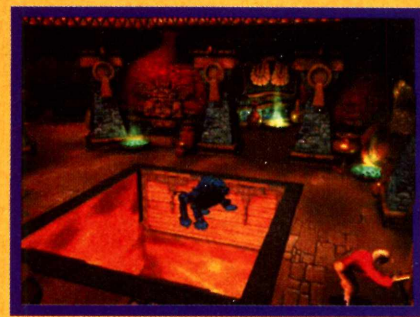
cos em 3D, e é cheio de ação, correria e enigmas para o jogador quebrar a cabeça enquanto os decifra. A história começa na Espanha, na época em que grandes galeões partiam para as terras ainda desconhecidas do Novo Continente, nesta época as grandes navegações eram o que mais deslumbravam os aventureiros e conquistadores. Mas é claro que Túlio e Miguel não começam o jogo com grandes preocupações geográficas. Túlio é um farsante, um cínico otimista, obcecado por fama e fortuna. Miguel é um aventureiro galante, sedento de glória e aventuras. Por isso, dado vai, dado vem, os dois simpáticos vigaristas não conseguem tirar o olho do mapa que contém o caminho para a len-



dária El Dorado, a Cidade de Ouro que diziam as lendas, ficava na América e era alvo de cobiça de muitos aventureiros em busca de fortuna e glória. No fim do jogo de dados, eles, de maneira não muito honesta, arrebatam para si o mapa. Junto com o mapa eles ganham a ira da multidão que assistia ao jogo e não gostaram de como eles ganharam a partida. Desconfiada, a população decide fazer justiça com as próprias mãos, perseguindo-os pela cidade, ten-



tando agarrá-los de qualquer maneira. Começam aí as inúmeras confusões e correria para se salvarem de todos os perigos que enfrentam durante o jogo, e também está aí muito da diversão do jogo, as confusões em que eles se metem em busca de tesouros incalculáveis para a época e para os padrões da Europa.



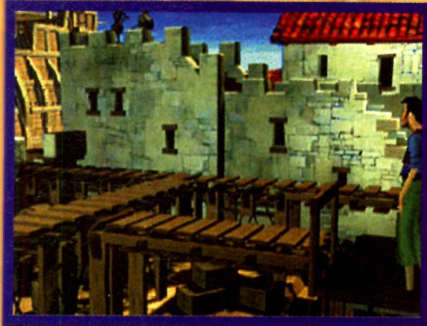
UMA VIAGEM APRESSADA

Fugindo desesperadamente, os dois acabam se escondendo em dois barris. Mas eles não sabiam que os barris não iriam para a adega, mas sim para abastecer o navio do explorador e conquistador Cortez, cujo destino seriam as terras inexploradas do Novo Mundo em busca de conquista. Resultado: assim que são descobertos, os dois vão parar na prisão do navio. A partir desse momento o



jogador tem de mesclar força e inteligência para escapar do cativo, cumprir sua missão e sair das encrencas em que se metem durante sua viagem desde o navio até o continente americano. A primeira missão deles é escapar do navio, uma tarefa muito difícil. A segunda, quando aportarem nas praias da América, é alcançarem a mítica El Dorado. As perspectivas, ao menos na visão de Túlio, são excelentes porque ele é um otimista e sempre vê a situação com outros olhos, pensando que irá dar certo. Para Túlio basta atravessar uma selva repleta de animais selvagens, escapar de centenas de índios furiosos e despistar o vingativo Cortez que os persegue em busca de vingança e eles terão o tesouro que tanto almejam. A partir daí haverá mui-

tos perigos para nossos heróis. Para se ter uma idéia da encrenca em que se metem, eles terão de enfrentar por volta de 30 tipos diferentes de adversários, muito perigosos, que vão desde guerreiros nativos e soldados espanhóis até touros ensandecidos,



cobras e até, quem diria, um rinoceronte. Isso sem falar nos temidos "chefões de fase", inimigos tão poderosos que obrigarão Túlio e Miguel a utilizarem o limite de suas forças para tentar vencê-los. A garantia de tanta emoção? A Inteligência Artificial, cujo engine foi importado do In Cold Blood.

PASSE PELOS ENIGMAS

Esse jogo pode se tornar maquiavélico, caso o jogador não saiba utilizar a astúcia e sabedoria. Pois o que não faltam são enigmas para ludibriar o jogador para que ele acabe errando e perdendo. E pobre do jogador se pensa que tudo se resolve pegando um personagem qualquer e mandando-o escolher portas, combinar pedras ou puxar qualquer alavanca. Alguns quebra-cabeças são tão entrelaçados que só podem ser resolvidos com o uso dos dois personagens de maneira combinada, mostrando que a união de ambos será sua força para desvendar os problemas que apareceram. Isso torna Túlio e Miguel verdadeiramente únicos no jogo, pois confere personalidade e habilidades diferentes a



cada um. E prova também que apenas a cooperação entre os dois pode levar ao êxito pois caso falte um deles o outro terá problemas muito sérios para resolver as adversidades às quais eles irão de encontro em busca da cidade perdida. E haja companheirismo para tanta aventura: no total, são cinco grandes mundos, divididos em quase 40 fases. A Espanha, O Navio, A Selva, O Jaguar de Pedra e, ao final, a tão almejada cidade de El Dorado pela qual eles procuram e se metem em diversas encrencas na



selva e na Espanha, onde tudo começou. Todos com gráficos 3D - marca da Ubi Soft. Na verdade, o trabalho artístico que os personagens receberam foi um tratamento gráfico similar ao que foi dado no filme da Dreamwork.s. Túlio, Miguel e todos os outros personagens foram compostos a partir de um refinado jogo de luz e sombra. Tornando assim, os personagens muito reais. E, como se não fosse suficiente, a própria Dreamworks cedeu os cenários de fundo, transformando essa aventura num verdadeiro filme. Enfim,



Ouro e Glória - O Caminho para El Dorado é mais do que uma mera aventura. Tal como o filme, é um jogo cheio de peripécias, de perigos, de enigmas indecifráveis, para o qual será necessário reunir toda a coragem, ousadia, astúcia e inteligência. E qual aventureiro não gostaria de viver essa odisséia no coração das selvas tropicais? Enfrentando o desconhecido, pessoas e animais exóticos e tentando de todas as maneiras, se livrar do implacável Cortez e sua ira vingativa? Só você saberá o final da história de Túlio e Miguel. Suas aventuras estão apenas começando. O jogo será distribuído pela Brasoft e será totalmente em português.

REQUISITOS DE SISTEMA

Pentium 233 MHz (Pentium II 400 MHz recomendado), Windows 95/98/Me, 32 MB de RAM (64 MB recomendados), 470 MB de espaço livre no disco rígido, MMX, leitor de CDs 4X (8x recomendados), placa de vídeo de 8 MB 32 e placa de som 100% compatível com DirectX 7.



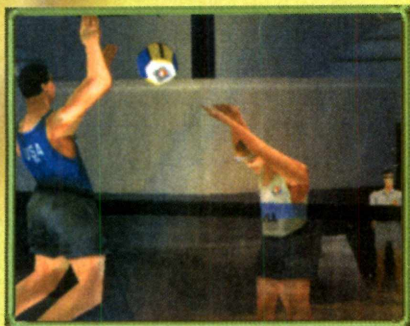
Beach VOLLEYBALL

O PRIMEIRO JOGO DE VOLLEY DE AREIA PARA O PC

A produtora de jogos Carapace lança um jogo através da Infogrames, de um tema totalmente inexplorado no PC, para isso foi buscar parceria com a Federação Internacional de Vôlei (FIVB), trata-se de um jogo de vôlei de areia, no qual você pode escolher entre 57 atletas profissionais de diversos países, 32 homens e 25 mulheres, você poderá montar equipes masculinas, femininas ou mistas. Há também

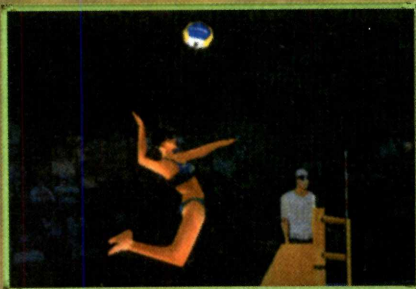


como criar seu próprio atleta, usando o Editor do Jogador. Neste modo de edição você poderá escolher cor da pele, cabelos, camiseta e calção; além de decidir se ele vai usar ou não óculos de sol. Atributos físicos como: força, saque ou bloqueio também serão definidos. Esses atributos podem ser aumentados conforme você avança no modo World Tour. Isso



porque com as vitórias, ganha-se, também, pontos para distribuir entre as habilidades, assim como os pontos de experiência dos jogos de RPG. Com o jogador pronto e a

equipe montada, escolhe-se entre os modos Treino, Exibição ou World Tour, jogando, assim, nas oito quadras do jogo que são: Sydney,



Austrália; Rio de Janeiro; Toronto, Canadá; Marselha, França; Osaka, Japão; Acapulco, México; Espanha, Portugal e Los Angeles, EUA. Além destas há mais duas quadras a serem conquistadas.

DETALHES REAIS

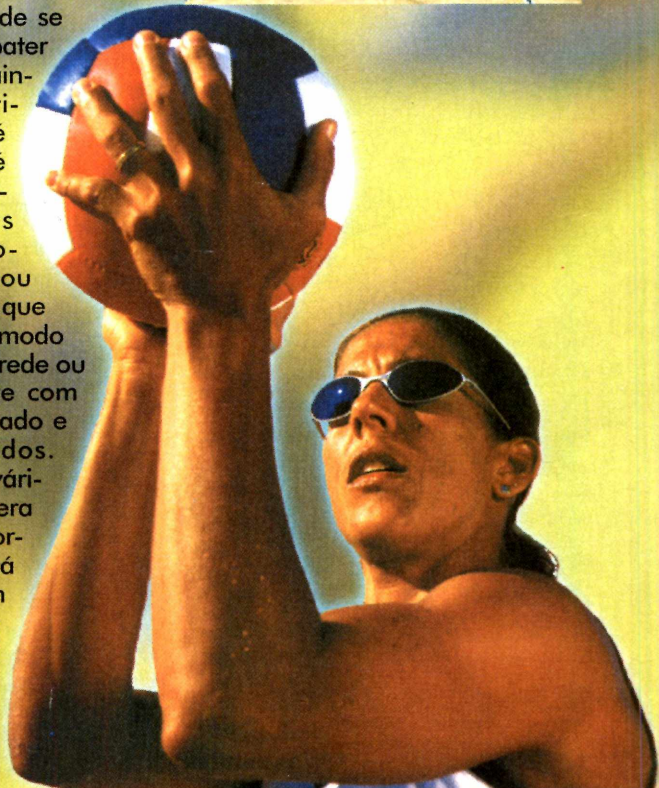
A jogabilidade é boa, porém, no princípio, seja um pouco difícil se acostumar com os controles e encontrar o momento exato de se apertar o botão para bater na bola. O jogo conta ainda com o modo multi-player que suporta até quatro jogadores, é possível todas as combinações entre duplas formadas por jogadores, pelo computador ou ambos. O problema é que não é possível jogar no modo multi-player através da rede ou da Internet, e somente com configurações para teclado e gamepads interligados. Você dispõe ainda de várias perspectivas de câmera e replays, um ponto forte do jogo é que ele está totalmente dublado em Língua Portuguesa, o que facilita muito a vida de quem não está familiarizado com as re-

gras do volley de areia. Se você já conhece bem o esporte ou vibra com as partidas pela TV, vai adorar os detalhes como os respingos de areia e lindas defesas.



REQUISITOS DO SISTEMA

Processador PII 300 ou K6-2/266 da AMD; Windows 95/98/Me (Não suporta Windows 2000 e NT); 250 MB de espaço em Disco Rígido; 32 Mb de RAM; Leitor de CD-ROM 4X, DirectX 8.0 (incluso no cd rom); Placa de Som compatível com DirectSound.



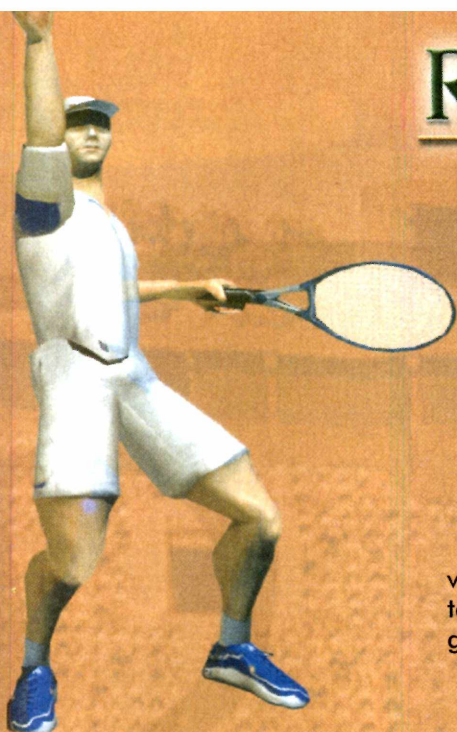
ROLAND GARROS

ABERTO DA FRANÇA

2001



SEJA UM CAMPEÃO NO MAIS TRADICIONAL TORNEIO



você não sente vontade de disputar um campeonato e se tornar o grande vencedor?

você aprimorar suas técnicas e jogadas, se tornando um verdadeiro campeão das quadras. Para isso use as teclas de função F5 e F10 para escolher um dos

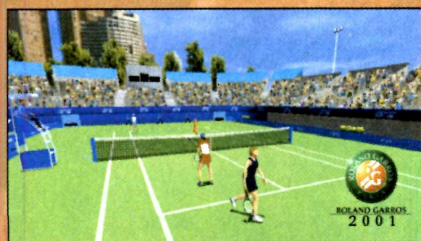
O JOGO

Um dos maiores desafios no torneio de tênis é conquistar a supremacia no campeonato oficial nas quadras de Roland Garros. Em outras palavras, se tornar campeão supremo em cada tipo

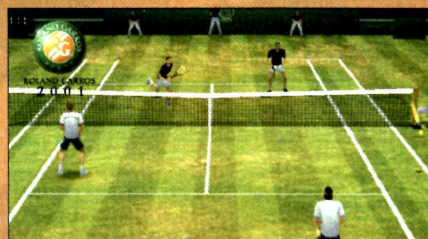
Um detalhe muito interessante desse game é que após você vencer o campeonato, o tenista derrotado começa a fazer parte do menu de jogadores e assim você poderá jogar com ele. Os tipos de quadra que são encontradas no game são as mais tradicionais, Saibro (pode ser decisivo no jogo, pois a bola quica lenta e alta), Grama muito rápida (o que



programas de treinamento. Os efeitos de som estão bem reais nessa versão tomando tudo muito mais excitante e divertido e também inclui a voz do famoso árbitro Bruno Rebeuch. Set por Set, você terá que vencer e assim se tornar o grande campeão. Com todos esses ingredientes, mais bons gráficos e efeitos sonoros, basta apenas você pegar sua raquete e se sentir um verdadeiro campeão das quadras mundiais.



de piso. Para conseguir isso, você precisa vencer todos os respectivos campeonatos em cada terreno. Além de todo o glamour e do prestígio de Roland Garros na França, estão incluídos os abertos de tênis da Inglaterra, EUA e também o da Austrália. Você terá que vencer todas as rodadas antes de encarar definitivamente, na final, o especialista em cada piso.



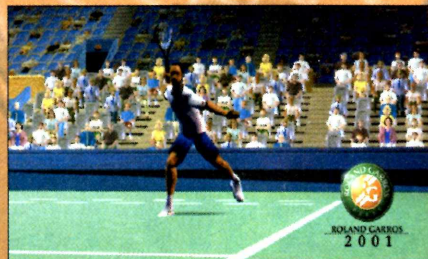
produz um quique baixo e trocas de bola bem curtas) e Sintética (moderadamente rápida, é um intermediário entre saibro e grama). Existem quadras, raquetes especiais e jogadores ocultos no início do jogo que aparecerão a

REQUISITOS DO SISTEMA

Processador PII 300, PIII 300 ou Celeron 300; Windows 95/98/Me; 64 Mb de Ram; Leitor de CD-ROM 8X; Placa de vídeo com 8 Mb; Placa de Som de 16 Bits 100% compatível com Sound Blaster.

O TORNEIO

Quem nunca ouviu falar do famosíssimo torneio de Roland Garros? Um dos mais conceituados do mundo dos esportes e que conta com: belas quadras, belos lances, os melhores tenistas do mundo, como por exemplo Agassi e Venus Williams se digladiando em disputas acirradas e o público mais seleta para acompanhar e torcer por suas vitórias. Depois disso tudo



medida que você for vencendo os campeonatos. O modo treino (aconselhável para quem não conhece as regras) é bom para

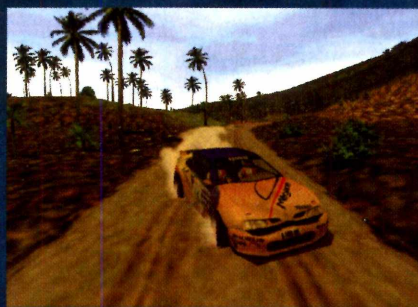


PRO RALLY 2001

PARTICIPE DE UM RALLY

Existem hoje no mercado vários jogos que simulam corridas de rali, mas poucos conseguem transmitir a emoção das competições de rally. Muitos têm ótimos gráficos, mas pecam na dirigibilidade, ou vice-versa. A Ubi Soft acaba de lançar o game Pro Rally 2001, que simula com grande qualidade as emoções e as dificuldades de um rally disputado pelos melhores pilotos da categoria. Você poderá ter as emoções de um rally em suas mãos, com vários circuitos e muita dificuldade na disputa pelo título do campeonato mundial de rally. Então pratique para ser um excelente piloto, porque só a nata deste tipo de esporte estará competindo e todos querem ganhar, e você terá de ter muita garra, perseverança e principalmente, exatidão, por isso não erre nas curvas e fique sempre alerta aos danos sofridos ao carro, as batidas podem afetar o rendimento do seu carro. Pro Rally 2001 oferece quatro tipos de fase para se jogar em modo single player: **Escola:** Que é um dos mais difíceis modos do jogo e, para piorar, é através desta etapa que se libe-

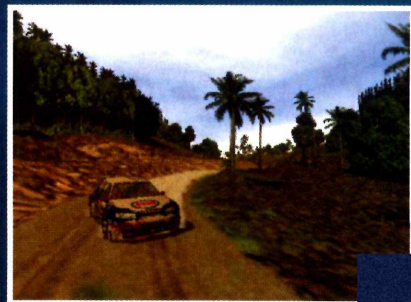
ram as pistas do modo Campeonato. Nesta fase você deverá passar por verdadeiros testes de pilotagem avançada, como se estivesse em uma espécie de auto-escola para pilotos de rali. As primeiras seis provas vão ser realizadas em um estacionamento e avaliam suas habilidades para fazer curvas de 90° e 180°, além de slalom. Assim que completar essa etapa, você vai ter de encarar quatro testes em estradas reais com diferentes tipos de terrenos. Para fazer cada teste, você precisa sempre ter completado o anterior, tendo tirado pelo menos nota 5,0. **Contra o relógio:** Nesta etapa você pode cor-



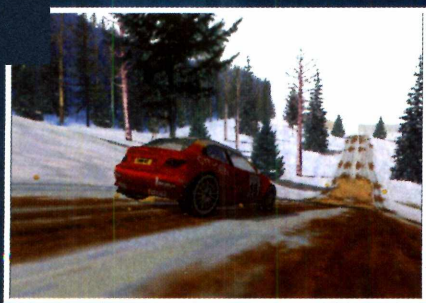
rer em qualquer etapa especial do jogo, com um dos carros já disponíveis (eles são liberados no modo Campeonato). É possível também correr contra "carros fantasmas" (que podem ser até baixados pela Internet). **Árcade:** Sem a mesma complexidade dos outros modos, esta é uma corrida contra outros nove competidores (estes, todos fantasmas, e não há colisões), sendo que você terá de ser o vencedor. O tempo estará correndo e você precisará ultrapassar os outros.

O ESPIRITO DA CORRIDA

Agora no modo Campeonato você entenderá como é um rali. Somente um carro corre, sem competidores, tentando fazer o melhor tempo da etapa. A cada etapa que for terminada, irão somar-se o tempo alcançado ao geral do piloto no campeonato. No final de todas as etapas, os pilotos com menor



tempo, recebem mais pontos. Em um rally você irá competir por pontos. Então quem receber mais pontos se tornará campeão mundial. Haverá três tipos de campeonatos disponíveis para você: **Kit Car:** liberado quando se conclui o modo Escola, é composto por seis etapas, realizadas na Europa. **WRC:** no Word Rally



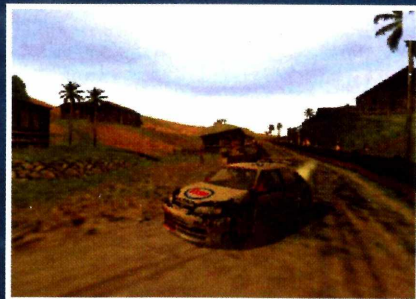


Championship (WRC) só entram os pilotos de elite. Carros potentes correndo em doze etapas por todo o mundo. **Lenda:** aqui você tem acesso aos carros do grupo B, desenvolvidos por engenheiros que queriam colocar toda a potência possível em seus veículos, sem as limitações do WRC. O uso dessas máquinas foi cancelado em meados dos anos 80, por isso você não pode perder a chance de experimentá-las. Já em multiplayer é possível que duas pessoas joguem no mesmo computador, com o recurso da tela dividida (horizontal ou vertical); por modem ou ainda conectando-se dois computadores com um cabo serial.

DIVERSIDADES DE CARROS

Você vai ter a possibilidade de competir em um rally com carros que circulam pelas ruas, principalmente na Europa, sendo que agora muitos deles podem ser vistos em nosso país com

uma certa frequência. As provas serão realizadas, principalmente, no continente europeu, onde este tipo de competição tem um público mais fiel assíduo para este tipo de competição, mas mesmo assim as etapas do circuito em outras localidades fora do continente europeu. Mas o que também chama a atenção no jogo é a sua diversidade de veículos, que podem ser escolhidos. São carros de passeio com algumas alterações para este tipo de competição. Ao todo são 11 modelos, incluindo o Peugeot 206 WRC, campeão do mundial em 1999. Cada um deles possui uma maneira particular de dirigibilidade, o que vai contribuir para a variedade de estilos de pilotagem que você terá durante o jogo, agora mostraremos os modelos disponíveis. **Peugeot:** 206 WRC, 306 Maxi, 106 Maxi, 205 Turbo 16, **Citroën:** Xsara KC, Saxo

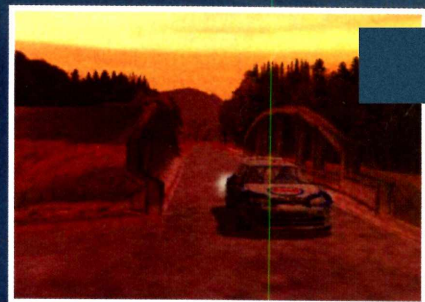


KC. Renault: Mégane Rally. **Audi:** Quattro S1, Quattro A2. **Toyota:** Celica GT4, Corolla. Durante as corridas, você terá ao seu lado um co-piloto, que sempre irá orientá-lo sobre o traçado da pista e seus perigos, principalmente, nas curvas, que neste tipo de corrida costumam levar muito perigo aos competidores, além disso ele observa seu desempenho e lhe dá dicas para que você melhore cada vez mais seu desempenho. O Pro Rally 2001 é, sem sombra de dúvida, um dos melhores lançamentos do gênero nos últimos tempos. A começar pelos gráficos, que representam muito bem o clima de um rali, com desta-

que para todos os detalhes, como: árvores, cercas, muros e placas. Além disso, as pistas são repletas de possibilidades, desde curvas fechadas até desníveis que provocam belos saltos. Também dá para correr à noite, o que aumenta ainda mais o desafio. O início da apresentação do jogo começa após o logo da Ubi Soft, então surge um



besouro correndo, isto é, fugindo de um lagarto que quer jantá-lo. Quando o lagarto chega a pegá-lo e já está quase mandando o inseto para a barriga, este ouve uns ruídos e ao olhar para trás, distrai-se e deixa cair o besouro. O que provocou o barulho foi um carro de rally voando pela estrada. O lagarto, assustado, acaba fugindo. Um outro ponto que podemos destacar neste game é o de ele ser totalmente em português um item muito importante, principalmente quando você for receber dicas do co-piloto sobre seu desempenho.



REQUISITOS DE SISTEMA

Windows 95/98/Me/2000, processador Pentium II de 266 MHz, 64MB de memória RAM, 500MB de espaço livre no disco rígido, placa aceleradora gráfica com 4MB de memória, DirectX 7.0, leitora de CD-ROM de 4x, placa de som de 16 bits, teclado e mouse.



lin|mcrae|rally|2.0

PILOTO E CO-PILOTO EM UM RALLY ÚNICO

O MELHOR RALLY

A emoção das corridas, voando baixo pelas inúmeras pistas, podendo escolher diversos carros e pilotá-los à toda. Porém tome muito cuidado, pois você não vai querer que seu carro saia da pista ou bata e perca tempo, afinal é a corrida.



O PILOTO

Colin Mc Rae talvez seja o mais popular e estimulante piloto no atual cenário mundial do Rally. O escocês de trinta e dois anos



tornou-se o mais jovem campeão mundial da história em 1995, com uma carreira bem-sucedida de 8 anos de

sucesso com a equipe Subaru Prodrive. Atualmente ele tem 19 vitórias em campeonatos mundiais de Rally, ao lado dos melhores pilotos da categoria, incluindo 3 com seu carro atual, o Ford Focus WRC de aproximadamente 600 mil dólares. Seu estilo agressivo lhe rendeu o apelido de escocês voador.



CORRENDO PARA A VITÓRIA

Um detalhe interessante sobre o game é que a voz do co-piloto é do próprio Nick Grist que corre junto com Colin desde 1997, gerando uma ótima parceria que já lhe rendeu 11 vitórias. O Rally é



um dos espetáculos esportivos mais excitantes do mundo. Nenhum outro esporte automotivo oferece aos fãs uma visão tão próxima de seus heróis em pleno trabalho. E ao contrário dos outros esportes automotivos, os carros



correm contra o relógio ao invés de competirem entre si, largando em intervalos de minutos em pistas individuais, conhecidas como etapas. Mas estas não são pistas simples.

ASFALTO E TERRA

Embora algumas etapas sejam disputadas sobre o asfalto, os pilotos do campeonato Mundial também devem esperar várias surpresas diferentes, desde gelo e neve até areia, lama e cascalho. Os pilotos de rally correm a qualquer hora do dia e em qualquer tempo. Eles são



auxiliados por co-pilotos: Navegadores, altamente especializados que indicam as curvas, distância e obstáculos e permitem ao piloto concentrar-se em atingir a performance máxima de seu carro.



O JOGO

Este game traz um grande realismo, no qual você irá disputar uma tem-



porada completa de rally em 8 países diferentes. Junto com outros 16 pilotos. Você deve terminar entre as 6 primeiras posições, em um rally para passar para a próxima fase. A cada 2 rallies, o último dia o 1 super special stage, ou seja, uma corrida



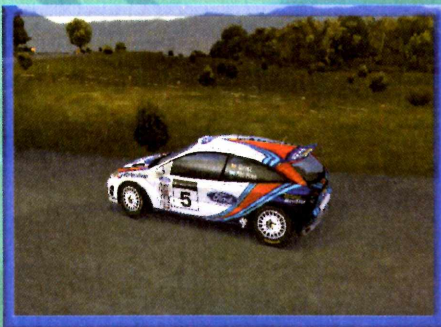
1 contra 1 em uma pista especialmente construída em circuito duplo. Existem três níveis de dificuldade, são elas: Novato (Novice), (Dia 1, 4 etapas dia 2, S.S.S em 4 dos países). Intermediário (Intermediate) (dia 1, 4 etapas, dia 2, 4 etapas, dia 3, S.S.S em 4 dos países). Expert (Dia 1, 4 etapas, dia 2, 4 etapas, dia 3, 2 etapas, dia 4, S.S.S em 4 dos países). Você pode escolher o perfil de seu piloto ao iniciar um jogo entre os que foram gravados, caso isso não aconteça você pode criar um novo, se você não quiser nada disso poderá jogar com um convidado. Só que ele não pode desbloquear os



carros bônus. No começo do game você escolhe 6 carros (Ford Focus, Toyota Corola, Subaru Impreza 228, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206, Seat Cordoba). Os outros carros se tornarão disponíveis de acordo com o seu progresso no campeonato (Rally



e Arcade). Durante os campeonatos você pode visitar as áreas de serviço (Service Area) para ajustar o carro e trocar peças danificadas. Você também pode ver informações sobre as etapas seguintes e a previsão do tempo do dia. Cada área de serviço tem um certo tempo no qual os ajustes e reparos podem ser feitos. Como se não desse mais para incrementar, ainda é possível



mudar as visões do seu carro: behind car (far): atrás do carro longe, behind car (near): atrás do carro perto, bonnet: capô, (não disponível no modo tela dividida), Bumper: pára-choque. Ainda existe muito mais coisas para se ver nesse jogo, agora é com você e seu co-piloto. O resto é areia nos olhos dos outros.

DICAS

Sempre preste atenção ao seu co-piloto, afinal ele não tem esse emprego por acaso, conheça muito bem o terreno,

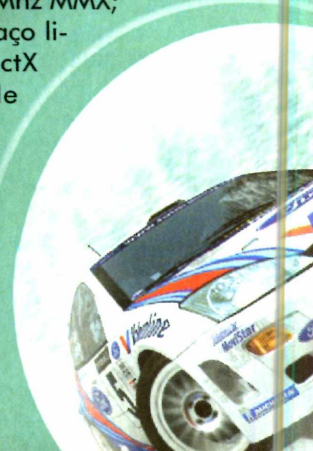


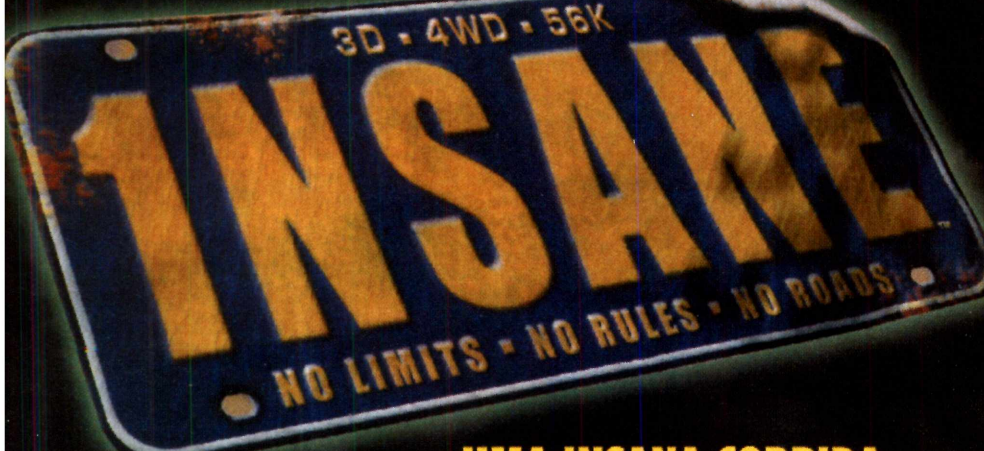
porque dirigir no asfalto requer um tipo de técnica diferente da usada na lama ou na neve, treine e mantenha os olhos bem abertos.



REQUISITOS DE SISTEMA

Windows® 95/98/2000/ME;
Pentium® 233Mhz MMX;
650MB de espaço livre mais DirectX 7.0; 32 MB de memória RAM; CD-ROM 8x; Placa de Video 3D com 8 MB; Placa de som, compatíveis com DirectX.





VAMOS ÀS CORRIDAS

A Codemasters vira a chave de ignição para você pilotar os fora de estrada 4x4 (entre eles: caminhões, veículos militares, tudo com movimento realista). As

UMA INSANA CORRIDA DA LAMA AO CAOS!

COMPETIÇÃO ENTRE TODOS

A Codemasters Genius at Player trouxe um novo game para jogadores que gostam de carros 4x4. Insane é o primeiro game desse estilo que você joga em competições on-line. Assim como



para PC, a Codemasters projetou este game para outras plataformas e será compatível com WAP, PlayStation 2, e Xbox. Um detalhe interessante sobre o game é que ele permite a competição entre um jogador de PC contra um jogador do PlayStation 2, mas é claro que o modo multiplayer não deixaria de contar com competições em rede de até oito micros. E um outro detalhe é que as informações sobre o game estarão sempre atualizadas na Web. Deste modo, o jogador estará sempre informado sobre as competições.

MUITAS ESCOLHAS

Insane possui características interessantes, como: único jogo de corrida que você joga on-line de uma maneira fácil, sensação de liberda-

de para o jogador (pois os terrenos da competição são amplos), mais de 25 veículos fora de estrada para serem escolhidos, mais de 20 ambientes, todos os veículos têm características diferentes assim como força. Dano real, bons gráficos e movimentação dos carros também é atraente. Conforme você bate o carro e ele é danificado fica mais difícil de guiá-lo e as várias condições do tempo dão a impressão que a corrida está tendo uma cobertura pela TV. Há um



outro ponto de vista, o da máquina fotográfica, que captura melhor a ação. São 7 desafios e com mais de 25 veículos de estrada, o tempo é autêntico e as variações do dia para a noite também aparecem, a suspensão é independente, gerando melhores gráficos no movimento do carro que dependendo do seu joystick, pode sentir toda sensação.



localizações do Insane não só são vastas, como permitem liberdade total para o jogador correr pelos terrenos variados que estão sem limites. Este estilo de corrida proporciona para o jogo alguns modos de jogo de groundbreaking não vistos antes. No modo Jamboree (O encontro), corra com vários competidores numa área enorme e atravesse os portões em primeiro lugar. Um marcador indica a rota mais direta entre o veículo e o próximo portão. Nem sempre o caminho mais rápido é o mais seguro.

REQUISITOS DE SISTEMA

Windows 95B/98/2000/ME; Pentium® II 233MHz; 100 MB de espaço livre no Disco Rígido; DirectX® 7.0; 64 MB de memória RAM; CD-ROM 4x; Placa de vídeo 3D com 8MB; Placa de som, compatíveis com DirectX.



OPERATION FLASHPOINT

COLD WAR CRISIS

SEU PC VAI VIRAR UM CAMPO DE GUERRA!

Completo simulador de guerra lançado pela Codemasters, o jogo Operation FlashPoint Cold War Crisis não precisa ser amplamente estudado para ser desfrutado, pois conta com vários assistentes durante o jogo para tarefas mais técnicas, agora, se você quer *realidade mesmo*, desative o maior número possível de dicas e aju-



das. Dois níveis de dificuldade para o jogador: Cadete (Cadete) ou Veteran (Veterano). No nível Cadete, muitas dicas são dadas durante a batalha, já no Veteran, algumas opções estão desabilitadas, mas você poderá escolher que tipo de ajuda estará disponível nos dois níveis.

ILHAS MALDEN

A ação se passa nas Ilhas Malden, justamente quando Reagan, então presidente do Estados Unidos e Gorbachev o líder da U.R.S.S, estão finalmente chegando a um acordo de paz, que colocará fim à Guerra-Fria. Claro que há uma

facção rebelde que não quer a paz, eles são os inimigos. Durante o jogo você usará armas pessoais como o Rifle Semi-Automático M-16, que é a arma mais utilizada pelas Forças Armadas dos Estados Unidos ou o AKS74 um



dos melhores Rifles russos, sem contar as outras armas de Infantaria como lança foguetes e granadas, com estes tipos de armas deve-se calcular a distância do alvo, se o mesmo estiver em movimento, deve-se compensar a



mira considerando o vento e a força da gravidade. Pilotará veículos militares terrestres e aéreos, no caso dos aéreos, há um piloto automático de pouso, o que facilita a vida dos que não são especialistas em simuladores de voo, ele também pode ser desabilitado. São 3 visões diferentes possíveis: visão

em 1ª pessoa (estilo Quake), 3ª pessoa (você se vê) e Visão da Arma (pela alça de mira), quando estiver no comando de um grupo ou sozinho será habilitada a Visão de Comando que é parecida com a Visão em 3ª pessoa porém a câmera fica mais longe, dando um campo maior de visão. Neste jogo foram usadas especificações militares reais, para os mais de 30 veículos. Pode ser jogado também no modo Multiplayer através da Internet ou uma rede local.



REQUISITOS DE SISTEMA

Windows 95/98/ME/2000, DirectX 8, Pentium II 400 Mhz, 450 MB de espaço em disco rígido, CD-ROM/DVD de 8X velocidades ou superior 64 MB de RAM. Placa de Vídeo de 16MB compatível com Direct 3D (8MB se estiver utilizando a Voodoo2), Placa de som de 16 bits compatível com Direct Sound.



EDGE OF CHAOS

INDEPENDENCE WAR 2

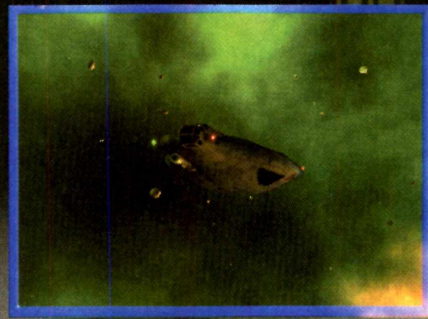
MUITOS AFAZERES

O UNIVERSO DEPENDE DE SUA DETERMINAÇÃO

Século 24, o nosso universo está mudado. Alguns sistemas estelares levam uma vida tranqüila e luxuosa, como sempre, para isso alguém tem que trabalhar. Badlands é este lugar, muito longe dos Sis-



temas Centrais, é governada com mãos de ferro por corporações tão poderosas quanto ambiciosas. Até que o assassinato de um único homem pode mudar tudo isso, a partir dele descobre-se que há muito mais em risco, a própria humanidade está ameaçada. Este homem é pai de Cal Johnston, um menino de 12 anos, que cultiva a vingança por 15 anos, para só então ter uma chance de matar o assassino de seu pai e ainda salvar os humanos, ele conta com a ajuda de Jefferson Clay, um exemplar único de simulação em computador de um herói de guerra morto a mais de cem anos atrás.



um Manual de Vôo, que foi recebido pelo personagem, a partir daí é como se você já estivesse na pele de Cal. É importante a leitura do manual e a utilização da ficha guia que acompanha o jogo, pois ele é bem técnico e para aproveitá-lo bem é necessário uma boa leitura.

ALGUNS ALIADOS

Cal precisa de mais aliados, por isso conta ainda com Jafs, contrabandista e falsificador; Azraelle Takagi, ex-pirata e excelente piloto de combate; Lori Trieste, amiga de Az e Lemuel Smith, engenheiro e especialista em máquinas. Antes de jogar a história você poderá aprender e treinar no modo Instant Action (Ação Instantânea) ou jogar pelo modo Multiplayer. O manual do jogo é muito bom, além de especificações técnicas ele tem



Você estará preocupado com Produção de Energia para a nave, Propulsores laterais, Aquecimento e claro, naves inimigas, Escudos de energia e outras armas. Isso tudo custa dinheiro e você terá que ganhá-lo. Essa é outra parte do jogo, para adquirir dinheiro



qualidade, ótimas cenas de computação gráfica. É um simulador espacial completo e coerente (já que não podemos dizer realista).



qualidade, ótimas cenas de computação gráfica. É um simulador espacial completo e coerente (já que não podemos dizer realista).

REQUISITOS DE SISTEMA

Pentium II 233 Mhz; Windows 95/98/ ME; 600 Mb de espaço livre no disco rígido; 64 Mb de RAM; placa aceleradora 3D; DirectX8.0 (incluso no Cd); leitor de CD-ROM. Configuração Recomendada: Pentium III ou AMD, placa aceleradora 3D com 32 Mb de memória; 128 Mb de RAM, 600 MB de espaço livre no disco rígido.

A Lenda do assassino e do profeta

**VIAJE PELA TERRA SANTA
E GUIE O DESTINO DE UM GUERREIRO**

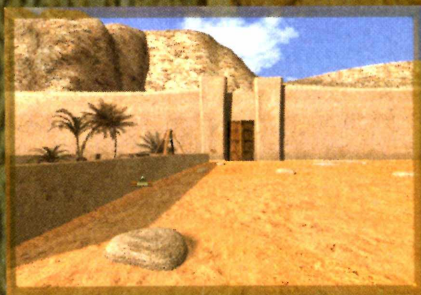
A HISTÓRIA

A Lenda do Assassino e do Profeta traz o mundo místico do Oriente em um game de aventura, onde o



jogador terá de desvendar uma série de enigmas para alcançar seus objetivos. Tudo começa pelo ano de 1249, nas terras selvagens do Oriente, uma época de guerras sangrentas e "Santas". A Cidade de Jerusalém foi reconquistada dos Francos pelos Turcos. As uniões raciais destruíram as barreiras entre as religiões. Os Templários entraram em selvagem conflito com os Teutônicos, as grandes Cruzadas acontecem mundo afora, deste caos na religião, política e nas artes militares, dois homens surgirão, um pelo poder das armas, outro pelo da palavra. Sendo que o primeiro estará destinado a levar à ruína a vida do outro...

Assim começa a saga de Tancredo de Nérac, um guerreiro sem leis, que nunca obedeceu a um mestre, um homem forjado no calor das batalhas, filho de um Cavaleiro e que desde muito jovem já participava de inúmeros conflitos. Sabendo desta história, como você pode ignorar A Lenda do Assassino e do Profeta, mais um jogo lançado



pela infogrames. Como em outros jogos já lançados por essa empresa, (quem não se lembra de Drácula a Ressurreição), o jogo A Lenda é totalmente em português, baseado em uma história original do já conceituado escritor Paulo Coelho e Stephen Carrière.

PERSONALIDADE

No melhor estilo "1ª pessoa" como Myst um clássico do PC, um cursor aparecerá no centro da tela sempre que alguma ação for possível, fique atento, pois o cursor indicará cada tipo de ação, como por exemplo o cursor de movimento. Durante sua aventura, você terá muitos objetos para ajudá-lo, colete-os sempre que possível, e guarde seus pertences, pois nunca se sabe a hora de usá-los. Dica: Para

associar dois objetos, arraste um sobre o outro, se essa ação for válida, eles irão formar um novo objeto que poderá ser usado naquela típica situação difícil. Investigue cada centímetro, resolva enigmas, queime seus neurônios enquanto curte o visual e sinta-se em uma das mil e uma noites,



participando de aventuras emocionantes com muita ação e combate em um thriller de cinco capítulos e 35 minutos de animação de tirar o fôlego do melhor aventureiro, agora junte-se a Tancredo de Nérac e parta para essa aventura nas areias escaldantes do deserto oriental.

REQUISITOS DE SISTEMA

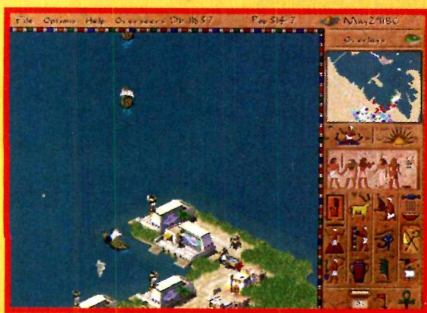
Pentium 200 MMx; Windows 95/98/2000; 32 Mb de memória RAM; 290 MB de espaço livre no disco rígido; Placa de som compatível SoundBlaster; DirectX; Leitor de CD-ROM 4X; Placa de vídeo de 16 bits com 2 MB de memória RAM.



CLEÓPATRA

CLEÓPATRA, A RAINHA NO NILO

Imagine-se nos tempos antigos do Egito, ao lado da Rainha Cleópatra, ajudando-a nas tarefas mais difíceis e emocionantes. Agora você não precisa mais ficar imaginando, pois já chegou; Cleópatra, A Rainha do Nilo, a ex-



pansão oficial do jogo Faraó é a emocionante conclusão de uma narrativa épica, romântica e misteriosa: a história do Antigo Egito. Viva os últimos anos do Novo Império em doze cenários totalmente novos. Use todos os talentos e encantos de Cleópatra para banir a ameaça que vem de

Roma. Trabalhe nas gloriosas tumbas de Tutâncomon e Ramsés, no Vale dos Reis. Combata assírios, persas e romanos e construa monumentos gigantescos, como o Colosso de Ramses II em Abu Simbel e o Farol da biblioteca de Alexandria. Além de trazer diversas missões inéditas, Rainha do Nilo adiciona edifícios, personagens e indústrias ao mundo cheio de riquezas do jogo Faraó. Recursos fantásticos, ornamentações esplendorosas para sua cidade e muitos refinamentos no programa central esperam por você. Muito mais do que uma mera expansão, este é o clímax do maior Império e do maior caso de amor de todos os tempos.

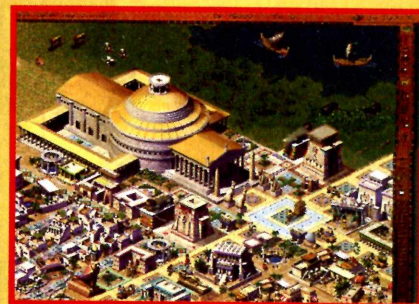
HISTÓRIA

Ameaçada pelo Império Romano, Cleópatra deve se articular para impedir que seu povo seja es-



cravizado. A missão do jogador é justamente auxiliar a rainha em sua tarefa. Para isso, o jogador precisa criar indústrias, realizar obras nas tumbas de Tutâncomon e Ramsés, no Vale dos Reis. Também deve combater inimigos romanos, persas e de outras raças. É um típico jogo de estratégia que, além de rapidez nos movimentos, exige muita perspicácia do jogador. Rainha do Nilo exige a instalação do jogo Faraó, em inglês, e não é compatível com a versão do game "Faraó" legendado

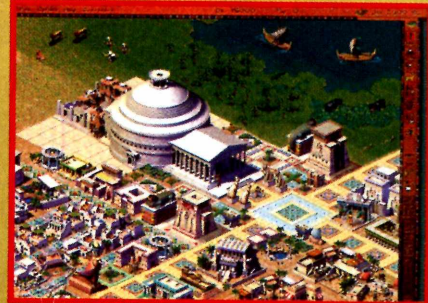
em português. Cleópatra é mais um dos jogos de estratégia que estão conquistando novos adeptos a cada dia. Nesta expansão você pode jogar qualquer missão, na ordem que preferir, sem precisar concluir a campanha, isto permite que você escolha as missões menos difíceis e se acostume com o jogo. Libere sua criatividade, construindo monumentos grandiosos, inclusive o Farol de Alexandria e os túmulos do Vale dos Reis. Fabrique lâmparas típicas da época, criando indústrias apropriadas e contratando pintores e artífices especializados. Enfrente inimigos como os persas, macedônios e roma-



nos, além de saqueadores de tumbas. Reúna seus homens e treine os exércitos, pois os inimigos não tardarão a chegar. Sobreviva aos desastres que poderão atingir suas terras, como nuvens de gafanhotos, tempestades de granizo e um misterioso fenômeno fluvial de proporções bíblicas. Não subestime a fúria dos deuses, as consequências podem ser devastadoras. Divirta-se com novos atalhos e opções de personalização e embelezamento e acompanhe a construção de monumentos, agora mais veloz.

PRAGAS

Uma das adições mais legais ao jogo é a inclusão de pragas bí-





Elas parecem muito legais e são muito difíceis de se evitar. De tudo, desde rãs caindo do céu até o rio Nilo correndo sangue está aqui e implementa uma profundidade que não é vista em **Faraó**. A quantidade de mitologia verdadeira que vemos aqui é muito grande.



ARTISTAS DO EGITO

Com a construção de tumbas, diversas novas indústrias aparecem como mencionado acima. Primeiro, como a maioria do trabalho está acontecendo no subterrâneo, você precisará de produção de óleo e lâmpadas para que os seus artistas possam ver o que estão fazendo. Segundo, você precisa de material para os artistas usarem, como: henna e itens para pintura. Existem poucas habilidades e trabalhos a mais para a sua população e um novo segmento econômico é criado. Para a grande maioria, essas novas indústrias não trabalham diferentemente de qualquer outra presente no jogo original; mas adicionam

alguma variedade, o tipo de coisa que esperamos ver numa expansão. Uma das belas diferenças em relação a outros construtores de cidades está nas referências históricas que foram acrescentadas. Embora **Faraó/Cleópatra** nunca irão fazer escola, eles servem como uma excelente introdução de uma perspectiva de como era a vida naquela época. Cleo vai um passo à frente de **Faraó**, adicionando diver-



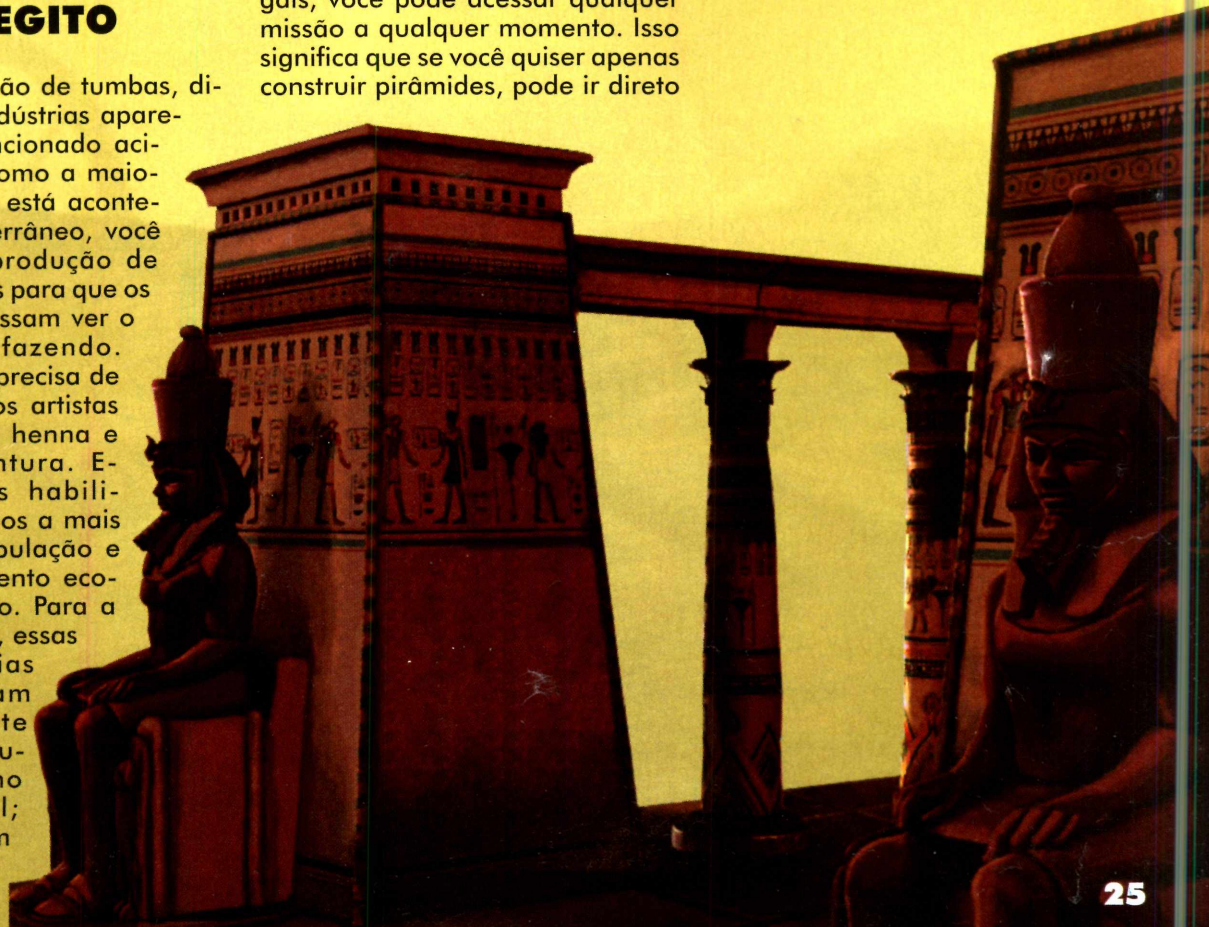
sos nomes familiares e lugares, tais como: King Tut, Alexandria e, é claro, a própria Cleópatra. Pessoas que tenham interesse na história egípcia e sua mitologia terão a curiosidade sanada neste jogo. Agora, ao invés da necessidade de continuar através do jogo inteiro, missão por missão, para conseguir alguns dos monumentos mais legais, você pode acessar qualquer missão a qualquer momento. Isso significa que se você quiser apenas construir pirâmides, pode ir direto



às missões que lhe interessam. Num balanço geral, **Cleópatra** é um produto que diverte como um todo. Impressions e Sierra vieram com uma expansão para qualquer construtor sério de monumentos, com uma atração extra: poder ser capaz de pular aqueles níveis frustrantes que existem no jogo original, nos quais muita gente tinha dificuldades.

REQUISITOS DO SISTEMA

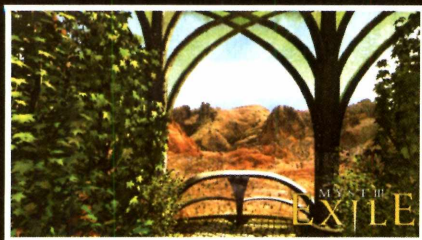
Windows 95/98. Pentium 133 MHz. 32 MB de RAM. Unidade de CD-ROM de velocidade 4X. 360 MB de espaço livre no disco rígido. 100 MB de espaço livre na unidade em que o Windows está instalado.



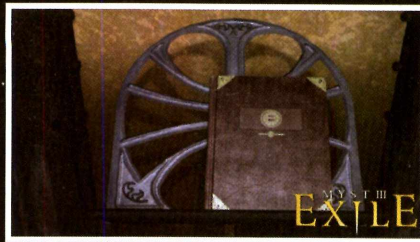
M Y S T III EXILE

GRÁFICOS E JOGABILIDADE

O "Myst III: Exile" já está disponível no mercado brasileiro. A sequência de Myst, um dos jogos mais vendidos de todos os tempos, traz cenários surrealistas, música elaborada, um enredo mágico e muitos desafios à inteligência do jogador. A música-tema do jogo alcançou o primeiro lugar no site MP3.com. Vale a pe-

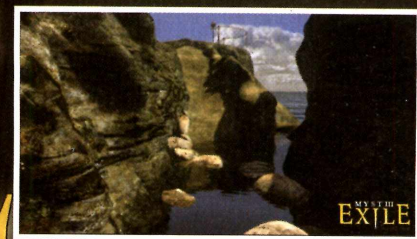
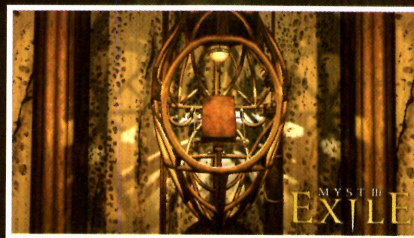


na escutar, é uma música muito bem feita. Para os criadores do jogo, Myst III é considerado uma evolução dos games, como ele apresenta aperfeiçoamentos nos gráficos, que por sinal, são perfeitos, e na jogabilidade da série. Para garantir uma experiência de imersão mais realista, o jogador encontra sistema de visão de 360 graus. Filmes e animações continuam sendo exibidos, enquanto o jogador olha e se movimentam para qualquer direção.

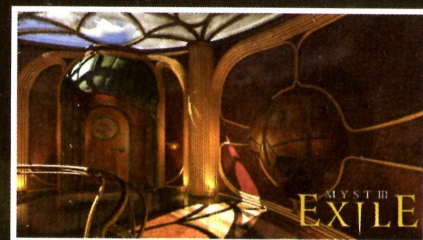


O ENREDO DO JOGO

O universo da série Myst está baseado em mundos para as quais os personagens e o jogador são transportados por meio dos livros mágicos escritos pelos D'ni. Alguns desses livros estão nas mãos de Atrus. No primeiro jogo, o usuário é levado por um deles para a ilha de Myst e quando menos espera, você está envolvido em uma disputa entre SIRRUS e ACHENAR, filhos de Atrus. No segundo jogo, a missão é ajudar Atrus a salvar sua esposa Catherine, presa na era Riven. Todas essas histórias são resgatadas nesta versão de



Myst, que começa dez anos depois da ação de Riven. Vivendo na era Tomahna com a filha Yeesha, Atrus e Catherine retomaram o contato com os D'ni e querem salvar, ou restaurar por completo essa civilização. Surge então um personagem desconhecido até então, e novo até para o mais fiel fã da série. É o vilão Saavedro, interpretado pelo ator Brad Dourif, que ganhou um Oscar por sua atuação no filme "Um Estranho no Ninho" (atuando junto com Jack



Nicholson) e que participou também das séries "Arquivo X" e "Jornada nas Estrelas". Saavedro é o pivô da trama do novo jogo. Há vinte anos, sua era foi destruída pelos filhos de Atrus SIRRUS e ACHENAR e, desde então, ele planeja cuidadosamente sua vingança. Cabe ao jogador persegui-lo por cinco eras, explorando-as e solucionando os enigmas que aparecem pelo caminho para evitar que uma tragédia ocorra. Aqui é o usuário que decide para onde quer ir, sempre a partir de J'nainin, a era central e que significa mundo de treinamento.





J'NANIN E SEUS ENIGMAS

Os enigmas de J'nanin dão acesso a outras eras e não há uma sequência estabelecida para resolvê-los, o que permite que cada jogador vivencie o jogo à sua própria maneira, o jogador precisa de paciência e raciocínio lógico.

DESTAQUES

Os destaques ficam mesmo para a parte gráfica do jogo. A ênfase da série Myst não está voltada para a tecnologia de ponta criada para PCs de alto desempenho. Os aperfeiçoamentos técnicos do Exile têm como objetivo favorecer o envolvimento dos jogadores. O novo sistema de visão de



360° é um exemplo disso, pois torna os mundos de Myst mais vívidos e imersivos. Apresentação semelhante às do cinema. Os filmes e animações são incorporados às cenas de tal forma que continuam a ser executados independentemente da direção para a qual o jogador está olhando. Não importa se ele está olhando para cima, para baixo, para os lados, para onde for, ou se está cor-

rendo pelo ambiente de um lado para o outro, os filmes sempre continuam. Texturas impressionantes com o Exile, os limites dos gráficos 3D pré-renderizados foram levados ao máximo para criar um mundo extremamente detalhado e realista. As texturas constituem uma conexão com o mundo real

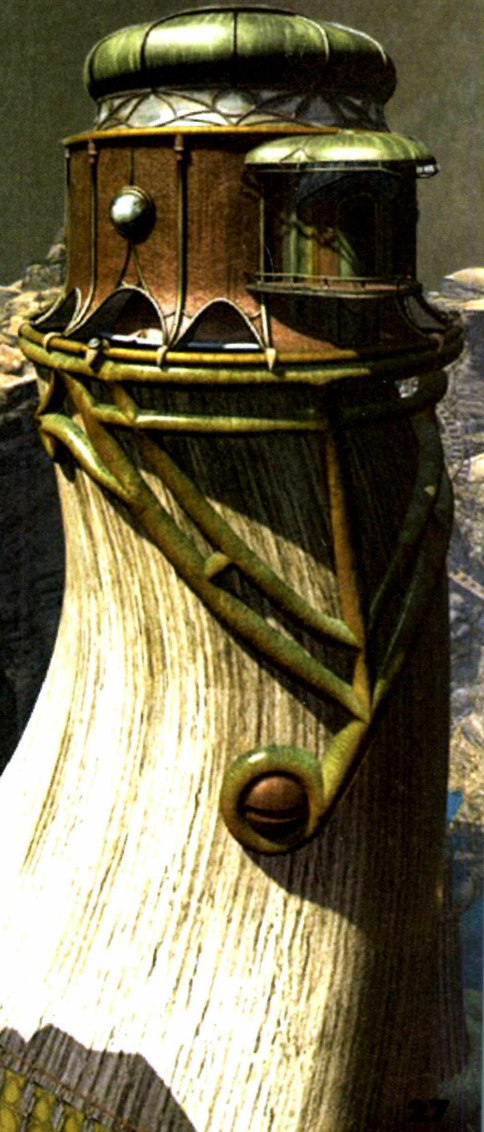


para o jogador. O ponto mais difícil foi produzir texturas para as quais não era possível encontrar uma fonte, mas que realmente tivessem uma aparência realista. Grande variedade de sons, todas as animações do jogo necessitam de um som muito específico (por exemplo a água do mar indica que existe um vasto oceano ali. Um pouco de vento confere maior realismo. Assim, quando o som começa, ele realmente define o tom do ambiente inteiro indicando para onde você deve ir).



REQUISITOS DO SISTEMA

Requisitos de sistema para PC: Pentium II, 233 MHz, Windows 95/98 ou Me, 64 MB de RAM, 128 MB recomendados, 200 MB de espaço livre no disco rígido, drive de CD-ROM de 4X, placa de vídeo com resolução de 640X480 com 16 bits de cor, 8 MB recomendados.



CHRONICLES GUNMAN

VINGANÇA NA NOVA INVASÃO

Uma guerra espacial irá começar, os alienígenas retornaram para acabar com a humanidade e então os valorosos soldados têm de resistir no espaço às investidas de seres sedentos por vingança e conquista, porém, agora eles terão aliados. Humanos revoltosos, querendo sentir o gosto da vitória, ajudam os Xenomes, que com isso ganham um grande trunfo contra a própria raça. Em Gunman Chronicles, você será o Major Archer e terá como missão primordial lutar contra as forças ma-

lignas do General, e esta é a surpresa guardada para os Gunmen porque ele já foi seu líder e agora clama por vingança contra a humanidade, por ter sido abandonado na última guerra contra os alienígenas Xenomes. Sim! Esse vilão é um ex-Gunman que se rebelou contra a humanidade, por acreditar ter sido traído por seus amigos e comandados, uma atitude que fez com que ele se tornasse o pior inimigo da humanidade, o cérebro por trás da nova investida dos Xenomes. Para tornar sua missão mais complicada, ele ainda conta com a ajuda de dinossauros, soldados rebelados, robôs e os Xenomes. Os Xenomes

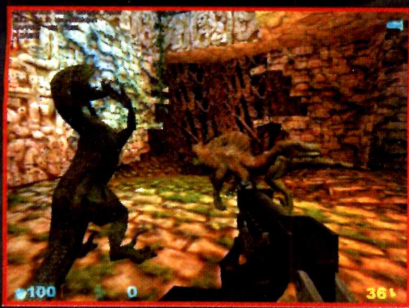
são os alienígenas que lutaram contra os Gunmen e perderam, mas agora, graças a aprimoramentos genéticos, voltam com força total após terem sido derrotados e expulsos da galáxia. Com a liderança do General, os Xenomes, com suas alterações genéticas, serão uma força muito mais difícil de se derrotar. Como na primeira guerra, somente combatentes muito especiais poderão derrotá-los e você é o líder que está à frente des-



tes bravos combatentes, os soldados chamados Gunmen. São os únicos capazes de derrotar esta ameaça malévola, que retorna mais uma vez, só que agora mais poderosa do que nunca e com um mentor sedento por vingança, um duelo galáctico entre dois homens. O jogo começa com um ataque à base onde você está, por isso, você terá de avançar por paredes rachadas, além de ter que



quebrar janelas e pular em rampas para alcançar as áreas de tiro e pilotagem de veículos. Sua única saída é lutar contra seus inimigos e um ex-aliado muito perigoso por conhecer todas as técnicas de batalha dos Gunmen, tornando-o imprevisível. No momento da ação, é preciso dominar bem o inglês. Haverá soldados da tropa feridos pelos inimigos, que indicarão qual direção tomar ou avisar



sobre perigos iminentes no trajeto que você irá tomar. Outras dicas são pegadas nos diálogos dos revoltosos a serviço do General, escutando em seus comunicadores ou ouvindo atrás de paredes sorrateiramente. A pronúncia dos personagens é tão rápida, que você perderá muitas falas. Além disso, os ruídos do ambiente atrapalham bastante a audição. Mas tome cuidado para não matar seus companheiros no meio da batalha! Por acidente, você poderá acertar alguns dos seus

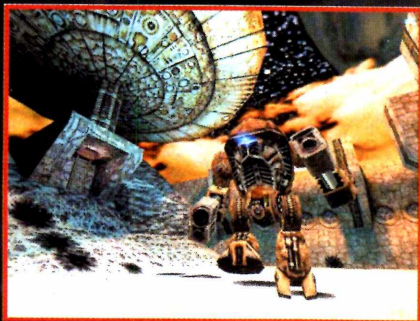


amigos, pois o sistema de mira não os distingue dos vilões, por isso, redobre seus cuidados para não perder aliados valiosos. Nesta guerra espacial você comandará com bravura entre os inimigos que o perseguem. Somente o Major Archer pode derrotá-los e restabelecer a devida paz na galáxia.

JOGABILIDADE E RECURSOS

O jogo Gunman Chronicles utiliza o mecanismo de geração de imagens, conhecido como engine, de um outro game de ação, o Half-Life. Esses recursos aumentam os desafios, exigindo muita habilidade e cautela do usuário, seja jogando individualmente ou no modo multi-jogador que aceita até 32 usuários em rede local ou internet. Com controles ágeis e de fácil aprendiza-

do, você terá armas com ajustes personalizados e belos cenários. Então, não subestime o jogo antes de experimentá-lo. Você vai ter um bom arsenal de armas para deter seus inimigos. As armas de Gunman Chronicles têm suas particularidades! Elas podem ser configuradas para destruir com maior eficácia os mais diferentes ti-



pos de ameaças presentes no game. Você poderá alterar a quantidade de balas disparadas por vez, a trajetória de granadas ou a mistura de substâncias da metralhadora química. A personalização dos tiros é uma característica à parte, neste jogo.

UTILIZANDO TANQUES

O arsenal oferecido nessa guerra inclui: uma faca, uma pistola laser, uma espingarda, uma submetralhadora, uma arma eletrotérmica de plasma, um lançador de granadas e uma metralhadora química. Além do poder destrutivo das bombas, as animações das funções das armas são bem realistas. Você pode, inclusive, acompanhar o Major programando as configurações personalizadas de disparo ou recarregando esse equipamento. Outro ponto que será fundamental para você vencer o General e os Xenomes nesta guerra espacial, é um tanque de guerra que lhe será muito útil. Só que, apesar de muito poderoso, existem limi-



tações dos cenários que não permitem usá-lo por muito tempo. Assim, para prosseguir, você deverá sair do veículo blindado e continuar sua jornada a pé, enfrentando todos os perigosos cara a cara com as outras armas que estão disponíveis. Com muita coragem, o Major Archer enfrentará os perigos pelo bem da humanidade. Se ele e seus Gunmem perderem, poderá ser o fim da nossa raça.

REQUISITOS DE SISTEMA

Windows 95/98/NT/2000/Me, processador Pentium de 233 MHz ou AMD K6-2, 32 MB de memória RAM, 400 MB de espaço livre no disco rígido, placa de vídeo SVGA, leitora de CD-ROM de 2x, placa de som, teclado e mouse.

CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA

Processador superior ao Pentium de 233 MHz ou ao AMD K6-2, 48 MB de memória RAM e placa aceleradora gráfica 3D (OpenGL ou Direct 3D).



MAX PAYNE

POLICIAL SOLITÁRIO TENTA VINGAR A MORTE DA PRÓPRIA FAMÍLIA. E TUDO EM PORTUGUÊS

Qual seria a sua reação caso chegasse em casa e não encontrasse sua mulher e filho? Foi isso que aconteceu com o policial Max Payne, que agora colocou como meta de vida vingança e o extermínio dos crápulas que arruinaram a sua vida. Para encontrar os responsáveis pela morte de sua família e tentar minimizar seu sofrimento e dor, Payne, um policial de narcóticos infiltrado na máfia, terá que lutar muito, para achar os culpados pelo crime dantesco que foi cometido contra sua família. Mas, você está pensando que a tragédia na vida deste homem acabou? Ledo engano, ainda há mais notícias ru-

ins por virem, porque agora ele está sendo acusado do assassinato de seu chefe (e amigo), um crime que ele não cometeu. E além de perseguir os criminosos que mataram a sua família, terá de se esconder da polícia que



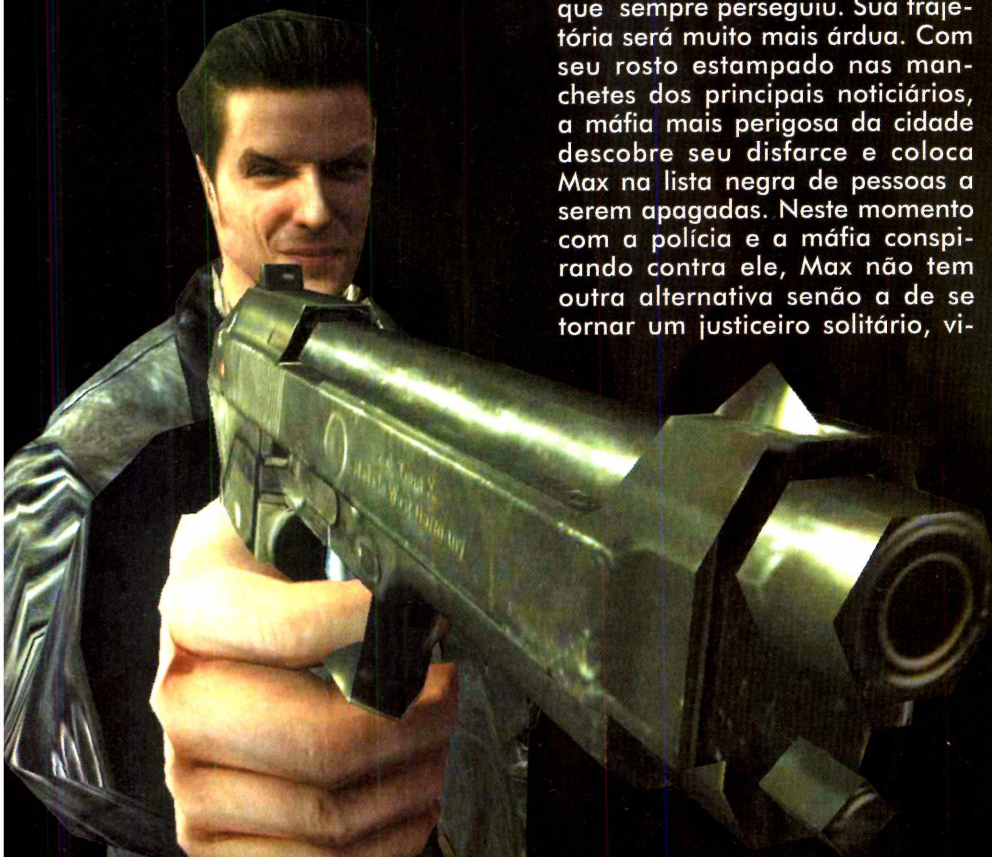
agora está em seu encalço como se ele fosse um dos criminosos que sempre perseguiu. Sua trajetória será muito mais árdua. Com seu rosto estampado nas manchetes dos principais noticiários, a máfia mais perigosa da cidade descobre seu disfarce e coloca Max na lista negra de pessoas a serem apagadas. Neste momento com a polícia e a máfia conspirando contra ele, Max não tem outra alternativa senão a de se tornar um justiceiro solitário, vi-



endo nas sombras, em um mundo duro e violento, um mundo para homens destemidos, e isso Max Payne é, sem medo de seus perseguidores, Max sai no encalço daqueles que destruíram sua vida e dos outros que o culpam. Ele acaba tendo até que matar para provar sua inocência. Este meio nada agradável é agravado pelo ambiente turbulento e carregado de marginais da cidade de Nova York. Sem o apoio de ninguém no momento ele só pode contar com suas armas, para ajudá-lo a desbloquear o seu percurso em busca da verdade sobre os crimes. Agora não há mais retorno para Max Payne, ou ele segue em frente para provar que é realmente inocente ou terá de ficar o resto de sua vida se escondendo de todos como um marginal, fugindo tanto da máfia como da polícia.

AS ARMAS CONTRA O CRIME

Agora as únicas coisas em que Max pode confiar são em suas armas. Quando Max começa a usá-las não há perdão a seus inimigos. Abrindo seu caminho à bala ele não deixará que ninguém se intrometa na sua guerra particular contra aqueles que mataram sua família e sujaram o seu nome. As armas de grosso calibre que não darão chance aos seus inimigos, as armas que ele possui somam um total de 12, todas fielmente retratadas, desde



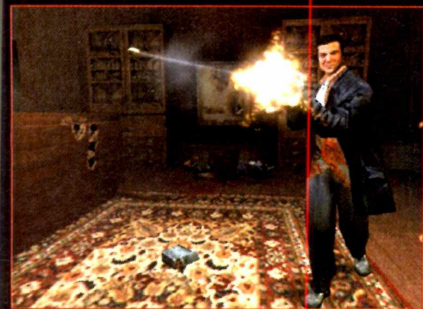
LANÇAMENTO

A Remedy adotou a tática de não apressar a construção do jogo para colocá-lo no mercado estando este incompleto. A empresa partiu do pressuposto que a pressa é inimiga da perfeição, preferindo lançá-lo deixando de lado a preocupação e a pressão em ter de terminar o jogo no prazo, e correr o risco de que não ficasse total-

a parte visual até seu funcionamento. Uma das novidades é o sistema de câmeras cinematográficas. Em determinados confrontos, este sistema faz com que a perspectiva se altere, a ação aconteça em slow down e a câmera comece a girar em torno de Max, algo muito similar aos efeitos do ganhador do Oscar, *Matrix*. Você perceberá que no momento que uma pistola é disparada, vê-se com exatidão a saída



mais histórias para ninguém. Para dar conta desta produção gráfica, está sendo usado um sistema 3D chamado de MAX-FX, que foi desenvolvido com tecnologia de ponta pela Remedy, em cooperação com empresas de renome como Intel e AMD. Por isso, estará otimizado para funcionar nos hardwares mais modernos, através do DirectX 7. Já com esta base gráfica/sonora sólida e com tudo parecendo perfeito. Agora a equipe está a cargo da jogabilidade de Max Payne, que ainda permanece uma incógnita. Completando as novidades,



do projétil pelo cano, o recuo da culatra, a saída do cartucho vazio e o retorno da culatra. O jogador poderá vir a aproximar da câmera e com isso ver um projétil enquanto este estiver no ar e acompanhá-lo em câmera lenta até seu destino final. Max Payne é um jogo de ação em terceira pessoa, inspirado em filmes policiais, com muito tiroteio. Os cenários formam uma réplica virtual da metrópole norte-americana, tanto em suas características visuais, quanto nas psicológicas. Para conseguir tal feito, uma equipe de seis integrantes visitou cada canto da cidade, como metrô, becos, arranha-céus, esgotos e bairros perigosos, até que voltassem para casa com cerca de 5000 fotos e mais de 10 horas de filmagens, de onde também pode ser notada a ambientação sonora de cada local.

FERIDOS EM BATALHA

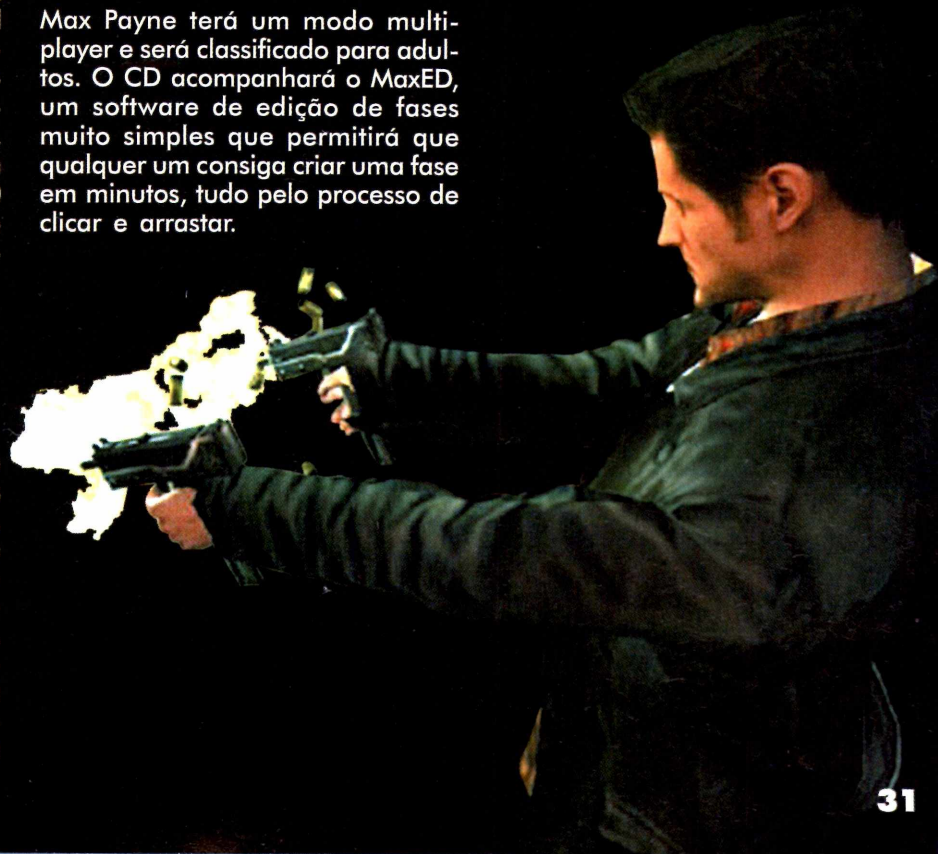
Outras novidades em Max Payne ficam por conta dos ferimentos causados pelo impacto de um tiro, variando de acordo com a parte do corpo atingida. Fica visível o local onde a bala perfurou o indivíduo, bem como o efeito causado. Se atingido na perna, ficará manco; se atingido no braço, perderá a precisão em um disparo; se atingido na cabeça... ele não contará



Max Payne terá um modo multiplayer e será classificado para adultos. O CD acompanhará o MaxED, um software de edição de fases muito simples que permitirá que qualquer um consiga criar uma fase em minutos, tudo pelo processo de clicar e arrastar.



mente acabado ou testado. Sendo que o jogo já foi lançado nos Estados Unidos. Mas não desanimem! Ainda temos boas notícias. Para nós aqui do Brasil, a Greenleaf vai colocar o jogo à disposição, totalmente em português. Com isso, ficará muito mais fácil de se provar a justiça do herói solitário e enfrentar os criminosos com sede de vingança pelo que fizeram a Payne e sua família. Mais detalhes, na próxima edição.



Gangsters 2

The Mobster Sim

**VOLTE AOS ANOS 30 E SEJA
O MAIOR GANGSTER DE NEW TEMPERANCE!**

Depois do sucesso de Gangster, a produtora Eidos lança a sequência deste inovador jogo de estratégia. Gangsters 2 The Mobsters Sim é bem diferente dos outros jogos de estratégia estilo



captação de recursos naturais (madeira ou gás), construção de quartéis, casas e oficinas para fabricar ou melhorar unidades. Gângster 2 não é assim. Aqui, o importante é a captação de fundos, e muito, afinal não dá para imaginar um chefe da máfia dos anos 30 sem dinheiro!



SEDE DE VINGANÇA!

Você viverá aventuras na pele de Joey Bane, um ex-oficial do exército que servia no exterior. Ele

volta ao seu estado natal, New Temperance (um local fictício) e descobre que seu pai foi assassinado por gangsters, enquanto ele e seu tio vendiam bebidas alcoólicas. A questão é que a lei seca havia sido decretada, o que proibia o comércio de bebidas no país inteiro, logo, a venda de bebidas alcoólicas era um negócio muito lu-



crativo para os gangsters daquela época. Agora, Joey quer vingar a morte de seu pai. Para isso, conta com a ajuda de seu tio que sobreviveu ao ataque, porém, ele não se tornará um herói ou justiceiro. Na verdade, criará a sua própria "família" de gangsters, incluindo em sua lista negra, não apenas o assassino do pai como também o grande chefe da máfia em New Temperance, Frank Constantine.



CORRUPÇÃO É O QUE MANDA

Como na vida real, para tornar as coisas mais fáceis, durante o jogo você encontrará armas, veículos, (muitas vezes roubados), cassinos, e claro, suborno. Na lista de corruptíveis po-



dem ser encontrados um tenente da polícia e até um governador. A única exceção são os agentes do FBI. Quem não se lembra do agente Elliot Ness, que com sua equipe formou os Intocáveis? Pois é, neste jogo você



não estará do lado dos mocinhos. No desenrolar da história você dará ordens típicas como assassinar, atacar ou mover-se furtivamente. Mas também dará outras menos comuns em jogos, como: atropelar, raptar, seguir alguém ou até mesmo distrair. A ação se passa em todo o estado de New Temperance e você deverá conquistar primeiro um bairro

ro, depois outro, até possuir a cidade toda e assim sucessivamente, cidade após cidade até se tornar o grande chefe da máfia em New Temperance.

CONTRATE ESPECIALISTAS

Como o jogo é bem complexo e realista, você pode ter um pouco de dificuldade. Pensando nisso, os criadores de Gangsters 2 fizeram os três primeiros episódios do Ato Um em forma de tutorial, assim fica mais fácil de se entender os princípios básicos do jogo, que apresenta missões cada vez mais difíceis. Estas missões podem ser algo do tipo interceptar um carregamento de bebida do seu concorrente e até mesmo matá-lo. A forma de



se fazer isso fica a seu critério. Você pode inclusive pagar um especialista para colocar explosivos no carro dele ou contratar vários capangas, armá-los com metralhadoras Tommy (aquelas típicas dos gangsters) e fazer uma emboscada. Lembre-se sempre, que muitas vezes agir durante a noite é mais in-

dicado, pois há menos gente na rua (testemunhas) e, principalmente, menos agentes da força da lei.

BASTIDORES DO CRIME

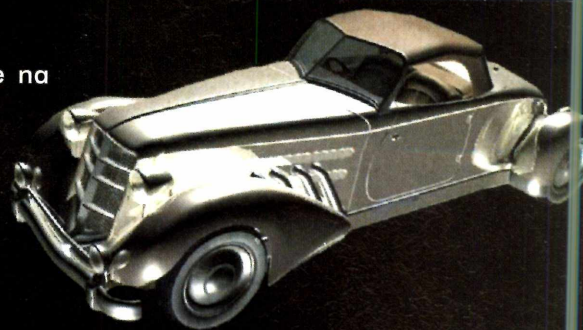
Mas não serão só essas as suas preocupações, ainda terá que



arrombar cofres, ficar de olho nos jornais, lavar dinheiro e comprar armas através de seu contato comercial ou de seu armeiro. Estas armas podem ser: pistola, pistola com silenciador, espingarda, arma dupla (um par



de pistolas), rifle, metralhadora e até explosivos. Não se esqueça que, quanto maior e melhor a arma, melhor o poder de "persuasão". O jornal é um ponto interessante do jogo; através dele você poderá contratar mais gangsters e especialistas. O tema e o clima também são bons, mas a jogabilidade e a velocidade deixam um pouco a desejar. Pode ser jogado no modo multiplayer, através de uma rede TCP (2 a 8 jogadores), modem (2 jogadores), cabo serial (2 jogadores) ou pela Internet (on-line).



REQUISITOS DE SISTEMA

Processador Pentium II 266; Memória RAM 64; Disco Rígido 650 MB livres; CD-ROM4x; Placa de Vídeo com 8 MB; Windows 95/98/ME; DirectX; Mouse; Placa de Som compatível com DirectX



CAPCOM[®] VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

PARA PLAYSTATION 2

A LUTA DO SÉCULO

Os fãs de jogos de luta 2D podem ir se aquecendo, pois a Capcom anunciou na E3 a continuação da incrível série Capcom Vs SNK, que recebeu o nome de **Capcom vs SNK 2-Millionaire Fighting 2001**, que já foi lançada para os arcades e Dreamcast, e em breve para PS2. Os usuários da plataforma da Sony em especial serão os grandes favorecidos, já que

andam órfãos de games do estilo desde o lançamento do console. De fato, a decepcionante versão EX que a Capcom soltou na estréia do console só serviu para deixar os gamers mais espe-



rançosos quanto ao surgimento de um legítimo jogo de luta 2D da Capcom para o console. O jogo promete bastante, tanto na parte gráfica quanto no gameplay e personagens disponíveis. Com relação à parte gráfica, nota-se uma certa "envelhecida" no visual dos personagens, bem ao estilo SNK. Aliás, os gráficos como um todo têm mais o jeito dos gráficos padrão SNK do que o estilo mais jovial padrão Capcom. Já os cenários seguirão o padrão Capcom de cenários 3D, o que também contribui para deixar o visual mais bonito. Quanto à jogabilidade, ainda não há muitos detalhes, mas os pro-



dutores prometem melhoras visando o equilíbrio e evitando situações "apelativas" nas partidas, sem, contudo, dificultar a jogabilidade. Já quanto aos personagens presentes no jogo, temos algumas novidades. Da Capcom: Kyousuke, de Rival School, Yun, de Street Fighter III e Maki de Final Fight. Do lado da SNK, temos Haohmaru de Samurai Showdown e Athena de King of Fighters. Esperam-se mais novidades nos jogadores secretos que devem ser liberados no decorrer da jogatina.



JOGOS ON-LINE

A **Capcom** do Japão informou em uma de suas coletivas de imprensa que o game **Capcom vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001** virá com suporte **on-line** ativado. A empresa confirmou que esse recurso estará disponível não somente na versão **Dreamcast** como também na que está sendo produzida para o **Playstation 2**. E que é possível que os dois sistemas sejam compatíveis, podendo fazer com que os usuários do **Dreamcast** lutem contra os usuários de **Playstation 2**. Se isto realmente acontecer, os jogos de luta ganharão mais um atrativo e quem sabe, conquiste novos adeptos.



combos e têm defesa aérea. **Capcom Groove 2** Os personagens tem 3 barras, mas só gastam 1 por vez (apenas super combos de nível 1) e pode correr pela tela. **Capcom Groove 3** Os

barra de power, super combo nível 1 (barra cheia ou energia 15%) e nível 2 (barra cheia mais energia 15%). Eles esquivam e dão o salto curto. **SNK Groove 2** A barra acumula em bolinhas, se você explodir a barra seus ataques te-



rão 20% a mais de dano, mas só pode soltar o especial no nível 3. O personagem corre, tem guard cancel e salto curto. **SNK Groove 3** Quando a barra de power estiver cheia, o personagem terá 35% a mais de dano e sua defesa sobe 1/8. Preparados para a luta? Com certeza este jogo será a grande novidade para o **PS2**. Ainda mais com os novos recursos que a **Capcom** promete lançar. Com certeza os gamemaniacos irão adorar as surpresas.

personagens só podem soltar o super combo nível 3 (com 3 barras cheias), podem rolar e têm defesa aérea. **SNK Groove 1** Modo básico King of Fighter, uma



NOVOS SISTEMAS

Millionaire Fighting 2001 não terá mais aquelas divisões de força entre os personagens, permitindo que o jogador escolha quaisquer lutadores. Isso significa que você poderá escolher um time tão apelão quanto for possível. **Capcom Vs SNK 2** terá 6 modos diferentes de combate. Aqui vai a descrição de cada um deles: **Capcom Groove 1** Modo básico da **Capcom** (**Street Fighter Zero**), os personagens possuem 3 barras de power, 3 níveis de super



SILENT HILL 2

PARA PLAYSTATION 2

O HORROR À ESPREITA

Aterrador. Esse é o termo que define "Silent Hill 2", um jogo de horror da Konami que promete tirar o sono de muitos jogadores. Com uma atmosfera densa, esta continuação para PlayStation 2 revela o lado mais sórdido e cruel da natureza humana, forte candidato a melhor survival-horror já criado. As primeiras imagens de "Silent Hill 2" foram mostradas ao público no evento conhecido como Tokyo Game Show e, posteriormente, no Annual



Gamers Day ocorrido em San Francisco, EUA. Esta seqüência remonta à perturbadora cidade de Silent Hill, introduzindo novos personagens e uma trama mais intrigante do que aquela apresentada anteriormente. Por isso, não espere por um cavaleiro branco atravessando a névoa para salvá-lo ou momentos de tranquilidade. "Silent Hill 2" transpira o estilo gótico de Edgar Allan Poe, onde o ambiente atormenta e maltrata. Aqui a agonia caminha lentamente, o horror é sugestionado. Mas ele existe, assim como o mal.



PASSADO QUE ATORMENTA

James Sunderland é um homem solitário e angustiado, cuja esposa faleceu. Três anos após a morte dela, James recebe uma carta com uma mensagem curiosa: "Silent Hill, nosso santuário de memórias. Espere você lá". Quem assina é a sua própria esposa. Silent Hill é o lugar onde ocorreu o primeiro encontro romântico entre ambos. Ignorando os apelos de uma garota que ele encontra na entrada da cidade, James adentra Silent Hill iniciando uma jornada torturante para a sua alma. Tudo parece fazer parte de um plano maior, como o envolvimento com Maria, uma habitante que lembra vagamente a sua esposa. A falecida torna-se a maior preocupação dele quando constata que o local é o Inferno na Terra, proporcionando-lhe horrores inimagináveis. A partir daí, acontecem terríveis revelações que irão mudar a sua vida pela eternidade. Em meio às trevas, um pouco de

luz consegue alcançar este local lúgubre, explicando a existência de Silent Hill. Só que esta revelação tem um preço: o quão alto ele é, caberá a James descobrir a duras penas. Num determinado momento, as histórias de ambos os jogos irão se cruzar para demonstrar uma intrincada história por trás dos eventos presentes na

versão original, respondendo a muitas questões enterradas há tempos. Porém, será difícil para James distinguir pesadelo e realidade pois tudo em Silent Hill o conduz a uma direção em especial, exaltando um mundo não em preto-e-branco mas em tons de cinza.

ELEMENTOS ASSUSTADORES

A capacidade do PlayStation 2 caracteriza uma nova dimensão a esta versão de "Silent Hill", adicionando novos elementos sem permitir um distanciamento do contexto e realidade desenvolvidos originalmente. Em relação a esses implementos gráficos, a quantidade de névoa que permeia Silent Hill enriquece o clima pesado e de aprisionamento que existe. É de se con-



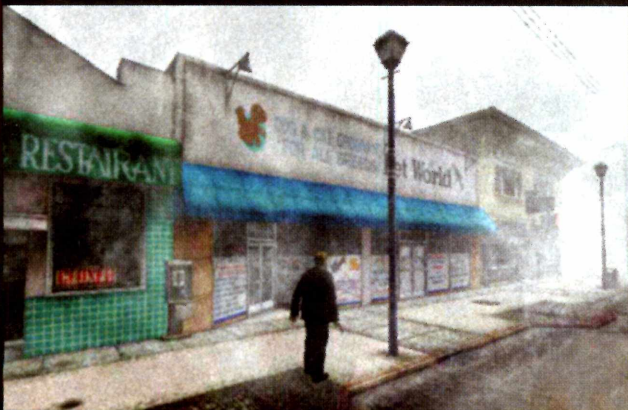
siderar que, na época de construção do primeiro jogo, o efeito de neblina foi utilizado para disfarçar as imperfeições geradas pelo PlayStation. O interessante é que a névoa se tornou marca registrada



na composição da mitologia da cidade e de seus habitantes, agindo como se tivesse vida própria e consciência do pesadelo que ocasiona àqueles que ousam penetrá-la. É particularmente arrepiante o modo como essa névoa se movimenta, à medida que o pobre James Sunderland arrisca novos passos pelas ruas desertas.

LIBERDADE OU APRISIONAMENTO?

O grau de liberdade concedido ao jogador enquanto explora a cidade também impressiona. Não é nada incomum perder-se durante o penoso trajeto. Quarteirões sem fim, vielas tortas, paisagens desoladas e muita tensão: características que podem ser creditadas à participação mais direta da equipe de criação de "Silent Hill 2". O time responsável pelo design, por exemplo, teve uma influência mais artística sobre o jogo, trazendo-o a um nível maior de realidade a partir de gráficos melhorados. Para tanto, os responsáveis passaram muito tempo visitando pequenas cidades norte-americanas com dimensões semelhantes àquelas de Silent Hill, garantindo uma abordagem diferente e áreas nunca exploradas no título pioneiro. As ameaças enfrentadas por James são as mais deturpadas possíveis, frutos de mentes doentias e com requintes de sadismo. Simplesmente horrível.



UM JOGO PERTURBADOR

Os parâmetros gráficos não foram os únicos quesitos a ganhar maior detalhamento, mas isso implicará significativamente uma sensação mais verdadeira do horror presente na obra. O simbolismo estará envolvido profundamente, e a ética e a moral completamente distorcidas para compor o ambiente sinistro do local. Ao que parece, a preocupação com os valores humanos foi colocada de lado pela equipe criativa de "Silent Hill 2". Isso pôde ser comprovado nas cenas em computação gráfica e nas atitudes dos personagens, mostradas no trailer do jogo. Os detalhes finais continuam um mistério, já que a Konami não revelou boa parte desta jornada maldita. O pronunciamento da empresa sobre esta continuação era



aguardada mas não foi confirmada. Isso apenas serviu para aumentar o suspense em torno deste novo pesadelo, que acabou invadindo a nova plataforma da Sony. Quando o primeiro jogo foi lançado para o PlayStation, as comparações com "Resident Evil", da Capcom foram inevitáveis mas a impressão inicial de que este se tratava de uma cópia, desapareceu a partir do momento em que percebeu-se que Silent Hill seguia por outro caminho, apostando num clima de horror puro. Longe do brilho colorido da série de terror da Capcom, Silent Hill tem uma resposta menos "armada" às ameaças sobrenaturais que nos afligem, caracterizando um assalto mais psicológico do que físico. O tipo de situação que só se encontra em grandes romances e contos góticos. E é exatamente deste

tipo de sugestionamento e imaginação mais fértil, que Silent Hill se alimenta. De fato, são poucos os jogos capazes de despertar um sentimento de horror imediato e ameaçador, através de melancolia e tristeza. A pretensão original desta obra é exatamente essa: revelar aquele medo oculto no interior de cada um de nós. O tipo de coisa que parece inexistir, ao menos até o momento em que o mal chega impiedosamente. O lançamento de "Silent Hill 2" para PlayStation 2 está previsto para setembro, no Japão. Aqueles que viverem verão.



ALONE DARK

THE NEW NIGHTMARE

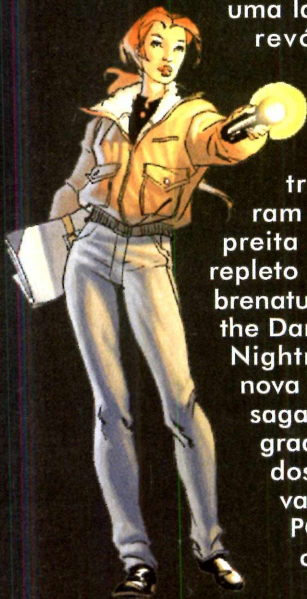
A ESCURIDÃO SE APROXIMA MAS O TERROR JÁ COMEÇOU

O JOGO

Tem início uma horripilante aventura, cheia de mistérios e contratempos, monstros sinistros e criaturas assustadoras, você estará so-



zinho levando consigo apenas uma lanterna e um revólver, para tentar sobreviver em um lugar onde as trevas impedem e o mal espreita num mundo repleto de seres sobrenaturais. Alone in the Dark 4: the New Nightmare a mais nova seqüência da saga já tão consagrada no mundo dos games, novamente no seu PC e dessa vez com novidades, como

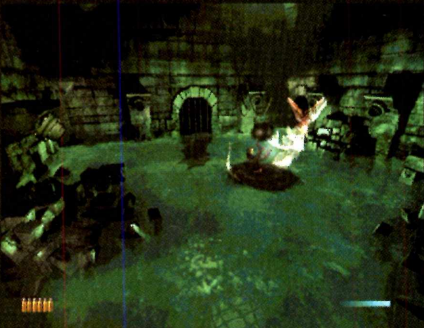


por exemplo, o fato de dois personagens interagirem durante o jogo com o uso de um comunicador, facilitando a sua vida que será perturbada constantemente durante o desenrolar da história. Um dos pontos fortes desse jogo é que seu personagem pode explorar muito mais ambientes com a sua lanterna, tornando tudo ainda mais divertido e desafiador. Alone in the Dark vem acompanhando o sucesso de seus antecessores como o primeiro da série que apesar de seu visual poligonal, foi considerado um dos maiores jogos de ação de sua época, agora ele vem com um visu-

al renderizado e com detalhes que impressionam e não desapontam os veteranos da série.

A HISTÓRIA

Edward Carnby, paranormal e detetive particular, recebe a notícia de que Charles Fisk, seu melhor amigo e colega de trabalho, foi encontrado morto em condições misteriosas (nas quais nem mesmo os legistas souberam dizer o que o levou a morte), perto de Shadow Island, uma ilha misteriosa situada no meio da costa do Maine, sua investigação, buscas e depoimentos o levam a Frederic Johnson, que revela que Fisk estava em Shadow Island em busca de 3 an-



tigas tábuas indígenas. A partir daí Carnby se encarrega da missão, conhecendo assim Aline Cedrac, uma jovem professora



universitária especialista em idiomas indígenas antigos e que trabalha em uma pesquisa sobre a tribo Abkanis que por sinal está localizada em Shadow Island. Agora sua missão é encontrar as 3 tábuas tão procuradas com inscrições aparentemente indecifráveis. Unidos mas com propósitos diferentes, eles seguem juntos em um vôo até a ilha, Carby descobre que Aline tem motivos pessoais para ir até Shadow Island, quando o piloto se preparava para pousar, o hidro-avião teve uma pane causada por uma misteriosa força, agora Carnby e Aline só têm uma chance de escapar da morte eminente - pular de pára-quadras. Carnby pousa com segurança em um campo aberto, já Aline escapa por pouco de sérios ferimentos, pousando no telhado de uma macabra mansão.

QUEM É QUEM

Você joga com dois personagens diferentes tendo para cada um deles, um desafio especial, situações diferenciadas, você pode se comunicar com o outro personagem através de um rádio e descobrir detalhes que seriam mais difíceis de se encontrar com um só personagem.





Falando nisso vamos a eles: Edward Carnby, filho de pais desconhecidos, foi deixado em um orfanato onde foi batizado pelo diretor, trabalha atualmente em uma agência de detetives fundada por Charles Fisk, um amigo e membro de um departamento secreto do FBI a divisão 713. Fisk e Carnby são especialistas em paranormalidade e investigação de fenômenos estranhos. O sobrenatural

é a base de suas atividades, Carnby não quer convencer ninguém sobre a existência do sobrenatural, apenas quer fazer o seu trabalho, ele não tem ne-



nhum poder paranormal, apenas a habilidade de reconhecer o diabo e lidar instintivamente com ele. Carnby pode parecer uma pessoa fria e sem escrúpulos mas seu único amigo (Fisk) sabe que ele é uma pessoa de personalidade e de grande honra. Já

Aline Cedrac (deve-se ressaltar "linda"), nasceu no dia 30 de junho de 1974, em Lexington subúrbio de Boston, ela não conheceu o pai, pois sua mãe, Marie Cedrac, nunca lhe revelou sua identidade. Após uma séria discussão com sua mãe que regressou à França em 1992, sua terra natal, Aline decidiu continuar em Boston e terminar seus estudos

de antropologia. Marie faleceu em fevereiro de 1993 e apesar de sua incessante busca, Aline não conseguiu descobrir a identidade de seu pai. Mostrando-se uma aluna brilhante, ela conseguiu um PHD aos 24 anos, interessada no estudo da tribo Abkanis e a recente descoberta de seu complexo sistema de escrita atribuída ao Dr. Obed Morton que revolucionou o mundo da antropologia indígena, além disso este constitui o assunto do próximo livro da professora.

MUITOS SUSTOS



Não poderia deixar de falar sobre as cenas de susto muito bem trabalhadas. Só para você ter uma idéia, em um determinado trecho do jogo, Edward Carnby, no ambiente externo da mansão, avista um portão, está escuro, ao se aproximar, há um relâmpago que corta os céus e sua luminosidade revela dois



zumbis avançando em sua direção, mas assim que a luz provocada pelo relâmpago acaba, não há mais nada ali. Ainda tem outras tiradas, você vê um monstro "passeando" atrás de você e quando se vira ele já foi, e, claro, durante as explorações



criaturas o atacam nos piores momentos, os que menos se espera. Isso lembra bastante bons filmes de terror, o que dá muito mais emoção ao jogo. Com tudo isso antes de se aventurar pela Ilha Shadow Island, um mundo de trevas, desligue as luzes, tire as crianças da frente do computador e aumente o volume do som, isso se você tiver coragem de fazê-lo, pois certamente muitos enigmas e sustos o aguardam ansiosos para pegá-lo.



REQUISITOS DE SISTEMA

Configurações Mínimas:
Processador Pentium II 300 MHz;
Memória RAM de 32 MB; Espaço no disco rígido de 250 MB; CD-ROM 4x; Placa de vídeo com 8 MB; Windows 95/98/ME; DirectX; Mouse; Placa de Som compatível com DirectX



A Infogames preparou um guia de estratégia para você aproveitar esse game fantástico até o fim, vire a página e prepare-se.



Você desfruta, a seguir, de um passo a passo completo do Edward Carnby, olhe e examine sempre os seus itens, atenção à história, seja curioso e tente ação em todos lugares, pressionando o botão de ação.

Indo em direção à mansão, você verá algumas manchas de sangue, siga-as e entre na pequena casa, converse com o ferido, veja a animação e pegue a chave (Chave de bronze) aos pés do homem. Use esta chave para abrir o próximo portão.



Depois de pegar as balas entre no portão à esquerda, recolha todos os itens (Kit médico e 2 caixas de munição) e volte para subir as



escadas. Cuidado com os cães, quando avistá-los atire até que estejam realmente mortos, suba a escada que fica em frente da estátua do leão.



Subindo, investigue todas as estátuas, suba na escada em frente à estátua da

mulher e confira a animação, continue andando, detone o monstro e encontre uma válvula, abra-a.

Desça pela passagem que apareceu mais fique atento pois os movimentos



Você deseja ativar esta válvula?

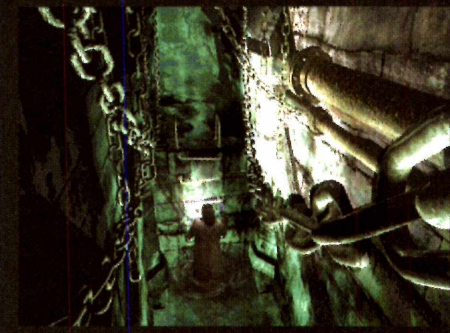
[Sim]

Não

de Carnby ficam lentos na água, quando o monstro parecido com um jacaré aparecer, atire sempre que ele



sair da água, até matá-lo. No final do corredor há uma escada. Suba e pegue o amuleto; entre na porta ao lado.



Você pega um Amuleto de Salvação.

Você avistará um caixão, mas primeiro vasculhe toda a sala, recolhendo os itens, o fuzil de cano triplo e olhe pela fresta da porta de ferro. Agora abra o caixão e pegue a chave dourada, use-a no portão e siga.



Uma vez dentro da mansão acenda a luz depois de matar a criatura.

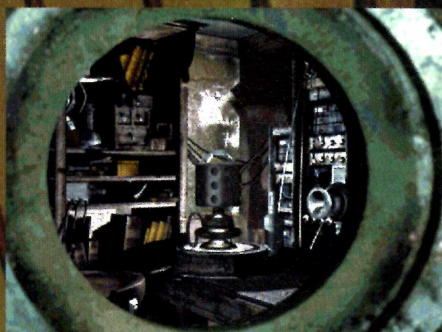


Agora vá até a estátua ao lado do espelho e empurre-a para ver seu reflexo, vá para frente dela e acione o mecanismo com as letras "HM".





Suba as escadas e vá para perto do armário, abra o quadro e pegue a chave enferrujada.



Volte para a sala da estátua, a porta oposta ao interruptor estará aberta, entre e você chegará ao corredor principal do primeiro andar, guarde bem este local, vire à direita e acenda a luz, siga à direita novamente e fique com a espingarda, ela será útil para matar os zumbis.



Empurre o armário e entre no quarto, vasculhe tudo e pegue a estátua de acrobata e o ditafone na escrivaninha, ouça o ditafone e leia todos os documentos que você encontrar. Repare na foto na estante.



Saia pelo espelho, desça as escadas e siga em frente, veja o que está por trás da porta pelo olho mágico.



Detone os zumbis e entre pela porta à esquerda, recolha alguns itens inclusive o pé de cabra e o cantil, encha-o com água que está em um jarro próximo à porta que você entrou. Acenda a luz e examine o quadro que está perto da outra porta, se você fizer isso com a luz apagada a imagem irá mudar, saia pela porta que está ao lado do quadro, voltando ao corredor principal vire à esquerda e fique atento a duas portas com uma escada entre elas, entre na da esquerda.

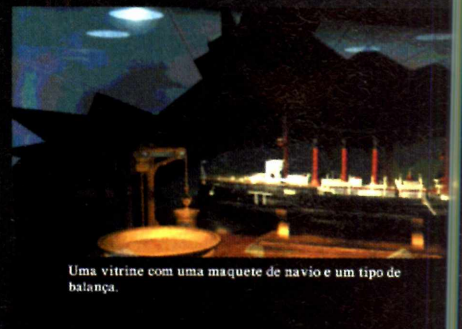
Entre na sala da esquerda, mate



os zumbis, no final do corredor tem munição e energia, volte e entre na sala. Pegue a máscara de lobo e alguns itens, mate os carrapatos que caem do teto, ponha o cantil



com água na balança que está junto do navio ao lado da porta. Volte para o corredor principal e entre na porta da direita, suba as escadas, acenda a luz e abra a porta.



Uma vitrine com uma maquete de navio e um tipo de balança.





Acenda a luz, pegue o lança granadas, vá até a outra porta e use a chave de aço, na próxima sala as criaturas têm medo da luz, use a lanterna para afastá-las enquanto você estiver atirando.



pegue todos os itens, destranque a gaveta da mesa e saia. Siga pelo corredor e vire à direita e



destranque a primeira porta à esquerda, você estará no lugar dos quatro quadros.



a porta do interruptor e abra-a com a chave dourada. Desça a escada em caracol até a próxima porta, detone os monstros



Pegue o isqueiro e saia pela outra porta, chegando em um pequeno corredor. A sala seguinte tem outras duas portas e uma pequena passagem, nela use o pé de cabra e



Pegue a chave ativando o mecanismo no quadro do lado esquerdo da porta. Volte por onde entrou.



e entre na próxima à esquerda. É a sala do projetor, depois do susto



pegue uma pequena chave e outra pequena chave dourada. Saia por uma das portas, ao avistar uma poça de sangue, mire para cima e mate os carrapatos mas tome cuidado, pois eles podem cair sobre você, acenda a vela e abra a parede do fundo usando o pé de cabra. Entre pela abertura e destrua as criaturas, continue pelo corredor e vire à esquerda, acenda a luz e volte até o quarto Sra. Mortom, aproxime-se da cama e veja a animação, volte para



Seguindo no corredor acenda a luz e entre na próxima porta. Siga em frente e pegue os itens. Bem próximo à cama, atire no lampião



Voce pega um Lança-Chamas.

para matar o monstro, pegue o lança chamas e a munição.



chaves e saia por onde entrou. No mesmo corredor suba a escada



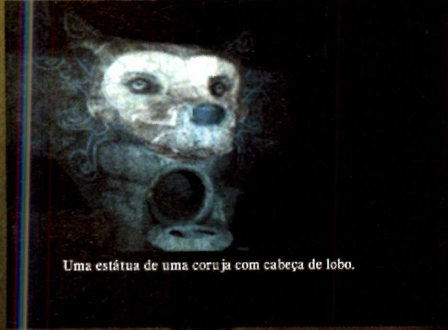
Saia pelo corredor e volte para os quadros, desça as escadas e vá para o corredor principal.

que está entre as portas. Use a chave para destrancar a porta no final da escada.



Vire à direita e entre na última porta, passe pelo zumbi e destranque a porta à esquerda,

Siga pelo lado direito até o final do corredor e destranque a porta, acenda a luz e recolha todos os itens. Vá para o corredor do primeiro andar e vire à direita, abra a porta da biblioteca e entre.



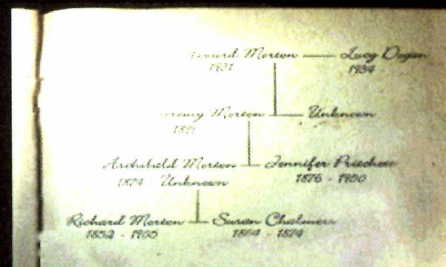
Uma estátua de uma coruja com cabeça de lobo.



Você destrançou a porta.

entre na sala e apague a luz. Veja onde tem que ser colocada a cabeça de lobo, pegue as duas

Acenda a luz e leia os dois livros que estão no centro, eles são muito importantes para outros enigmas. Suba as escadas e encontre um

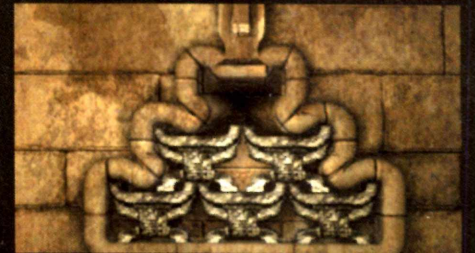


painel onde serão usados os números que estão atrás das metades das fotos, junte as

metades e some os números, ponha o resultado no painel, entre na passagem secreta.



Pegue o telescópio e coloque a



Um vão no muro contendo várias estatuetas empilhadas.

estátua de acrobata no vão da parede. Um painel se abrirá, recolha a

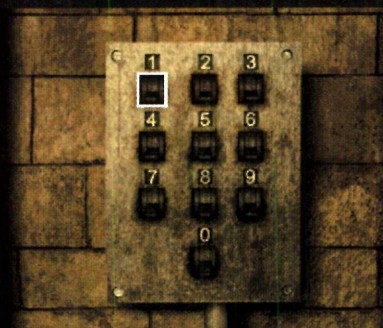


estátua e saia, suba as escadas e depois a escada de metal. Siga pelo lado de fora pelo parapeito, quando chegar na torre use o telescópio e observe o número.

THE NEW NIGHTMARE



Volte para a sala secreta e ponha a soma dos números no painel.



Para abrir outro painel dos quadros você tem que encontrar quatro livros e empurrá-los em uma ordem determinada, suba as escadas até o último andar e encontre o primeiro,



desça para o primeiro andar e empurre o livro atrás da estátua. Depois de da base da escada, o



próximo está mais à frente, suba as escadas novamente.



Agora é hora de enfrentar uma criatura alada, seja rápido, um tiro de espingarda fará com que ele feche as asas nesse momento, atire mais duas vezes, continue até derrubar o



bicho de uma vez. O último livro está no terceiro andar, empurre-o. Vá até os quadros, recolha todos os



itens liberados, depois de tudo ponha as datas que você viu no livro, nos



quadros, faça isso da esquerda para a direita.



Desça as escadas e pegue a chave no interior do relógio.



Saia pela porta principal, destranque-a com uma das chaves.



Vire à direita e recolha os itens, volte e use outra chave no portão. Vá para o lugar do início do jogo e siga pelo outro caminho.



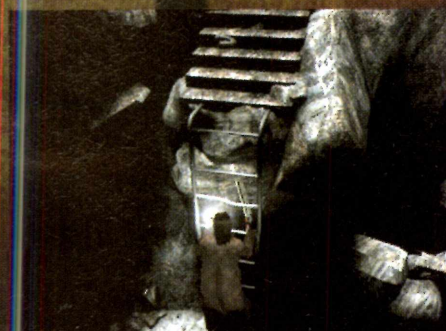
ferro nas pedras para pegar mais munição dentro da caverna.



Quando chegar ao portão, use o código da placa de metal e prepare-se para o segundo CD.



Depois de abrir o portão reveste o corpo e atravesse a ponte, quando chegar ao círculo de pedra, siga todas as instruções de Aline.



No final, consulte o gravador, pois você terá que pronunciar o ritual. Depois siga pelo caminho à esquerda e destrua o monstro com a arma de plasma, suba a escada de



Volte e continue até chegar ao pântano, acabe com os zumbis e siga pela água. Vá pela esquerda antes do arco de pedra para chegar ao avião que caiu.



Entre e recolha os itens (Alicate e lente azul). Fale com o piloto e depois cuidado, pois você terá um tempo limitado para deixar o avião.



Volte para a caverna dos crânios e use a lente azul na lanterna, veja as marcas de sangue.



Volte e siga até a capela, antes dela existe um caminho de troncos à direita, observe mais uma marca de sangue com a luz azul.



Você cortou a corrente.

Vá até o final do caminho e fale com Aline, ela lhe dará alguns itens.

Agora vá para a capela e use o alicate nas correntes, veja o último símbolo na parte de dentro.



Na capela, pegue todos os itens e depois vá até o painel ao lado da porta, ponha os símbolos na ordem correta, entre na passagem que se abre no altar. Você está prestes a entrar no laboratório de Alan. Entre pela porta de ferro e siga o corredor, pegue o amuleto e vire à esquerda, veja a animação e siga as instruções de Aline.

DARK THE NEW NIGHTMARE

Quando terminar de ligar as chaves, saia pela porta que antes estava bloqueada e siga o corredor.

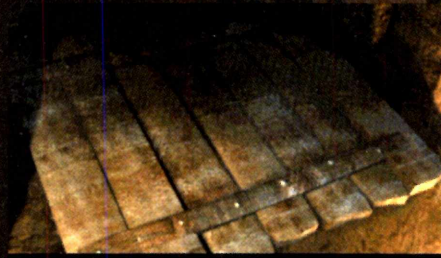
Siga em frente e encontre Aline, confira a animação e siga em frente, passe pela ponte e vasculhe a ante-

Mas preste atenção, recarregue a arma e depois pegue o cristal, corra o máximo que puder para evitar os monstros, siga em frente, vire à esquerda, continue em frente e entre na caverna. Dentro da caverna, siga pela esquerda e à esquerda na bifurcação depois direita.

Corra para se salvar dos carrapatos que caem do teto, no final do corredor, entre na sala da esquerda e acione o gravador.



sala. No corredor seguinte abra o alçapão



Você deseja abrir este alçapão?

[Sim]

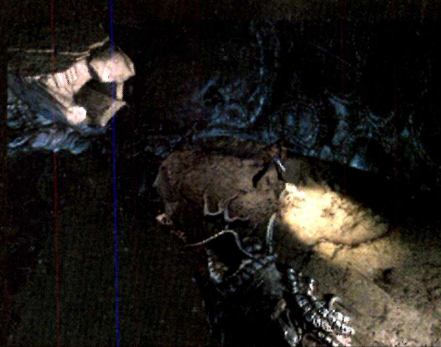
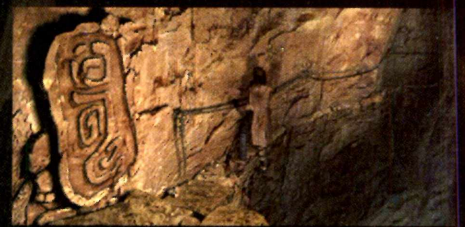
Não

Em seguida saia e entre na outra porta chegando novamente na mansão, suba a escada da parede, chegando à estufa, lá dentro vá para a esquerda e pegue uma caixa de balas, volte pela direita e suba as escadas, empurre a estátua e derrube-a do alto da plataforma, desça e pegue os itens. Volte para o laboratório de Alan e saia pela porta giratória usando o outro anel.

à direita e pegue todos os itens. Continue até encontrar o velho índio Edenshaw e Alam Mortom, confira mais uma animação e Carnby será



Direita novamente, mate os monstros e vá rápido até o símbolo na parede e passe pela corda.



tragado para um outro local. Siga em frente matando ou fugindo dos monstros, mas não se esqueça de pegar os cristais que recarregam sua arma elétrica.

Entre na caverna, recarregue a arma, pegue todos os itens inclusive a nova arma elétrica (pulso foto elétrico).



Você pega um Cristal Luminescente.

Saia da caverna, vire à direita, há uma corda, desça por ela.

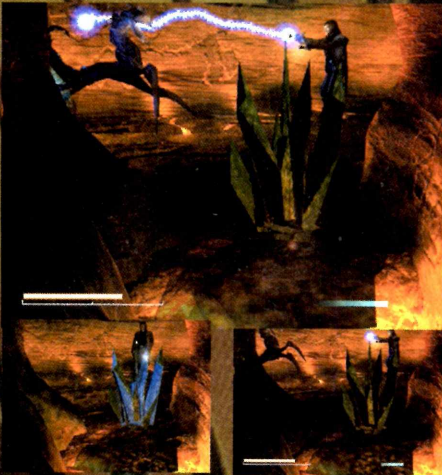
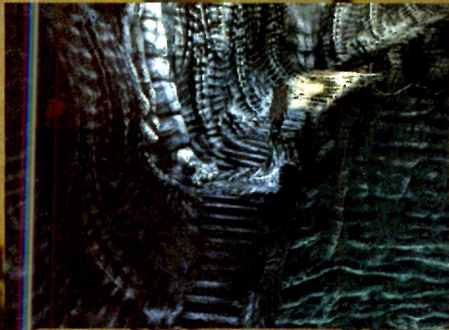


Sempre detonando os monstros, recarregando a arma antes de pegar mais cristais.

Aproveite para recarregar a arma e o recarregador, tem um cristal logo depois dos cães. Chegando no penhasco, atravesse a coluna que caiu e vire à direita.



Suba e entre na caverna, confira outra animação e continue por outra passagem à esquerda.



Aproxime-se da fonte, use e recarregue todos seus frascos.



Siga o caminho da direita, suba as escadas e vire à direita.

Continue e vasculhe a sala dos Abkanis, encontrando uma mesa com três estátuas.

Suba pela corda e você falará com Jonhson pelo rádio.



Atravesse pela ponte e entre na caverna, vá sempre em frente até a caverna de lava, a saída é à esquerda.

Suba nas pedras, siga pela esquerda até encontrar com os cães, não os mate, desvie deles, correndo em direção de onde eles aparecem.

Há uma saída à direita da mesa, vá e desça pela corda.





Tente entrar na caverna que está ao fundo e à esquerda.

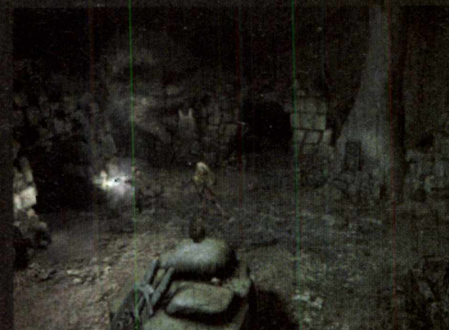
Repita a operação até que ele caia, quando isso acontecer, corra para a caverna que ele sempre aparece e pegue a lança.



Sempre que entrar nela Alan Morton estará o esperando (mesmo que no instante anterior ele estivesse correndo atrás de você).



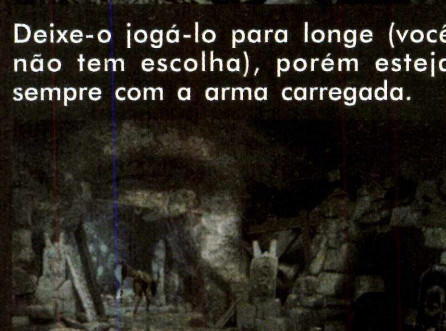
Mais adiante você verá uma das cabeças, mas não tente pegá-la.



Alan Morton (agora transformado em um ser das trevas) irá aparecer. Corra dele, pois se ele o pegar



Um espírito Abkanis se apoderará de Carnby e matará Alan Morton.



Deixe-o jogá-lo para longe (você não tem escolha), porém esteja sempre com a arma carregada.



Carnby será arremessado longe, distancie-se, atire nele com lança chamas. Corra e atire sempre.



Assim que você cair, mire bem e dispare o máximo possível.

**ALONE
DARK**
THE NEW NIGHTMARE

Agora sim, pegue a cabeça e volte subindo pela corda.



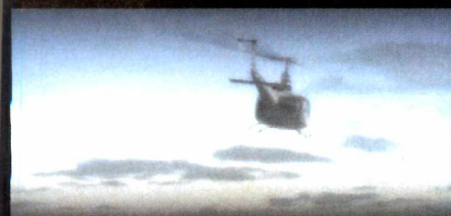
Ponha a segunda cabeça na mesa, Aline aparecerá, trazendo uma também e a colocará.



Quando isso acontecer o índio Edenshaw estará lá.



Fuja com Aline para pegar o helicóptero e fuja da Ilha das Sombras.



Finalmente os dois estarão bem seguros? Pelo visto, não.

Como sabemos que os fãs ne Alone In The Dark não querem ficar sem sua parcela de sustos e enigmas, deixamos o jogo com a Aline Cedrac todinho para você detonar sozinho. Muitas emoções o aguardam.

COMANDOS PADROES

"Barra de Espaço": Atirar e Ação
Tecla "R": Falar pelo rádio
Tecla "F8": Carregar rápido
Tecla "M": Visualizar Mapa
"Teclas de Seta": Movimentação
Tecla "F5": Salvar Rápido
Tecla "Shift Esquerdo" e "Teclas de seta": Movimento circular do personagem apontando a arma.
Tecla "Esc": Pausa + Opções
Tecla "I": Inventário
Tecla "A": Correr (manter a tecla pressionada)
Tecla "Ctrl": Modo Alvo (manter a tecla pressionada)
Tecla "Ctrl" + tecla "Shift Esquerdo": Combinação de modos FreeLook (olhar livre) e Alvo.
Mouse com o botão Esquedo pressionado: FreeLook + Alvo
Mouse "Botão Direito": atirar



EDWARD CARNBY

Altura: 1,84m.
Peso: 78 kg.
Olhos: azuis acinzentados
Cabelos: Castanhos.
Sinais particulares: nenhum.
Data de nascimento: 29 de fevereiro de 1968
Lugar de nascimento: Tichmond Virginia, EUA.
Pai: desconhecido.
Mãe: desconhecida
Último endereço conhecido: Hotel White House.
18 Norman Avenue, Gloucester Massachusetts, quarto 17.



ALINE CEDRAC

Altura: 1,72m
Peso: 54 kg
Olhos: verdes.
Cabelos: ruivos.
Sinais particulares: nenhum.
Data de nascimento: 30 de junho de 1974.
Lugar de nascimento: Lexington, MA, EUA.
Pai: desconhecido.
Mãe: Marie Cedrac
Último endereço conhecido: 117 Hawthorn street, Cambridge, Massachusets. (Perto da universidade de Harvard)

ALONE
DARK
THE NEW NIGHTMARE

DICAS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT (Playstation)

• **Esquiva 3D:** Quando o inimigo usar um grande ataque em uma distância bem curta segure R1 e pressione baixo, não importa o lado que você esteja, você irá esquivar para a direita e escapar do ataque, e isso deixa o oponente sem guarda.

• **Roupas alternativas:** Vá para o Training Mode ou 2P Mode e aperte simultaneamente QUADRADO, X, CÍRCULO ao escolher um personagem.

• **Lutadores extra:** Na tela título, pressione direita, esquerda, baixo, cima, direita, esquerda, baixo, cima. Você irá ouvir um som confirmando o código. Agora, inicie o jogo e você terá 6 personagens novos.

• **Genkidama:** Para usar a Genkidama use o Goku normal. Pressione: frente, trás, baixo, cima e TRIÂNGULO.

• **Jogar como Oozaru Baby Vejita:** Segure Select e pressione QUADRADO na tela de seleção de personagens, e segure até a luta se iniciar. Quando a luta se iniciar, você estará jogando com Baby.

• **Jogar como Gojita:** Termine o jogo 20 vezes. Depois disso, Gojita estará disponível.

• **Jogar como Goku SSJ4:** Na tela título (com Goku à direita e as instruções para testar sons) pressione direita, esquerda, baixo, cima, direita, esquerda, baixo, cima. Você irá ouvir um som confirmando. Depois, pressione TRIÂNGULO 5 vezes e X 9 vezes. Se você fez certo, outro som irá tocar e a imagem de Goku SSJ4 na tela de seleção de personagens aparecerá para selecionar.

• **Jogar como Gotenks:** Termine o jogo 9 vezes com Trunks sem usar CONTINUE. Selecione Trunks e pressione SELECT 9 vezes. Gotenks irá

aparecer. Quando a luta se iniciar irá mostrar um pequeno vídeo mostrando Goten e Trunks se unindo.

• **Sound Test:** Ligue o jogo e segure L1, L2, R1, R2. Aperte Start para sair da animação da abertura e ainda segurando os botões acima, aperte: "TRIÂNGULO" nove vezes, "X" nove vezes, "quadrado" nove vezes e "O" uma vez. Você também pode acessar o Sound Test segurando Select e os seguintes botões nesta ordem: R1, R2, L1 e L2, até aparecer a tela de Sound Test.

ULTIMATE BATTLE 22 (Playstation)

• **Jogar com Super Saiyajin 3:** Termine o jogo com Goku em qualquer nível de dificuldade. Então, jogue de novo ganhando a primeira partida e perdendo a segunda de propósito. Selecione Goku novamente a fim de prosseguir o jogo. Também, é possível selecionar personagens secretos. Na tela título, pressione Cima, Triângulo, Baixo, X, Esquerda, L1, Direita, R1. Caso a combinação tenha sido bem-sucedida, o título irá mudar para Dragon Ball Z: Ultimate Battle 2!

SUPER BUTOUDEN (Super Nintendo)

• **Personagens extras:** Quando você ouvir Goku falando, mantenha todos os botões pressionados e faça uma lua cheia girando o controle no sentido horário (se não funcionou da primeira vez, tente novamente, só que no sentido anti-horário). Permaneça executando esse movimento até ouvir a voz de Goku. Se você preferir assistir a um combate, acione o Demo Mode. Para posar como um espectador inocente e ver a máquina lutando contra ela mesma, inicie o jogo no modo Versus. Pause o game e pressione A + B + X + Y. Um som irá tocar confirmando o procedimento que você adotou. Tire-o do pause e pronto!

DRAGON BALL Z 2 (Super intendo)

• **Velocidade Turbo:** No controle dois, aperte L e R. Ainda pressionando estes comandos, ligue o console.

• **Personagens secretos:** No momento em que Gohan surgir em pleno vôo no começo do jogo, aperte C + X + D + B + L + X + R + Y. O vilão Broly irá dizer "KAKAROTTO", você acabou de habilitar o próprio e, de quebra, o herói Goku. Uma sacada muito divertida, é a possibilidade de se jogar com os personagens em formato pequeno (SD, ou Super Deformed). Após selecioná-los, aperte 5 vezes para baixo, naquela tela em que eles aparecem conversando.



COMPLETE SUA COLEÇÃO

GRATIS SUPER CALENDARIO 2000

TOY STORY
2 AS NOVAS AVENTURAS DE WOODY E BUZZ!!!

POKÉMON
SUPER POSTER DO FILME RAYO E O PODER!!

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-01

O NOVO LONGA-METRAGEM!!

POKÉMON

DRAGON BALL Z
A SAGA DOS ANDRÓIDES E O GUIA DE EPISÓDIOS E POSTER!

SPEED

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-02

Venha para a WIRED você também e conheça Lain!

DRAGON BALL Z
A SAGA DE MADIN BOO, O FILME, EPISÓDIOS E POSTER

SAKURA
YU-DS

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-03

AGORA ELES SÃO ASTROS DE CINEMA E FAZEM MAIS ESTRAGOS QUE O RAMO!

SOUTH PARK

DRAGON BALL GT
ELAS SÃO LINDAS, SEXYS E PERIGOSAS!

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-04

POSTERS DE DRAGON BALL GT E GOKU SUPER SAIYAJIN!!

DRAGON BALL GT
A CONCLUSÃO DA SÉRIE DRAGON BALL É MUITO MAIS

SAKURA
CARD CAPTOR
ESTREIA NO BRASIL

SLAYERS
MAGIA, AÇÃO, AVENTURA E MUITO HUMOR

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-05

SOUTH PARK: O SUCESSO NA TV CONTINUA COM ESSA TURMINHA

DRAGON BALL GT
CONHEÇA DETALHES DA MAIOR BATALHA DE GOKU E VEJITA CONTRA SHEN-LONG

SAMURAI X: O SUCESSO DE KENSHIN

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-06

AKIRA TORIYAMA: CONHEÇA O HOMEM QUE CRIOU O SUCESSO DRAGON BALL

DRAGON BALL Z
O LONGA-METRAGEM QUE NUNCA FOI EXIBIDO EM VÍDEO, ALEM DE POSTERS E MINI-CARDS

CHEGA PARA O DREAMCAST O SEU MELHOR GAME NO ESTILO RPG!

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-07

BLUE SUBMARINE 6: TODA MAGIA DO ANIME EM 2D COM A TECNOLOGIA DAS IMAGENS

DRAGON BALL GT
LI-SHEN-LONG CONHEÇA O MONSTRO QUE MATOU SON GOKU DEFINITIVAMENTE

SORCEROUS STABBER: ORPHEUS

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-08

VANDREAD: AÇÃO, HUMOR E UMA AVENTURA MUITO LOUCA A MILHARES DE ANOS-LUZ DE CASA!

DRAGON BALL Z
A NOVA FASE CHEGA NA CARTOON TV COM NOVOS PERSONAGENS!

KAREKANO
DELICIOSA ANTIGA!

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-09

DRAGON BALL GT: UM SUPER-GUIA DE PERSONAGENS DA FASE GT COM MUITAS IMAGENS E INFORMAÇÕES!

DRAGON BALL Z
O DESPERTAR DE MADIN BOO E A NOVA TRANSFORMAÇÃO DE GOKU EM SUPER-SAIYAJIN 3!!

ARGENTOSOMA
O MELHOR FILME PARA VER EM CASA!

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-10

PARTICIPE DO NOVO CONCURSO ULTRAJOVEM E CONCORRA A BONECOS, VÍDEOS E CAMISETAS!

DRAGON BALL Z
O MOVIE COM A PRIMEIRA FUSÃO DE GOJITA, POSTER E MUITO MAIS

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-11

SAMURAI X: KENSHIN ESTÁ DE VOLTA

OS HERÓIS QUE ESTÃO PINTANDO NA WEB

REVISTA
R\$ 2,90
COD.: R-UJ-12

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

- () R-UJ-01 (R\$2,90) () R-UJ-02 (R\$2,90)
 () R-UJ-03 (R\$2,90) () R-UJ-04 (R\$2,90)
 () R-UJ-05 (R\$2,90) () R-UJ-06 (R\$2,90)
 () R-UJ-07 (R\$2,90) () R-UJ-08 (R\$2,90)
 () R-UJ-09 (R\$2,90) () R-UJ-10 (R\$2,90)
 () R-UJ-11 (R\$2,90) () R-UJ-12 (R\$2,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLARES E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:

Endereço:

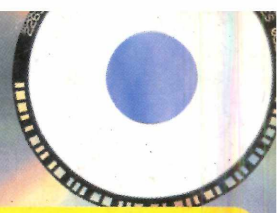
Cidade: Estado: CEP:

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

INFO GAMES



Configurações Mínimas:

Pentium 2, 32 MB memória RAM, 16 MB de vídeo (placas 3D para alguns jogos), Sistema Windows 98/ME, CD-ROM e placa de som. Os jogos são todos em versões DEMO e os softwares variam suas licenças entre Freeware, Shareware ou Demos

GAMES

ZEUS

ESTRATÉGIA COM DEUSES E HERÓIS

PANDORA BOX

PUZZLE DA MICROSOFT

GUNMMAN

ENFRETE ALIENÍGENAS PRODUZIDOS ARTIFICIALMENTE

PRO PILOT 99

EXCELENTE SIMULADOR DE VÔO

3D ULTRA PINBALL

A EMOÇÃO DOS FLIPERMAS ESTÁ DE VOLTA

MONSTER T. MADNESS 2

EXPERIMENTE AS EMOÇÕES DESSES INCRÍVEIS VEÍCULOS

PERNALONGA LOST TIME

AVENTURA E AÇÃO COM PERNALONGA

HALF LIFE

O MELHOR JOGO DE AÇÃO PARA PC

AGES OF EMPIRE 2

UM DOS MELHORES GAMES DE ESTRATÉGIA DA MICROSOFT

* EM VERSÃO DEMO

SOFTWARES FREWARE E TRIALS

COFFE CUP HTML

Editor Html

FTP COMMANDER

Gerenciador para FTP

KOOL MOVES

Editor de graficos em flash

REGNET

Gerenciador de downloads

ACROBAT READER

Leitor para arquivos PDF

CUTE FTP

Gerenciador para FTP

MUSIC MATCH 6

Crie arquivos MP3

SCITECH D. DOCTOR

Drivers Vesa

SONIQUE

Player para MP3

WINZIP

Compactador de arquivos

WINRAR

Compactador de arquivos

NETSCAPE COMMUNICATOR

Browser

DOWNLOAD ACCELERATOR

Gerenciador de downloads

ICQ 2000

Progama de comunicação

ICQ RESCUE

Gerencie os dados do ICQ

MIRC 5.91

Software para o IRC

WIN MX

Programa estilo Napster

REAL PLAYER 8

Player para Real videos

WINZIP

Compactador

STARTUP MONITOR

Monitores os softwares

WINAMP

Player para arquivos MP3

FLASH GET

Gerenciador de downloads



**ESTRATÉGIA COMPLETA
JOGANDO COM EDWARD CARNBY!**

**ALONE
DARK**
THE NEW NIGHTMARE